



# Руководство для ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ ДИКОГОРЬЯ

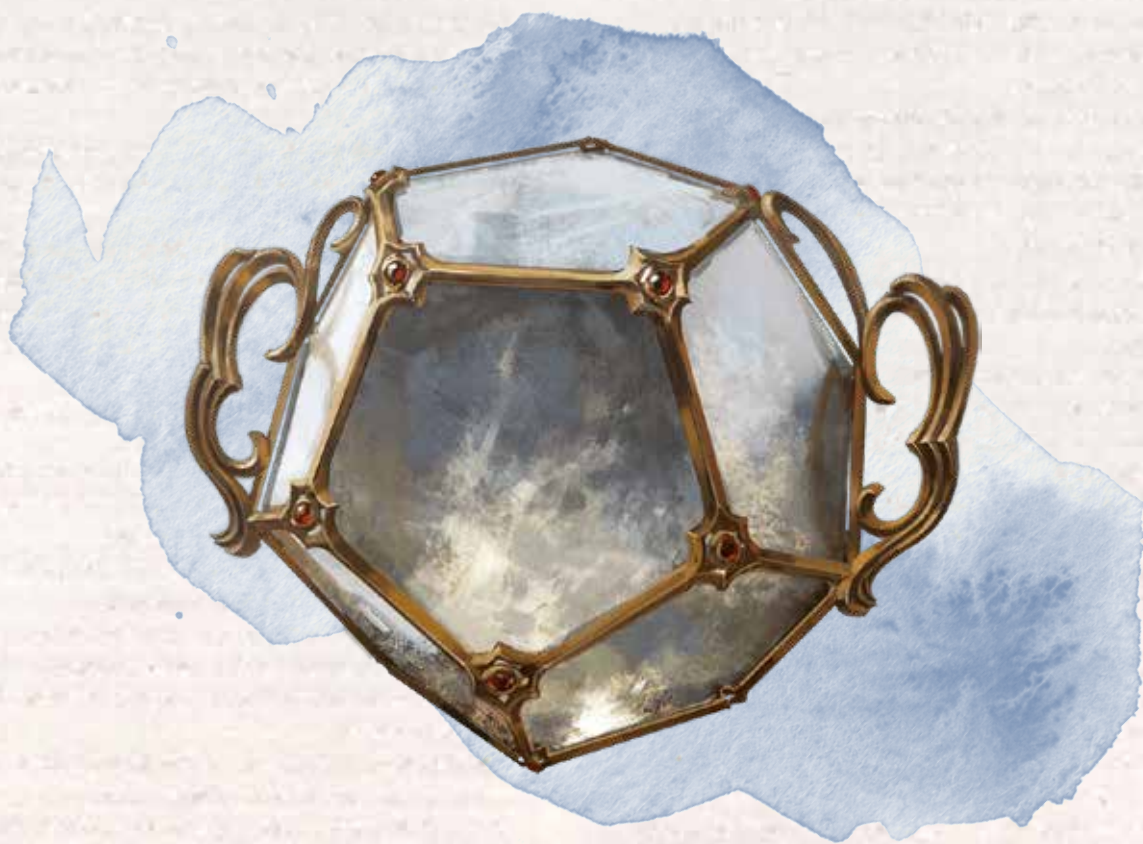
**DUNGEONS & DRAGONS**

Создавайте свои собственные кампании Critical Role с помощью  
этого сборника материалов для величайшей в мире ролевой игры



# РУКОВОДСТВО ДЛЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ ДИКОГОРЬЯ

---





# АВТОРЫ

**Ведущий сценарист:** Мэттью Мерсер

**Сценаристы:** Джеймс Дж. Хэк, Джеймс Интрокасо, Крис Локки

**Разработчики:** Джереми Кроуфорд, Дэн Диллон, Бен Петрисор, Кейт Уэлч

**Главный редактор:** Кристофер Перкинс

**Редакторы:** Скотт Фицджеральд Грей, Ханна Роуз, Ф. Уэсли Шнайдер

**Арт-директор:** Кейт Ирвин

**Графические дизайнеры:** Триш Йохум, Тристан Фальконе

**Иллюстратор обложки:** Карл Кершль

**Художники-иллюстраторы:** Эвен Амундсен, Иона Бауманн, Марк Бем, Эрик Белайл, Дэн Биттенкорт, Золтан Борос, Уэсли Берт, Клинт Сирли, Джедд Шеврие, Чиппи, Дэвид Рене Кристенсен, CoupleOfKooks, Джома Куэто, Алайна Даннер, Кент Дэвис, Никки Доус, Аксель Дефуа, Ольга Дребас, Ларс Грант-Уэст, Джулиан Кок, Линда Литен, Джессика Махон, Эндрю Мар, Марсела Медейрос, Робсон Мишель, Гани Монтез, Ирина Нордсол, Стивен Окли, Робин Олауссон, Клаудио Позас, Ливия Прима, Дженн Равенна, Ник Роблес, Кайо Э Сантос, Дэвид Сладек, Брайан Валеа, Анна Вельткамп, Ричард Уиттерс, Шон Вуд, Зуанна Вузик, Анна Зи

Картограф: Девен Рю

**Продюсеры:** Билл Бенэм, Леа Хелеотис, Дэн Товар

**Инженер по продукту:** Синда Каллауэй

**Специалисты по визуализации:** Свен Болен, Кармен Чунг, Кевин Йи

**Арт-администратор:** Дэвид Гершман

**Специалист по дочечной подготовке:** Джефферсон Данлэп

**Франшиза и глобальная стратегия бренда:** Натан Стюарт

**Директор по лицензированию и издательству:** Лиз Шу

**Менеджер по лицензированию:** Хилари Росс

**Маркетинг и коммуникации:** Барт Кэрролл, Пелхэм Грин, Крис Линдси, Шона Нарцисо, Эми Танджи, Грег Тито, Анна Во.

**D&D IP Development:** Адам Ли, Ари Левич, Майк Мирлс, Ричард Уиттерс, Шон Вуд

**Бренд-менеджер:** Шелли Маццанобл

**Координатор игрового тестирования:** Билл Бенхэм

**Команда Critical Role:** Лаура Бэйли, Талиесин Джаффе, Эшли Джонсон, Лиам О'Брайен, Мариша Рэй, Сэм Ригел, Рэйчел Ромеро, Бен Ван дер Флюит, Трэвис Уиллингэм

**Особая благодарность:** Эшли Берч, Мика Бертон, Мэтт Колвилл, Тая ДеПасс, Брайан Фостер, Уилл Фридл, Тодд Кенрек, Мэттью Ки, Сумали Монтано, Бреннан Ли Маллиган, Хари Пэйтон, Бриттани Уоллок, Дебора Энн Уолл

Спасибо многочисленным группам тестировщиков, которые помогли нам довести варианты персонажей и приключения до их окончательной формы. Без вас мы не смогли бы написать эту книгу!

*Отказ от ответственности: Континент Дикогорье и все народы, населяющие его, являются вымышленными и существуют главным образом для того, чтобы завлечь вас и ваших друзей в мир исследований, воображения и глубокого эмоционального катарсиса через эпическую борьбу и победы. Мы советуем вам принимать неудачи так же, как и успехи, печаль так же, как и радость, и быть бдительными при уходе за питомцами и животными, которых вы приобретаете во время своих приключений. «Wizards of the Coast» и «Critical Role» не несут ответственности за психические травмы, полученные животными-компаньонами или одомашненными фейскими существами, спасающимися от постоянных опасностей и смертельных испытаний, а также за то, что отсутствие пассивного Восприятия могло привести к тому, что вы не заметили, как эти животные сбежали.*



## НА ОБЛОЖКЕ

Иллюстратор Карл Кершль запечатлел суровые лица двух государей, между которыми расположен маяк Люксона. Светлая Королева Лейлас Крин из династии Крин и король Бертран Двендал из Двендалианской империи никогда не встречались друг с другом - и их конфликт определит будущее и судьбы всего живого на истерзанном войной континенте Кикогорье.

620C2215000001 EN

ISBN: 978-0-7869-6612-7

Впервые отпечатано: Ноябрь 2017

9 8 7 6 5 4 3 2 1



## НА АЛЬТЕРНАТИВНОЙ ОБЛОЖКЕ

Иллюстратор Джулия 'Ghostfire' Лихти изобразила героев Дикогорья - The Mighty Nein. Ввязавшись в войну между двумя крупнейшими государствами Дикогорья, эта команда авантюристов смогла повлиять на исход войны и навсегда изменила историю Эксандрии - А как вы хотите это сделать?

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, Из Бездны, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Руководство Занатара обо Всём, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

Green Ronin Publishing и логотип Green Ronin Publishing – торговый знак Green Ronin Publishing.

Напечатано в США, ©2017 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boecheat 31, 2800 Delemont, CH. Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.



# СОДЕРЖАНИЕ

## Воображение — это странная и удивительная вещь..... 4

## Добро пожаловать в Дикогорье..... 5

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| Новый сеттинг D&D.....              | 5 |
| Расы Дикогорья.....                 | 5 |
| Из чего состоит книга?.....         | 6 |
| Война!.....                         | 6 |
| Календарь и время.....              | 8 |
| Луны Эксандрии.....                 | 9 |
| Повседневная жизнь в Дикогорье..... | 9 |

## Глава 1 Предание о Дикогорье..... 11

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| История Дикогорья.....        | 11 |
| Дикогорье после Бедствия..... | 14 |
| Пантеон Эксандрии.....        | 20 |

## Глава 2 Фракции и Общества..... 34

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Двендалианская империя.....      | 34 |
| Династия Крин.....               | 37 |
| Ассамблея Цербера.....           | 40 |
| Хлодвигское содружество.....     | 42 |
| Мириада.....                     | 44 |
| Дети Порока.....                 | 45 |
| Двоевластие Утодурна.....        | 46 |
| Племена Шейди-Крик-Ран.....      | 48 |
| Библиотека Кобальтовой Души..... | 50 |
| Шрамы от Чешуи и Зуба.....       | 51 |
| Бордовые ордена.....             | 52 |
| Золотая Ухмылка.....             | 53 |
| Разгулье.....                    | 54 |

## Глава 3 Географический справочник Дикогорья..... 57

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Побережье «Зверинца».....    | 57  |
| Долина Основ.....            | 76  |
| Земнийские поля.....         | 92  |
| Седое Дикоземье.....         | 108 |
| Эйзелкросс.....              | 118 |
| Пустоши Жорхаса.....         | 128 |
| Берег Гнили.....             | 145 |
| Дальние земли Эксандрии..... | 153 |

## Глава 4 Варианты персонажей..... 156

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Расы.....             | 156 |
| Дварфы.....           | 156 |
| Эльфы.....            | 157 |
| Полурослики.....      | 158 |
| Люди.....             | 159 |
| Ааракоккра.....       | 159 |
| Аасимар.....          | 160 |
| Драконорождённый..... | 162 |
| Фирболги.....         | 163 |
| Дженази.....          | 165 |
| Гномы.....            | 167 |
| Гоблиноиды.....       | 167 |
| Голиафы.....          | 169 |
| Полуэльфы.....        | 170 |
| Кенку.....            | 171 |
| Орки и полуорки.....  | 172 |
| Табакси.....          | 173 |
| Тифлинги.....         | 174 |
| Тортлы.....           | 175 |
| Пустотелье.....       | 176 |
| Подклассы.....        | 176 |

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Воин.....                  | 177 |
| Волшебник.....             | 178 |
| Заклинания динамантии..... | 180 |
| Героическая хроника.....   | 184 |
| Предыстории.....           | 192 |

## Глава 5 Приключения в Дикогорье..... 197

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| Использование этих приключений..... | 197 |
| Прилив возмездия.....               | 197 |
| Опасные замыслы.....                | 208 |
| Замороженный больной.....           | 225 |
| Незванные духи.....                 | 239 |

## Глава 6 Сокровища Дикогорья..... 254

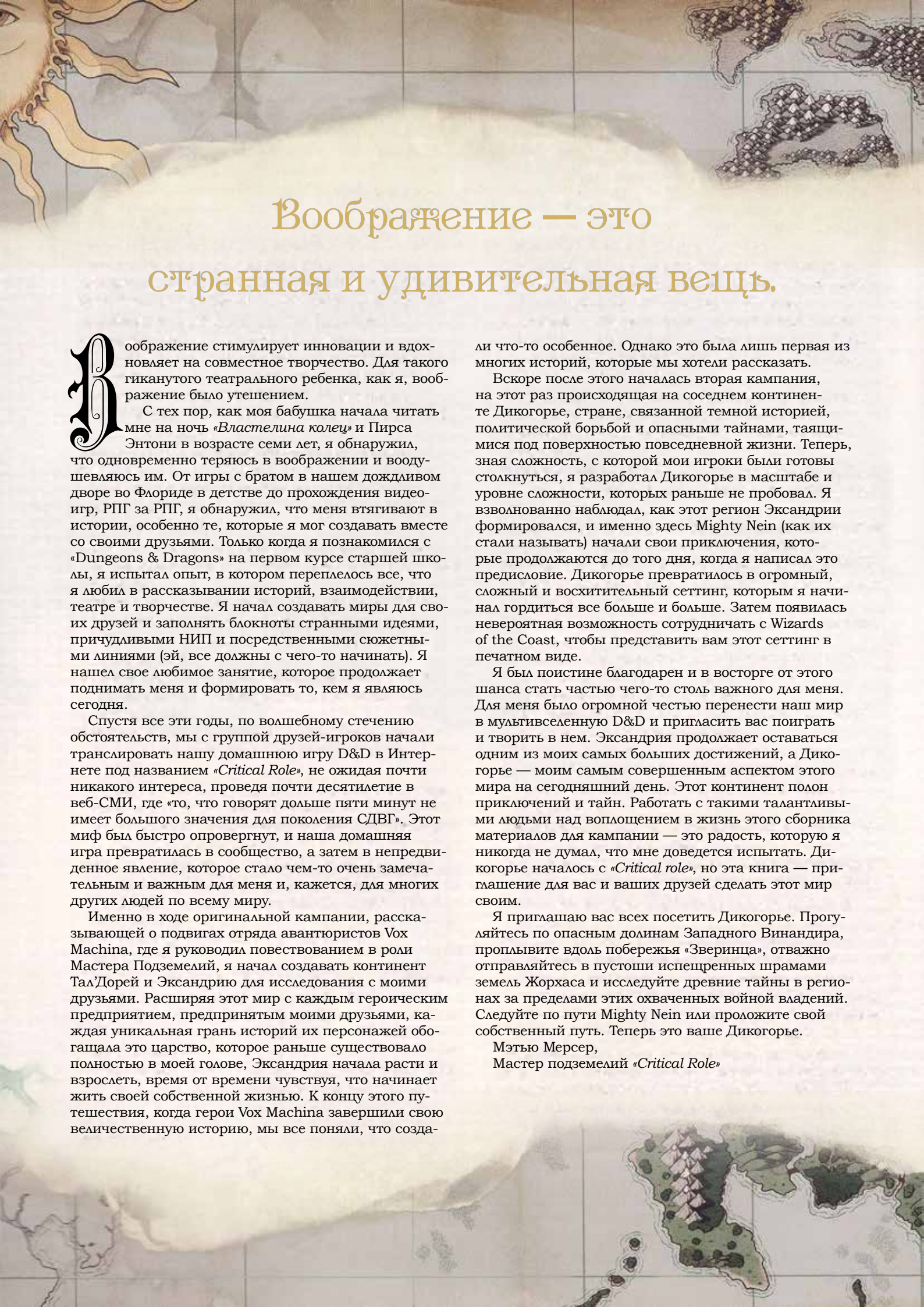
|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| Магические предметы Дикогорья..... | 254 |
| Отголоски Расхождения.....         | 259 |
| Оружие Предателей.....             | 263 |

## Глава 7 Бестиарий Дикогорья..... 270

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| Блоки характеристик существ.....    | 270 |
| НИП Дикогорья.....                  | 270 |
| Эорские охотники.....               | 271 |
| Кровавый охотник.....               | 273 |
| Порождения ядра.....                | 274 |
| Ледяной великан-зомби.....          | 277 |
| Ледяной червь.....                  | 278 |
| Конструкт хранитель снаряжения..... | 279 |
| Сумрачный охотник.....              | 280 |
| Небосклонная черепаха.....          | 281 |
| Иссохшийся зомби.....               | 282 |
| Мерроу мелководный жрец.....        | 283 |
| Болотники.....                      | 284 |
| Нергалиид (Дьявольская жаба).....   | 285 |
| Сахуагин колдун Ук'отоа.....        | 286 |
| Морская фурия.....                  | 287 |
| Теневой вурдалак.....               | 288 |
| Василиск Свавейна.....              | 289 |
| Удаак.....                          | 290 |
| Глоссарий.....                      | 291 |

## Приложение А: Словари..... 293





# Воображение — это странная и удивительная вещь.

**В**оображение стимулирует инновации и вдохновляет на совместное творчество. Для такого гиканутого театрального ребенка, как я, воображение было утешением.

С тех пор, как моя бабушка начала читать мне на ночь «Властелина колец» и Пирса Энтони в возрасте семи лет, я обнаружил, что одновременно теряюсь в воображении и воодушевляюсь им. От игры с братом в нашем дождливом дворе во Флориде в детстве до прохождения видео-игр, РПГ за РПГ, я обнаружил, что меня втягивают в истории, особенно те, которые я мог создавать вместе со своими друзьями. Только когда я познакомился с «Dungeons & Dragons» на первом курсе старшей школы, я испытал опыт, в котором переплелось все, что я любил в рассказывании историй, взаимодействии, театре и творчестве. Я начал создавать миры для своих друзей и заполнять блокноты странными идеями, причудливыми НИП и посредственными сюжетными линиями (эй, все должны с чего-то начинать). Я нашел свое любимое занятие, которое продолжает поднимать меня и формировать то, кем я являюсь сегодня.

Спустя все эти годы, по волшебному стечению обстоятельств, мы с группой друзей-игроков начали транслировать нашу домашнюю игру D&D в Интернете под названием «Critical Role», не ожидая почти никакого интереса, проведя почти десятилетие в веб-СМИ, где «то, что говорят дольше пяти минут не имеет большого значения для поколения СДВГ». Этот миф был быстро опровергнут, и наша домашняя игра превратилась в сообщество, а затем в непредвиденное явление, которое стало чем-то очень замечательным и важным для меня и, кажется, для многих других людей по всему миру.

Именно в ходе оригинальной кампании, рассказывающей о подвигах отряда авантюристов Vox Machina, где я руководил повествованием в роли Мастера Подземелий, я начал создавать континент Тал'Дорей и Эксандрию для исследования с моими друзьями. Расширяя этот мир с каждым героическим предприятием, предпринятым моими друзьями, каждая уникальная грань историй их персонажей обогащала это царство, которое раньше существовало полностью в моей голове. Эксандрия начала расти и взрослеть, время от времени чувствуя, что начинает жить своей собственной жизнью. К концу этого путешествия, когда герои Vox Machina завершили свою величественную историю, мы все поняли, что созда-

ли что-то особенное. Однако это была лишь первая из многих историй, которые мы хотели рассказать.

Вскоре после этого началась вторая кампания, на этот раз происходящая на соседнем континенте Дикогорье, стране, связанной темной историей, политической борьбой и опасными тайнами, таящимися под поверхностью повседневной жизни. Теперь, зная сложность, с которой мои игроки были готовы столкнуться, я разработал Дикогорье в масштабе и уровне сложности, которых раньше не пробовал. Я взволнованно наблюдал, как этот регион Эксандрии формировался, и именно здесь Mighty Nein (как их стали называть) начали свои приключения, которые продолжаются до того дня, когда я написал это предисловие. Дикогорье превратилось в огромный, сложный и восхитительный сеттинг, которым я начинал гордиться все больше и больше. Затем появилась невероятная возможность сотрудничать с Wizards of the Coast, чтобы представить вам этот сеттинг в печатном виде.

Я был поистине благодарен и в восторге от этого шанса стать частью чего-то столь важного для меня. Для меня было огромной честью перенести наш мир в мультивселенную D&D и пригласить вас поиграть и творить в нем. Эксандрия продолжает оставаться одним из моих самых больших достижений, а Дикогорье — моим самым совершенным аспектом этого мира на сегодняшний день. Этот континент полон приключений и тайн. Работать с такими талантливыми людьми над воплощением в жизнь этого сборника материалов для кампании — это радость, которую я никогда не думал, что мне доведется испытать. Дикогорье началось с «Critical role», но эта книга — приглашение для вас и ваших друзей сделать этот мир своим.

Я приглашаю вас всех посетить Дикогорье. Прогуляйтесь по опасным долинам Западного Винандира, проплывите вдоль побережья «Зверинца», отважно отправляйтесь в пустоши испещренных шрамами земель Жорхаса и исследуйте древние тайны в регионах за пределами этих охваченных войной владений. Следуйте по пути Mighty Nein или проложите свой собственный путь. Теперь это ваше Дикогорье.

Мэтью Мерсер,

Мастер подземелий «Critical Role»





# ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ДИКОГОРЬЕ

**Д**ве армии встречаются на покрытом тумане поле битвы, возвещающая звуками труб и барабанов с одной стороны и жутким, чирикающим свистом, похожим на бесчисленные тысячи кричащих сверчков, с другой. Ворон с черными перьями, забрызганными кровью, садится на один из упавших трупов и нежно стучит клювом по каске солдата. Ворон с любопытством смотрит вверх и летит в небо. Земля, охваченная войной, расширяется под ним, и все же в пелене конфликта ворон видит мерцающие очаги света.

Ворон видит души, ярко сияющие отвагой, добротой и решимостью. Он видит души, сияющие жадностью, страхом и гневом. И лучше всего он видит души, излучающие желание найти свое место в мире. Ворон видит Дикогорье.

## НОВЫЙ СЕТТИНГ D&D

Дикогорье — это новый сеттинг для вашей кампании «Dungeons & Dragons», изначально созданный Мэтью Мерсером как сеттинг для второй кампании популярного сериала «Critical Role». Хотя это всего лишь один континент в большом мире Эксандрии, Дикогорье кишит разнообразными культурами, местами, людьми и монстрами. Он является домом как для аватаров зла, так и для образцов добра, но его определяют простые люди, которые существуют между этими двумя идеалами.

Эта книга предназначена для игроков D&D и мастеров подземелий любого уровня знаний. Она как для новичков, так и для ярых поклонников «Critical Role». Если вы до сих пор смотрели все эпизоды «Critical Role», эта книга по-прежнему будет содержать для вас сюрпризы, поскольку в Дикогорье есть уголки, которые даже Mighty Nein не смогли исследовать в своих приключениях.

Если вы мастер подземелий, эта книга поможет вам создать кампанию D&D в стране войн, интриг и лихих приключений. Вы можете полностью разместить свою кампанию в одном из четырех регионов Дикогорья или последовать примеру «Critical Role» и создать кампанию с постоянно меняющимся тоном по мере того, как искатели приключений путешествуют по континенту. Вы также найдете совершенно новых монстров и вводные приключения, которые помогут вам начать кампанию в любом из четырех регионов Дикогорья.

Если вы игрок, эта книга содержит новые возможности, которые помогут вашему персонажу идеально вписаться в эту странную новую землю. Вы можете использовать систему героических хроник, чтобы создать предысторию, прочно укоренившую вашего

персонажа в землях Дикогорья. Вы также найдете новые подклассы, а также новые магические предметы, которые помогут вам приобретать все большую и большую силу, путешествуя по континенту.

## РАСЫ ДИКОГОРЬЯ

Различные регионы Дикогорья более подробно описаны в главе 3. Вот краткий обзор основных цивилизаций Дикогорья.

### ДВЕНДАЛИАНСКАЯ ИМПЕРИЯ

Ворон парит над массивным городом, раскинувшимся вокруг мрачного монументального дворца. Солдаты и военные машины хлынули из города, простираясь по земле, как бесчисленные щупальца, жадно опутывающие континент. Ворон замечает этого голодного исполина и меняет курс.

Двендалианская империя — молодое амбициозное государство, зародившееся в результате десятилетий раздоров в Западном Винандире — самом сердце Дикогорья. Его суровые земли усеяны крошечными деревнями, руинами древних цивилизаций и участками неизведанной дикой природы.

Кампании, действие которых происходит в Двендалианской империи, не могут не включать в себя элементы войны и политических интриг. Империя находится в состоянии войны с династией Крин, расой друу, живущих на поверхности, которая оккупирует Восточный Винандир и пустоши Жорхаса. Эта война позволяет различным двендалианским фракциям, таким как жадная до власти Ассамблея Цербера, бороться за политическое господство.

### ХЛОДВИГСКОЕ СОДРУЖЕСТВО

На запад летит вестник Королевы Воронов. Он проваливается сквозь облака над западными горами и видит землю, благословленную солнцем. Под вороном простирается море пышных джунглей, пока в конце концов зелень не сменяется золотым песком, а затем безграничным сапфировым морем. Корабли роятся в этом море, как туча комаров, объятые пламенем и звуками пушечного огня. Они борются за свободу.

Хлодвигское содружество — республика городов-государств, расположенных вдоль побережья «Зверинца», самого западного берега Дикогорья. Этот тропический регион имеет богатую историю и известен живой, свободной духом культурой, которая резко контрастирует с другими, политически недалекими нациями Дикогорья.

Кампании, происходящие на побережье «Зверинца», часто носят морской характер и исследуют конфликт между порядком Хлодвигского содружества



и хаосом пиратов Разгуляя. Они также могут исследовать джунгли вдоль побережья и древние руины, спрятанные среди их зеленых ветвей.

## ПЛЕМЕНА ШЕЙДИ-КРИК-РАН

*Ворон, побитый снегом и градом, видит, как мелкие военачальники ведут банды работорговцев по снежным полям, и понимает, что на севере правит не закон, а сила. Он видит, как контрабандисты и воры бегут за пределы досягаемости цивилизации в неизвестность. Он видит, как бескрайняя, бурлящая пустыня действует по собственной злой воле, забирая жизни тех, кто осмеливается попытаться захватить власть за пределами их понимания. Они борются за выживание, славу и жадность.*

Племена Шейди-Крик-Ран — это разрозненная коалиция воров, работорговцев и негодяев, которым удалось обрести власть в холодной заводи Шейди-Крик-Ран. Однако, пока они изо всех сил пытаются обогатиться за счет преступлений, они не понимают, что зловещие первобытные силы прокрадываются на север прямо у них из-под носа.

Кампании, происходящие на Кусачем Севере, часто включают персонажей с серой моралью, сталкивающихся с такими же аморальными организациями в борьбе за выживание, а затем выходят из под контроля, поскольку силы, превосходящие воображение смертных, делают все эти мелкие конфликты незначительными по сравнению с ними.

## ДИНАСТИЯ КРИН

*Наконец, ворон летит на восток. Он видит существ, которых другие цивилизованные народы Дикогорья убили бы на месте, идущих бок о бок с людьми и серо-кожими эльфами. Ворон видит, что внутри этих людей есть свет, и видит, что далеко на востоке есть могучая крепость, содержащая свет, невиданный с момента зарождения мира. Здесь они борются за откровение о конце мира.*

Династия Крин — это империя, состоящая из темных эльфов (дроу) и других гуманоидов, которых другие народы Дикогорья обычно считают монстрами, таких как минотавры, гоблины и гноллы. Династия Крин правит пустошами Жорхаса, земель, когда-то омраченной правлением Богов-Предателей, когда по этой земле еще ходили бессмертные. Крин охраняют тайну; если ваши игроки не видели ни одной серии «Critical Role», раскрытие этого секрета может стать поворотным моментом в кампании.

Кампания, действие которой разворачивается в Жорхасе, несомненно, будет включать в себя войну между династией Крин и Двендалианской империей, но она также может включать в себя традиционные походы по подземелиям, политические интриги при дворе династии или даже исследования пустыни, которые могут раскрыть секреты, утраченные после падения Богов-Предателей.

## ИЗ ЧЕГО СОСТОИТ КНИГА?

Глава 1 этой книги знакомит вас с важными идеями, которые вам необходимо знать перед созданием кампании в Дикогорье: ее история и ее боги.

В главе 2 представлены основные политические игроки, формирующие повседневную жизнь Дикогорья: его фракции и общества. В зависимости от выбора, сделанного вашей группой искателей приключений, эти организации могут стать их союзниками или врагами. Некоторые персонажи могут начать игру с историей участия в одной из этих фракций, далее встретятся несколько предысторий, чтобы отыграть эту принадлежность.

Глава 3 содержит географический справочник Дикогорья, в котором подробно описаны города и достопримечательности в каждом из регионов континента. Справочник включает в себя НИП, справочную информацию и даже сюжетные зацепки, которые вы можете использовать в качестве основы для своих собственных приключений. Он также дает краткий обзор других земель Эксандрии за пределами Дикогорья.

Глава 4 предназначена в первую очередь для игроков; в сочетании с «Книгой игрока» она содержит все необходимое для создания персонажа для кампании в Дикогорье.

Заключительные главы этой книги, главы с 5 по 7, дают Мастерам возможность начать приключения, которые они могут использовать, чтобы начать свои кампании, а также новые магические предметы и монстров, которых можно включить в приключения по их собственному замыслу.

## ВОЙНА!

Континент Дикогорье — это пороховая бочка, которая вот-вот взорвется. Напряженность между Двендалианской империей и династией Крин только что вылилась в открытую войну, и всем в Дикогорье, включая искателей приключений, приходится бороться с последствиями конфликта между двумя имперскими сверхдержавами континента.

## ВОЙНА ПЕПЛА И СВЕТА

Война важна ровно настолько, насколько вам это нужно. Если вы поместите военные походы или их последствия в центр внимания, война будет иметь для ваших игроков главное значение. Если вы будете держать войну и ее последствия на расстоянии, то персонажи смогут свободно взаимодействовать с последствиями войны или игнорировать их по своему усмотрению. Приложив немного творческих усилий, вы можете создать кампанию в Дикогорье, в которой война была отменена или даже никогда не происходила!

Если вы хотите, чтобы война была важной частью вашей кампании, вы должны дать игрокам повод, чтобы их персонажи беспокоились из-за нее. Самый простой способ получить одобрение от ваших игроков — это обсудить вне игры, насколько важным фактором они хотят, чтобы война была в этой кампании.

Вы даже можете увеличивать и уменьшать важность войны в процессе кампании, в зависимости от того, как вы и ваши игроки себя чувствуете с течением времени.

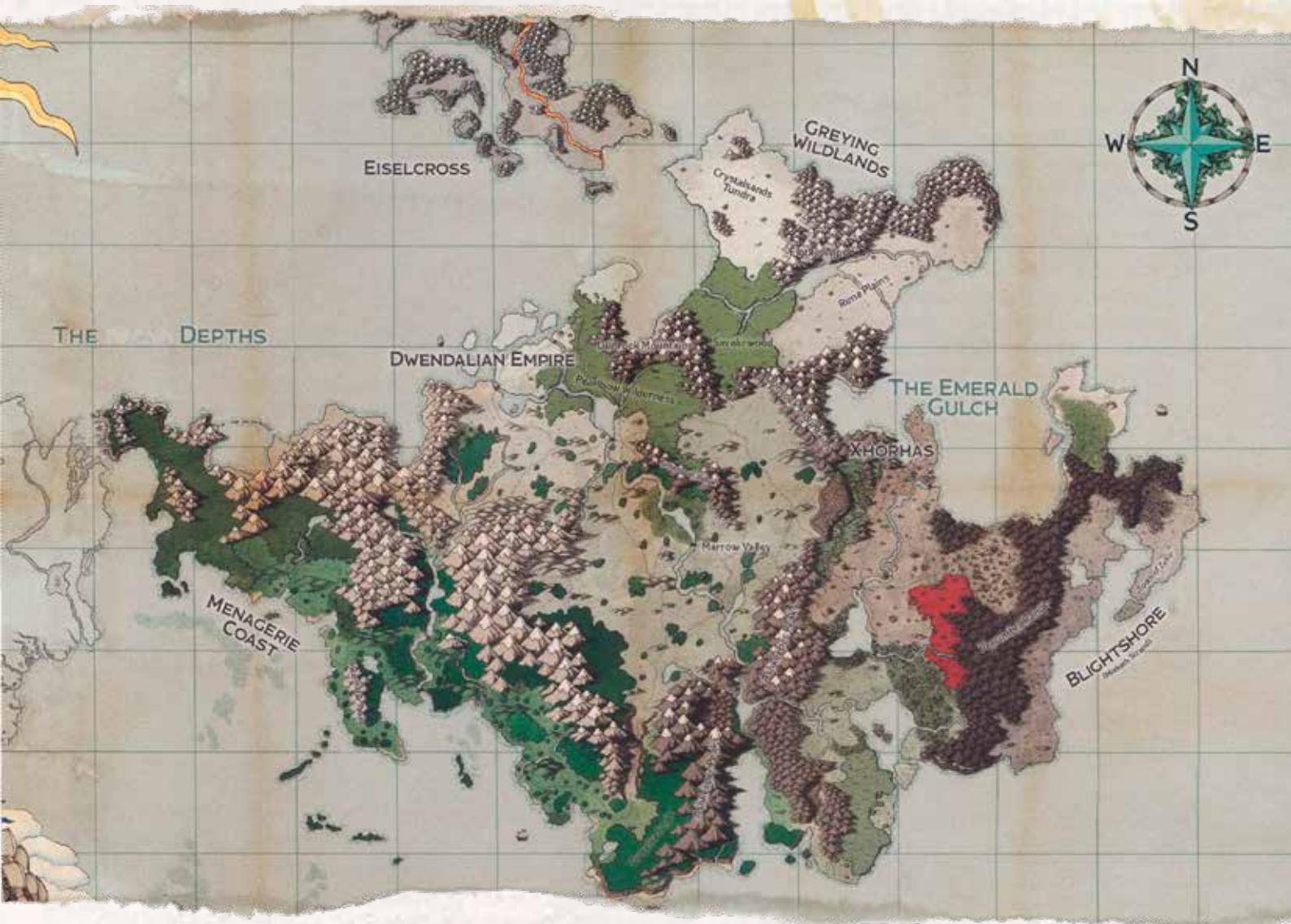
## ЗА ДЕЛО!

Если вы и ваши игроки находите войну драматичной и захватывающей, попросите ваших игроков создать персонажей, тесно связанных с конфликтом. Например, патриотические (или даже ура-патриотические) персонажи всегда будут сражаться за короля, королеву и страну. Точно так же жадные персонажи будут сражаться за прибыль и славу. Как только они изложили вам свои причины, превратите эти мотивы в сюжетные точки вашей кампании.

## НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ

Искателям приключений не обязательно быть активными бойцами, чтобы война повлияла на их жизнь. Ниже приведен список вариантов приключений, затрагивающих последствия войны без непосредственного участия в массовых боевых действиях.





Континент Дикогорье

## Пожалуйста, никаких войн

Если вы хотите, чтобы война полностью отсутствовала, просто отмотайте временную шкалу на год, а то и на несколько месяцев назад.

Вся политическая напряженность между Двендалианской империей и династией Крин все еще существует, но теперь она только закипает, а не достигает точки кипения.

## Варианты приключений

Не все кампании, действие которых происходит в Дикогорье, должны иметь непосредственное отношение к войне. То есть персонажи не должны призываться в ту или иную армию или даже служить наемниками. Последствия войны далеко идущие и многообразные, а непредсказуемые искатели приключений — идеальные люди для участия в бесчисленных конфликтах, разжигаемых войной. Эти схемы могут включать:

**Преступление.** Во время войны преступники и контрабандисты пользуются слабостью правоохранительных органов. Мелким преступникам и преступным синдикатам, таким как Мириада, потребуется помощь в перевозке незаконных товаров в двендалианские и жорхасские города и из них, а пиратам Разгуля потребуются верные члены экипажа для набегов на незащищенные города.

**Катастрофа.** Когда город разрушен наступающей армией или оползем, вызванным артиллерией, простым людям нужна помощь, чтобы спастись. Это может включать в себя сопровождение мир-

ных жителей через нейтральную полосу в соседний город или создание нового поселения в глуши.

**Закон.** Когда офицеров закона призывают в солдаты, местные законодатели внезапно обнаруживают, что им нужна помощь наемников. Законопослушные персонажи могут найти большое приключение в изгнании преступников из городов и ограблении их укрытий в дикой местности.

**Военное дело.** Очевидно, что персонажи могут присоединиться к одной из сторон в этом конфликте, чтобы выполнять миссии и выполнять приказы командира. Это хороший вариант, если вы хотите запустить эпизодическую кампанию, где большинство игровых сессий начинается с заявленной миссии, которую игроки должны выполнить, и заканчивается наградой и еще одной миссией.

**Переворот.** Взрывы артиллерии и топот сапог по равнинам могут напугать монстров, а вторжения могут заставить даже могущественных монстров, таких как великаны и драконы, бежать из своих логовищ. Всякий раз, когда происходит переворот, жизнь солдат и простолюдинов оказывается в опасности, и только искатели приключений могут справиться с угрозой.

**Торговля.** Подобно преступным синдикатам, предприимчивые торговцы знают, что война — это шанс разбогатеть. Искатели приключений — идеальные пешки для торговых баронов, стремящихся продать дорогостоящие товары, особенно если им приходится пересекать опасные земли, чтобы добраться до своих покупателей.



## КАК ВЕСТИ ВОЕННУЮ КОМПАНИЮ

Если и есть что-то, что искали приключений D&D ненавидят, так это то, когда им говорят, что делать, но служба в армии — это выполнение приказов. Мастер должен убедиться, что персонажи знают, во что они ввязываются, если решат записаться. Точно так же, если вы заставляете своих игроков присоединиться к воинской части, а затем обнаруживаете, что персонажи на самом деле хотят отправиться в самостоятельные приключения без командования командиром, вы и ваши игроки должны поговорить вне игры, чтобы договориться, как изменить компанию в угоду игроков.

Поскольку D&D — это в первую очередь игра о небольшой группе персонажей, отправляющихся в путешествие в одиночку, может быть сложно смоделировать массовые сражения, используя боевые правила D&D. Из-за этого обычно лучше держать персонажей подальше от массовых сражений. Тем не менее, огромные конфликты с тысячами бойцов являются краеугольным камнем эпического фэнтези, и ваши игроки могут быть разочарованы, если в вашей военной кампании не будет хотя бы одной решающей битвы.

Чтобы решить эту проблему, вы можете разбить свой массовый бой на управляемые куски. Найдите важное место, которое персонажи могут либо защитить, либо захватить с минимальными подкреплениями, например, захваченную цитадель. Затем пусть основная битва будет проходить волнами, которые ведут персонажей от одной кинематографической встречи к другой. Вы можете думать об этих встречах как о комнатах в подземелье; в некоторых комнатах есть несколько дверей, из которых персонажи могут выбирать, в то время как в других есть только один проход.

Например, после захвата разрушенной крепости персонажи узнают, что прибыл гарнизон солдат, чтобы помочь удержать форт, и персонажи нужны в другом месте на поле боя. Вы можете предоставить им только одну неотложную цель, например, вражеского военачальника, или вы можете предложить им варианты, например, три разных союзных батальона под атакой.

Если вам нужно изобразить множество как союзных, так и враждебных НИП, сражающихся в одном столкновении с игроками, вы можете упростить столкновение, полностью игнорируя броски кубиков и решая, когда существо умирает, основываясь на собственном инстинкте. Это может сработать пару раз, но старайтесь не делать этого постоянно, поскольку то, что вы просто решаете результат боя без кубиков, может навредить реализму вашего игрового мира.

## КАЛЕНДАРЬ И ВРЕМЯ

Отслеживание времени с помощью календаря Эксандрии может сделать ваш игровой мир более реалистичным. Это также может позволить вам согласовать игровые сеансы с важными игровыми датами, такими как праздники. Нападение монстра на сельскую деревню — ужасное и захватывающее событие, но ставки намного выше, если это чудовище нападет в день фестиваля Приближающегося Урожая, заставив прежде радостных простолудинов схватить своих детей и бежать в безопасное место.

Эксандрийский календарный год делится на 328 дней, сгруппированных в семидневные недели в течение одиннадцати месяцев. Этот календарь был первоначально установлен эльфами в древности, и их

названия месяцев и дней недели выдержали испытание временем.

Названия семи дней недели: Миресен, Гриссен, Велсен, Контсен, Фолсен, Юлисен и Да'лейсен. Каждый день длится 24 часа.

### ЭКСАНДРИЙСКИЙ КАЛЕНДАРЬ

| Месяц       | Дни | Праздники                                                 |
|-------------|-----|-----------------------------------------------------------|
| Хорайсал    | 29  | Новый рассвет (1-е), Златохолмье (27-е)                   |
| Мисутар     | 30  | День испытаний (7-е)                                      |
| Дуалахей    | 30  | Фестиваль обновления (13-е), Величие дикой природы (20-е) |
| Таншир      | 31  | Рост урожая (11-е), День Меррифронд (31-е)                |
| Ундилар     | 28  | Глубокое утешение (8-е), Зенит (26-е)                     |
| Бруссендар  | 31  | Ярмарка ремесленников (15-е), Эльфийский рассвет (20-е)   |
| Сиденстар   | 32  | Разгар лета (7-е), Утро Щедрости (14-е)                   |
| Фессуран    | 29  | Приближающийся Урожай (3-е)                               |
| Киенепиллар | 27  | Фестиваль орешника (10-е), Рассвет цивилизации (22-е)     |
| Куэрсаар    | 29  | Ночь Вознесения (13-е)                                    |
| Дускар      | 32  | Бесплодная Ева (2-й), Трехдневный пост (5-й)              |

## ВРЕМЕНА ГОДА

Дикогорье — холодный континент, за исключением солнечного тропического «Зверинца», и каждый из регионов переживает смену времен года по-разному.

Западный Винандир страдает от унылых, дождливых весен и суровых зим. Побережье «Зверинца» наслаждается долгим благоухающим летом, но вынуждено переживать лютую, богатую тайфунами зиму. Кусачий Север всегда покрыт снегом, но зимой температура падает до смертельной отметки, а затем сменяется дождливым, относительно мягким летом. Наконец, Восточный Винандир наслаждается ровной умеренной погодой в течение всего года в своих низменных регионах, если не считать пронизывающих ветров, которые проносятся по равнинам весной и осенью.

## ПРАЗДНИКИ

Разные народы Дикогорья отмечают разные праздники, хотя некоторые из святых дней богов одинаковы по всей земле. Примечательно, что Двендалианская империя запретила поклонение определенным богам в пределах своих границ и, таким образом, празднует только праздники узаконенных богов. Эти святые дни перечислены в главе 1 этой книги вместе с богами, которых они чествуют.

### Когда происходят действия этой книги?

Действие этой книги происходит в определенный момент истории Дикогорья, и, таким образом, перенос кампании в другую эпоху или даже в другое десятилетие может сделать некоторую информацию в географическом справочнике недействительной. Нынешний год - 835 ПР («После Расхождения»). История Дикогорья более подробно описана в главе 1.

С точки зрения реального мира, действие этой книги происходит в определенный момент приключений Mighty Nein во второй кампании «Critical Role». Таким образом, точка, в которой приключения, которые вы создаете с помощью этой книги, расходятся с каноном, находится в эпизоде 50 кампании 2. Ничего страшного! Посмотрите на это с другой стороны: создавая собственные приключения в Дикогорье, вы смело создаете собственный канон, в котором все события «Critical Role» превращаются в мифы и слухи.



Праздники, не связанные с богами, отмечаемые на континенте в той или иной форме, включают следующее:

**Зенит.** Лето начинается в полдень 26 числа Ундила-ра и отмечается играми, демонстрацией магии и фейерверками с черным порохом.

**Приближающийся Урожай.** Осень начинается 3 числа Фессурана и обычно отмечается пиршеством в сельской местности и карнавалами в городах.

**Бесплодная Ева.** Самая длинная зимняя ночь, 2-го дня Дускара, — это день траура по погибшим в войне. Будь то победа или поражение в войне между двендалианцами и кринами, бесчисленные свечи будут зажжены в следующую Бесплодную Еву.

## ЛУНЫ ЭКСАНДРИИ

У Эксандрии есть две известные луны, вращающиеся вокруг планеты. Ката, большая и ближайшая из лун, является вестником ночных путешествий и сияет ярко-белым светом, когда видна в небе. Считается, что Ката неразрывно связана с Сеханин, Лунной Ткачихой, и некоторыми рассматривается как создание Лунной Ткачихи, призванное присматривать за праведными и прятать тех, кто нуждается в сокрытии. Руидус, вторая луна Эксандрии, намного меньше и дальше.

С более медленным вращением вокруг света и темно-красно-коричневой окраской Руидус часто трудно увидеть среди звезд ночного неба и почти невозможно обнаружить днем. Мало что известно о Руидисе, хотя древние культуры и тексты говорят о нем как о предзнаменовании дурных вестей или даже об остатках заговора Бога-Предателя, оставленного заброшенным и нереализованным.

## ПОВСЕДНЕВНАЯ ЖИЗНЬ В ДИКОГОРЬЕ

Некоторые аспекты повседневной жизни в Дикогорье остаются неизменными почти во всех культурах. Любой персонаж, уроженец Дикогорья, будет знаком с национальной валютой, языками и отношением к технологиям.

### ВАЛЮТА

Все народы Дикогорья чеканят свои собственные монеты, и хотя между валютами существуют небольшие региональные различия, все регионы с готовностью принимают золотые, серебряные и медные монеты. Трата денег двендалианского монетного двора на территории династии Крин может привлечь внимание, но золотая монета остается золотой монетой.

Монеты из платины и электрума редко чеканятся современными странами, но достаточное количество обеих этих валют пережило Эпоху Тайной Магии, так что обе они считаются действующими платежными средствами по всей стране.

### ЯЗЫКИ

Все типичные языки, которые можно найти в «Книге игрока» и «Энциклопедии чудовищ», являются разрешенными игрой в Дикогорье. Хотя Общий используется по всему континенту и обычно ассоциируется с человеческими империями, это не тот язык, на котором говорило большинство людей в Дикогорье до возвышения Двендалианской империи три столетия назад.

В этом сеттинге есть три языка, уникальных для человеческих культур Дикогорья: земнийский, маркетский и наушский. Персонаж-человек может выучить один из этих языков вместо навыка или

владения инструментом, предоставляемого его прошлым, классом или вариативными расовыми чертами. Каждый из этих языков описан ниже:

**Земнийский.** На этом древнем языке говорили жители Земниаза в Эпоху Тайной Магии. Эта древняя культура давно канула в лету, но ее язык и люди живут в Двендалианской империи. Многие древние свитки были написаны на земнийском языке, но в настоящее время это язык, на котором в основном говорят фермеры, поскольку Общий язык является языком империи по умолчанию.

**Маркетский.** Побережье «Зверинца» было заселено колонистами из засушливой земли Маркет, и теперь их язык занимает необычное положение в Хлодвигском содружестве. Это язык высшего общества, так как многие представители элиты содружества произошли от маркетцев, но это также и язык пиратства, поскольку бесчисленное количество маркетцев из низшего сословия дезертировало из содружества и сформировало пиратское Разгулье.

**Наушский.** Первоначально на нем говорили островитяне Ки'Нау, уроженцы побережья «Зверинца», наушский — процветающий язык в мультикультурных городах Хлодвигского содружества. Даже моряки, которые говорят только на Общем, включают десятки наушских слов в свой морской жаргон.

## ТЕХНОЛОГИИ

Уровень технологий в Дикогорье в целом соответствует технологиям из «Книги игрока». Тем не менее, двендалианские ученые в Хаппердуке и хлодвигские ремесленники в Порт-Зуне добились невероятных успехов в технологии черного пороха. Пушки, мобильные боевые машины и даже ручные пистолеты и мушкеты начали использоваться в качестве оружия войны.

Оружие с черным порохом не распространено и недоступно для широкой публики. Доступ к этому мощному оружию есть только у военных инженеров и специальных полков двендалианской армии и хлодвигского флота, хотя некоторые аспекты этих разработок теперь находят свое применение в вооруженных силах Жорхаса. Статистика для оружия, такого как бочки с черным порохом, пистолеты и винтовки, представлена в главе 9 «Руководства мастера подземелий». Все предметы, перечисленные как «Предметы эпохи Возрождения» в таблицах «Огнестрельное оружие и взрывчатые вещества», существуют в той или иной форме в Дикогорье. Поскольку эти предметы нельзя купить в обычном магазине, персонажи могут получить их только при помощи кражи, военной службы или через придуманный вами квест.





Монах Кобальтовой Души проливает свет на прошлое  
Дикого Рья для группы начинающих искателей приключений



# Глава 1

## Предание о Дикогорье

**Р**ожденное из ничего, возникло нечто. Свет, потом мысль, потом жизнь и огонь. Мы, рожденные по воле богов, ведем записи об этом, чтобы сохранить их деяния, их замысел и их уроки. Мы, действующие по своей воле, должны вести эти записи, чтобы знать, где мы ходим и где нельзя ступать. Мы, те, кто наблюдает неизбежный конец, ведем эти записи, чтобы научить тех, кто пойдет по нашим стопам, как стать лучше, чем мы.

- Архивариус Адия Шу из Кобальтовой Души

### История Дикогорья

Континент Дикогорье пережил много веков открытий, конфликтов и обновлений. Эти ушедшие эпохи — больше, чем древняя история. Знают ли жители Дикогорья об этом или нет, но трудности, с которыми они сталкиваются в своей повседневной жизни, были вызваны бурными событиями прошлых веков. В этом разделе исследуется эта история и основные фигуры, чьи действия сформировали физический и культурный ландшафт Дикогорья.

### Легенда об Эксандрии

Живое всегда стремится понять, как оно зародилось. Каждая цивилизация по-своему интерпретирует начало своей истории. Даже в мире Эксандрии у разных культур есть мифы о сотворении мира, которые в конечном итоге сходятся с записанной историей, но общепринятой истории не существует. Тем не менее, древний город Вассельхейм на далеком континенте Отанзии считается старейшим из сохранившихся городов, переживших ужасную войну, уничтожившую большую часть цивилизации почти тысячу лет назад. В Вассельхейме находятся самые ранние известные храмы богов, а также самые ранние известные исторические записи, пережившие эту катастрофическую войну.

Наиболее широко распространенная легенда о происхождении мира — это миф об Основании. Это интерпретация, которой придерживаются и принимают в большей части Дикогорья, а также на обширных землях Эксандрии в целом.

### Основание

Давным-давно этот мир был пристанищем бурных и хаотических сил, ничем иным, кроме как необузданным пламенем и изменяющимися острыми скалами. Сквозь пепельные небеса Первозданного Творения из-за пределов эфира пришли боги, новые и бесформенные. Глядя на это бурлящее царство, они увидели потенциал великой красоты, великой силы и возможность найти свое собственное место в творчестве.

Так божественные руки сотворили Первых Детей, эльфов, которые воплощали красоту и грацию, чтобы ходить по покрытой листвой Зелени и понимать музыку Синевы. Затем было создано второе творение: дварфы, крепкий народ, стремящийся приручить землю, народ, наполненный искусством и изобретением божественности за пределами пепельной пустоты. Третьим, кому была дана жизнь — это людям, существам с наделенными страстью сердцами, которые горели так же ярко, как и вся их жизнь — короткая, но полная жажды праздника и смеха.

После были сотворены многие расы Эксандрии, получившие свою форму благодаря безграничному вдохновению изменчивых богов. Все эти Дети Творения ходили по земле и, постепенно развиваясь, пытались ее заселять. Но земля была жестокой и коварной, и дети гибли, разбиваясь о скалы, не в состоянии дать отпор стихии. Печаль наполняла сердца богов, пока первые расы боролись с землей, которая их не принимала, а дети обращались к своим создателям за помощью и защитой. Откликаясь на зов, боги вручали им дары, одалживая своим детям собственную силу для создания и оформления окружающего их мира; это была первая божественная магия.

С помощью этой магии разные народы научились подчинять разгневанную землю своей воле: усмирять пламя, прорвавшееся сквозь землю, укрощать наводнения, угрожавшие их изобилию, и обращать саженьцы в плоды, а зверей в мясо. Язык стал обычным явлением, родилась культура, а порядок заменил анархию. Изменчивые творцы, божественность за пепельным небом, видели прогресс и видели, что он хорош, но хрупок и нуждается в хранителях.

Так родились Первые Защитники: Металлические Драконы Эксандрии, охранявшие более слабые расы. Царство стало спокойнее, люди размножались, и новые существа наделялись жизнью и формой. По мере того как культура развивалась, и люди все больше понимали окружающий их мир, они все больше смотрели на своих создателей и преклонялись перед ними, придавали им форму, давали им имя и назначение.

Но это царство не желало быть прирученным. Сотрясающиеся скалы презрительно ревели. Моря бушевали и поглощали сушу. Пламя вырывалось из-под земли. Среди стихий, неизвестных Создателям за пепельным небом, жили древние существа, которые уже объявили этот мир своим домом: Первородные. Эти великие титаны стихий, которые когда-то обитали глубоко внутри этого мира, теперь поднялись из своих невидимых владений, чтобы снова расколоть землю. Боги смотрели, как их детей, их радость швыряли о разбитые скалы или скармливали бесформенным ужасам, высвобожденным разрушением. Демонические существа вырвались из тени Бездны,



чтобы пировать во время резни; порожденные насильем и выпущенные на свободу, чтобы избавиться от останков погибших.

Некоторые боги были на столько полны горя и гнева, что хотели покинуть этот мир и начать все заново. Они пытались убедить своих божественных сородичей присоединиться к Первородным, позволив хаосу вернуть царство в первозданный вид. Другие боги пожелали остаться и подчинить себе Первородных, приручить землю ради своих творений. Так произошел раскол среди богов. Небесные стражи, некогда посвящавшие себя борьбе с хаотическими силами Бездны, теперь погрязли в ненависти и тирании, выковыывая новые преисподнии под руководством павшего ангела, претендующего на господство над всеми царствами пепла и серы.

Оставшиеся Творцы, желая спасти свой дом и свои творения, были вынуждены взяться за оружие и научиться защищать то, что они ценили больше всего. Они организовали своих последователей и научили их, как самостоятельно черпать силы созидания: строить, изменять и разрушать, и все это без помощи божественной силы. Смертные научились защищать себя, практикуя алхимию и изменяя саму ткань мироздания, хотя и в меньшем масштабе, чем это делали их создатели.

Знание тайной магии стало даром, который силы добра использовали, чтобы изгнать свою вероломную родню, исторгнуть ответнувших от них Создателей на их собственные планы, подобные тюрьмам, и, в конечном счете, уничтожить Первородных, рассеяв хаотические элементы по своим собственным планам существования. В мире впервые с момента его создания воцарился покой, первая настоящая цивилизация пустила корни и превратилась в великий город под названием Вассельхейм. Колыбель Творения. Город Рассвета.

Культура развивалась заново, расы отваживались открывать и исследовать свои земли, а великая музыка наполняла воздух, чтобы раз и навсегда дать имя этому миру: Эксандрия.

## Эпоха Тайной Магии

Со временем некоторые жители Эксандрии стали высокомерными. Глядя на дарованную тайную магию как на доказательство того, что боги не имеют власти над их судьбой, возникла вера в то, что при достаточном понимании они тоже могут стать такими же могущественными, как боги. Многие начали отказываться от веры в пользу собственных стремлений. Хотя это задело и удивило Создателей, они поняли своеобразие своих детей и приняли это из любви и надежды на искупление.

По всей Эксандрии возникали великие королевства. Замки строились за день, ускоренные вновь обретенной силой адептов тайной магии. Образованные города парили и дрейфовали в небе, перемещаясь под руководством ученых магов туда, куда их вели их интересы. Несмотря на то, что магию можно было использовать для выполнения самых сложных задач с невиданной до сих пор скоростью, адепты магии всегда стремились к инновациям. По мере того, как маги практиковали и совершенствовали свои творческие способности, они вскоре открыли секреты самой жизни, породив чудесных, но опасных существ и силы. В эту эпоху необузданных магических экспериментов могущественные архимаги, такие как Векна Шепчущий и Халас Лутагран, начали прокладывать свой путь в истории.

Появление тайной магии казалось ключом к эпохе изобилия, но также и угрожало ему, поскольку процветание вскоре уступило место жадности. Среди

элиты вспыхнули мелкие ссоры из-за ресурсов и богатства, в то время как слухи о бессмертии благодаря совершенным чарам начали сводить величайших магов с ума от жажды бесконечной власти. Одна смертная магичка, ее имя либо утеряно, либо вычеркнуто из истории, создала ныне запрещенные обряды, чтобы бросить вызов Богу Смерти, свергнув его и заняв его место в пантеоне, что сделало бы ее первой и единственной смертной, вознесшейся к божественности. Это зрелище вдохновило архимага Веспина Хлораса. Движимый голодом, он искал поддержки и силы у изгнанных богов, открыв ворота их темниц и выпустив предателей в мир смертных.

Во время своего заточения эти боги ненависти и отчаяния исказили свою тюрьму по своему образу и подобию, порождая немыслимые ужасы, которые жили только для того, чтобы обратить покой в страдание, а праведность в высокомерие и жадность. Девять Преисподних и Бездна начали прокладывать себе путь в Творение. Боги-Предатели и их ненавистные дети обнаружили мир, нетронутый ничем, кроме алчности смертных. Стремление к разрушению теперь сменилось желанием господствовать, и Боги-Предатели начали с того, что обратились против мага, который их освободил, сделав Архимага Веспина своим первым рабом. Эти испорченные божества отыскивали остатки своих последователей, рассеянных по миру, и создали могучее и ужасное новое королевство на равнинах Жорхаса, в дальнем конце мира от Вассельхейма - Гор Дранас.

В этой земле зла, где извращенная сила низших планов просачивалась в Эксандрию, владыки тьмы оскверняли умы смертных, жадно приветствуя тех, кто сбился с пути, и обещая великие блага сердцам, поддающимся их влиянию. Эти ядовитые семена нашили благодатную почву в сердцах смертных, одержимых безграничной силой тайной магии. С легионом проклятых за спиной Боги-Предатели вскоре объявили о своем присутствии миру, напав на сам Вассельхейм.

Хотя большая часть города превратилась в руины, Вассельхейм выдержал первое нападение, спасшись благодаря вмешательству самих Главных Божеств, которые спустились, чтобы сразиться со своими бывшими братьями. Битва между богами и смертными, между героями и демонами неустанно бушевала в течение двадцати дней и ночей, пока темные силы, застигнутые врасплох этой внезапной атакой, не были, наконец, вынуждены отступить.

Зло было отброшено на мгновение, но после обнаружения такого ужасного врага началась тайная и опасная гонка вооружений. Доверие было подорвано на неопределенный срок: если смертные могли попасть под влияние Богов-Предателей, кого можно было считать союзником? Если подобные разрушения могли быть развязаны под бдительным взором богов, то каой вообще от них был прок? Не доверяя никому, кроме самих себя, эгоистичные и необычные люди перекладывали свои инструменты празднования в инструменты невероятной силы — артефакты, которыми могли владеть достойные герои. Увлечение гномов камнями и землей превратилось в изоляцию, когда они углубились в горы, используя свои божественные дары для оживления легионов самоходных големов для защиты своих родовых залов. Эльфы использовали свое понимание красоты и сложности творения, чтобы плести заклинания невообразимой разрушительной силы, подобных которым Эксандрия еще не видела.

Впервые с тех пор, как Первородные были уничтожены, целью магии стала война. Сами боги согласились присоединиться к своим детям на поле битвы,





## БЕДСТВИЕ

спустившись с небес, чтобы снова взяться за оружие для войны, теперь именуемой Бедствием.

### БЕДСТВИЕ

В катастрофические времена Бедствия поля сражений были разбросаны по всей Эксандрии, но именно Винандир испытал на себе всю разрушительную силу богов. Разделенные Вершинами Хранителя Пепла, поля Винандира когда-то были домом для нескольких могущественных правящих домов, ссорившихся из-за собственных целей, прежде чем быть втянутыми в одну из сторон конфликта богов или воздержавшихся по своим собственным причинам. Необъятной силы, которой обладали Главные Божества и Боги-Предатели, было достаточно, чтобы изранить ландшафт на века, а безответственное использование тайных знаний, полученных смертными, привело к разрушению их собственного наследия.

Об ужасной войне осталось мало сведений, но ее последствия ощущаются и по сей день. Того объема энергии, высвобожденной в последовавших битвах как богами, так и смертными, было достаточно, чтобы разрушить границы, сдерживающие стихийный хаос, впустив в этот мир безудержное разрушение. Это полностью изменило известный поток магической энергии, текущий через Эксандрию. Темное королевство Гор Дранас обратилось в пепел, но конфликт опустошил народы Эксандрии, разрушив целые города и вдохновив во многих желание полностью бежать с этого плана существования. Людские потери во время войны были так велики, что, по мнению историков, выжило не более трети населения Эксандрии, оставив только один оставшийся бастион цивилизации: Город Рассвета, Вассельхейм.

Мир вступил в долгий темный период возрождения. Боги-Предатели снова были изгнаны в свои цар-

ства обмана и ненависти, но угроза их возвращения тяготила мир. Главные Божества чувствовали, что их участие в смертельном конфликте было причиной катастрофического ущерба, нанесенного Эксандрии. Они знали, что пока божественные врата остаются открытыми, планы-тюрьмы, на которых находятся изгнанные Предатели, останутся несовершенными и временными.

Поэтому, надеясь гарантировать, что подобное несчастье больше не постигнет Эксандрию, они оставили своих детей на произвол судьбы. Создатели вернулись в свои царства, забрав за собой и Предателей, и созданную ими мерзость, запечатав за собой пути в царство смертных Божественными Вратами. Только так они могли помешать своим испорченным собратьям физически вернуться на материальный план. К сожалению, для Главных Божеств это действие также повлекло за собой добровольное изгнание. С тех пор Создателям никогда не было позволено посещать свое творение.

Исчезновение богов известно под многими именами: Вторая Искра для тех, кто изучает тайную магию, и Покаяние для тех, кто ищет близости со своими богами. Наиболее распространенное название этого времени войн и божественного разделения — Расхождение, и оно ознаменовало конец Эпохи Тайной Магии.

С тех пор прошло много времени, и мир снова возродился. Боги по-прежнему влияют и направляют из-за Божественных Врат, даруя знания и силу своим последователям, но путь смертных теперь должен прокладываться ими самими. Новые города, королевства и культуры вновь захватили мир, восстанавливая его на пепелище старого. Новые песни наполняют воздух, и надежда на светлое будущее движет людьми день за днем, а погребенные руины и





Парящий город ушедшей эпохи

древние реликвии напоминают всем людям о темном времени ошибок, которые никогда не должны повторяться.

## ДИКОГОРЬЕ ПОСЛЕ БЕДСТВИЯ

После катастрофических разрушений, которые принесло Бедствие, и изгнания пантеона во время Расхождения выжившие начали воссоздавать из пепла и тени, чтобы восстановить и вернуть себе Эксандрию. На всех континентах люди взяли остатки своей культуры и искали место, где можно было бы возвести новую эпоху. В этом разделе рассказывается о возрождении глубоко изуродованной земли, ныне известной как Дикогорье, месте самых ужасных конфликтов Бедствия, где отголоски тех смертельных сражений сохраняются и по сей день.

### ПО СЛЕДАМ БОГОВ

После Бедствия земли Дикогорья стали дикими и опасными, наполненными чудовищами и зверями, которые рыскали по его разбитым полям и разрушенным горам. Новые обитатели земли узурпировали новое дикое царство, охотясь на всех смертных, недостаточно умных, чтобы спрятаться. Освободившиеся творения Богов-Предателей правили своими территориями, определив себя как новый пантеон.

Когда пыль осела, выжившие смертные ухватились за то, что могли, из своих прошлых жизней и спрятались в страхе перед тем, что будет дальше. Верующие боролись со своим чувством неудачи и покинутости, в то время как просвещенные писцы оплакивали потерю своих исследований и великих магических секретов, которые позволили предыдущей эпохе подняться до такой известности.

Другие подобрали из руин все, что могли, и решили начать все заново, надеясь, что их потомки извлекут уроки из их ошибок. В те ранние века разрозненные выжившие боролись с ужасами, бродившими по заброшенным землям Дикогорья, продолжая стойко переносить все напасти и строить новые общества, цивилизации, которые в конце концов вернули себе Дикогорье и привели мир в современную эпоху.

### ЗАПАДНЫЙ ВИНАНДИР

Земли Западного Винандира были эпицентром разрушения Бедствия. Скалистые хребты гор были расколоты, просторы выжжены, парящие троны власти рухнули с неба, их парящие города поглотила голодная земля.

### ГРИМГОЛИР

Клан дварфов Гримгол, который когда-то помогал удерживать центр Вершин Хранителей Пепла, был почти уничтожен во время Бедствия. Выжившие семьи и воины зарылись глубоко под поверхность Эксандрии, чтобы переждать хаос. Обрушив почти все вырытые туннели, использовавшиеся в войнах наверху, клан оказался отрезанным от остальной части Эксандрии. Веками дварфы клана Гримгол в одиночку переносили тьму, защищаясь от остатков сил Богов-Предателей и превращаясь в выносливый и стойкий народ.

Полузабытые сказки и мифы об их забытой истории, смешанные с поклонением Морадину, начали пробуждать стремление вернуться в родной дом и отстроить его заново. С новой целью они проложили себе путь обратно к поверхности, но обнаружили, что родные горы превратились в пыль и гальку.

Упрямые гномы впервые за много поколений



вернулись на поверхность, обнаружив, что когда-то разрушенный мир теперь наполняется новой жизнью и красками. Стойкий клан направился на север вдоль утесов Разорванной Завесы и нашел массивную гору, в которой разместился их новый город. Они построили свою крепость в этом монолите среди Данроковских гор и дали своему новому дому имя Гримголир.

## РАССВЕТ ДЖУЛУССКОГО ДОМИНИОНА

В долине Основ после Расхождения ландшафт на многие десятилетия остался почерневшим и негостеприимным. Оставшиеся люди боролись за еду и кров, веками блуждая по скалистым холмам, избегая более холодной погоды севера. Кочевые секты людей и полуросликов защищались от голодных зверей и выжившего зла, угрожающего их домам, и сражались друг с другом за плодородную землю.

Маленькие цивилизации начали формироваться среди хаоса, но только когда центральный поселок Задаш стал безопасным аванпостом, началось объединение долины Основ. Возглавляемая семьей Джулус, предположительно благородной крови времен еще до Бедствия, около четырехсот лет назад в центре долины была построена охраняемая община с организованной военной силой. Она стала убежищем для борющихся масс и центром сельскохозяйственной экспансии.

Увеличивая свою силу с каждым поколением, это сообщество, возглавляемое семьей Джулусов, стало известно как Джулусский доминион, простирающийся через южную оконечность Западного Винандира. Однако не все согласились присоединиться к Джулусскому доминиону. Некоторые отчепенцы отвергли интересы Джулусов и основали собственную деревню Каморду на кипящей земле среди холмов на юго-западе долины Основ. Со временем жители Каморды стали поклоняться существу из первогоднего огня, живущему под горами и говорящему с ними во снах и видениях.

## ОСНОВАНИЕ ДВЕНДАЛИАНСКОЙ ИМПЕРИИ

На холодных полях к северу от долины Основ выжившие жители магического города Земниаз веками пробирались по снегу, сжимая уцелевшие свитки и фрагменты культурной истории. Они основали утрюмые аванпосты Ледяная Гавань и Ирроса, но только когда земнийцы двинулись на восток, в заросли Перлабоу, они нашли поля, достаточно плодородные, чтобы взрастить новое общество.

Основанный на руинах древнего храма Отца Зари, город Рексентрум превратился в центр земнийской культуры. Теперь, когда земнийцам больше не нужно было бороться за выживание среди суровых стихий, их лидеры начали спорить о том, как установить централизованное правительство. Некоторые желали республики, в то время как другие искали теократию под руководством священников, которые вели людей в эту новую эпоху. Экхардт Двендал, уважаемый торговец и огромная сила, стоящая за развитием Рексентрума, хотел установить монархию и посадить на трон своего сына Манфрида. Дебаты шли бурно более трех лет, пока Экхардт в частном порядке заключал сделки с главами появляющихся гильдий, используя обещания или шантаж, чтобы заручиться их поддержкой. При решительной поддержке процветающих глав гильдий престол был утвержден. В 539 году эры после Расхождения Манфрид стал первым императором Двендалианской империи.

## ВОЙНА ОСНОВ

Это было незадолго до того, как расширяющиеся границы Двендалианской империи начали напирать

на растущий Джулусский доминион. Было заключено соглашение, чтобы избежать конфликта до тех пор, пока можно было устанавливать и поддерживать благоприятную торговлю. Тем не менее, богатый ресурсами центр Западного Винандира был разделен между двумя государствами, и обе фракции стремились обнаружить слабости друг друга. Слухи об открытии массивного платинового рудника в Джулусском доминионе еще больше усилили желание империи завоевать своего соседа.

В это время религиозные лидеры по всей Двендалианской империи восстали против религиозных ограничений императора. После своей коронации император Манфрид Двендал издал законы, ограничивающие подданным поклонение и молитвы, касающиеся власти, прибыли и расширения империи. В 544 году от Расхождения внутренние раздоры и повстанческие действия привели к кровопролитию, когда ревностные лидеры разных религий попытались узурпировать трон для своего совета, но потерпели неудачу. Разгневанный император Манфрид Двендал приказал казнить мятежных священников — это событие в дальнейшем было названо как Увещевание.

Император заговорил о запрете любого поклонения в пределах его границ. Это вызвало еще большее возмущение среди населения, но затем шпионы императора Манфрида обнаружили, что зерна восстания были посеяны руками Джулусского доминиона. Публично разоблачив заговор, император объявил вне закона лишь избранные конфессии, которые, по его мнению, угрожали цивилизованной жизни. Позже в том же году он перенаправил большую часть народной ярости, назвав Джулусский доминион врагом империи и объявив войну соседней нации.

Между тем, Джулусский доминион имел дело с отказом отдаленных деревень возле Каморды принять их правление во время нарастающего конфликта. В конце концов они вытеснили жителей независимых деревень обратно в горы Цириос как раз вовремя, чтобы услышать рев военных рогов из империи на севере. Жестокий конфликт, известный как Война Основ, длился более шестнадцати месяцев и унес жизни многих солдат и невинных людей по обе стороны долины Основ.

Джулусскому доминиону не хватало объединенной военной силы империи. Когда после нанесения крупного военного удара столица Задаш оказалась оккупированна империей, барон Инок Джулус и баронесса Тессандра Джулус встретились с императором Манфридом, чтобы договориться о мире. Во время этой встречи барон и баронесса были бесцеремонно казнены. Их тела были выставлены на всеобщее обозрение со словами о том, что они пытались убить императора во время мирных переговоров. Сломленный и лишенный лидеров, Джулусский доминион тут же перестал существовать, а война прекратилась.

Чтобы доказать свою благосклонность к народу недавно завоеванного Джулусского доминиона и избежать восстаний в будущем, император Манфрид объявил, что все граждане доминиона сохраняют свои земли и поместья. Ни один солдат не предстанет перед судом и не будет наказан за свою былую верность. Жизнь продолжится, как и прежде, за исключением введения имперских налогов, законов и надзора над долиной при новом императоре. Запрещенная религиозная иконография была уничтожена, урожай и товары были перераспределены в соответствии с потребностями империи, и жизнь земнианского народа постепенно вернулась в нормальное русло.



## Король коронован

Когда граждане бывшего Джулусского доминиона напряглись под новым правлением, а чувство разочарования имперским строем начало нарастать, император Манфрид искал способ реформировать нацию под своим знаменем. Пропагандистские умы, которые вели социальную войну с Джулусским доминионом, рекомендовали изменение общественного имиджа и титула, которое могло бы вызывать больше уважения в Западном Винандире, отбросив в сторону гнетущие коннотации титула императора. Все еще наслаждаясь победой над доминионом, император Манфрид обратился к безмятежным знаниям Эпохи Тайной Магии, вспоминая любимых королей и королев древности. Было решено, что у народа теперь будет не император, а король. Коронуя себя первым из линии двендалианских королей, король Манфрид настоял на сохранении зловещего государственного статуса Двендалианской империи, провозгласив: «Для своих подданных я теперь двендалианский король, любимый и открытый для их желаний. Но для наших врагов мы по-прежнему полны решимости и неуступчивы. Мы - Двендалианская империя.»

## Канун Багровой Полночи

Через четверть века после того, как Война Основ закончилась и установилась линия королей, локальный внутренний конфликт потряс столицу Рексентрум. Ряд благородных домов с богатым опытом изучения тайных занятий начали конкурировать с другими знатными родами, практикующими магию, из Джулусского доминиона. На землях недавно расширившейся империи эти дома плели интриги и строили козни друг другу, пока соперничество, наконец, не вылилось в тотальный магический конфликт на улицах самой столицы.

События Кануна Багровой Полночи разрушили множество зданий и погубили множество невинных людей, попавших под перекрестный огонь. Борьба закончилась тем, что все участники были скованы кандалами и предстали перед королем. После нескольких дней размышлений было заключено соглашение, освобождающее причастных от обычного наказания в обмен на прямое подчинение короне и целям империи. Этот совет магов, названный Ассамблеей Цербера, стал мощным инструментом в руках империи, чтобы сохранить свое положение господствующей силы Дикогорья.

## Современная Двендалианская империя

В течение трехсот лет империя расширялась и процветала под властью династии Двендалианских королей. Король Альфвин Двендал увеличил военную мощь империи, основав крепость Блэйдгарден и присоединив Гримголир к империи, стремясь сдерживать диких существ Жорхаса. Великодушная натура короля Теодериха Двендала позволила ему заключить партнерство с Хлодвигским содружеством с побережья «Зверинца» без кровопролития и открыть новые возможности для торговли с остальной частью Эксандрии. Король Виллмар Двендал сделал известным дом Трускан и передал им под управление Трусканскую долину, к неудовольствию других благородных домов.

Другие короли приходили и уходили, но лишь немногие из них оставили такой осязаемый и значимый след, как король Бертран Двендал. Вступив на престол в 790 году после Расхождения, король Бертран немедленно продемонстрировал свою любовь к представлениям и социальным манипуляциям,

разослав городских глашатаев по всей империи для распространения сообщений, одобренных короной. С помощью мастера Икитона Трента из Ассамблеи Цербера он завоевал расположение толпы искусно написанными рассказами о своих деяниях, провозглашаемыми глашатаями на каждой городской площади.

Стремясь похоронить любое инакомыслие против короны, король Двендал начал использовать шпионскую сеть империи, чтобы искать источники волнений в обществе и наказывать тех, кто сеял мысли о мятеже. Государственные праздники и торжества получали больше средств, чтобы подавить массы и отвлекать людей от усиления налогообложения, введенного по всей долине. Это позволило королю Бертрану Двендалу не только стать популярнее, но и быть гораздо более безжалостным и эгоистичным правителем, чем большинство королей до него.

Король Бертран сохраняет изоляционистское мировоззрение своих предшественников даже в трудные времена. Игнорируя политические союзы с далекими странами, препятствуя строительству любых портов для небесных кораблей в империи и игнорируя призывы о помощи — например, борьбу с растущей угрозой Векны два десятилетия назад — король считает, что сделал империю сильнее, чем она когда-либо была.

Однако внимание короля к изоляционизму ослабевает по мере роста напряженности в отношениях с Жорхасом. Беспокойство о его наследии смешивается с новой и смертельной угрозой династии Крин, осмелевшей и теперь уже вторгающейся в его королевство со странной магией и опасными воинами. Он не доверяет даже Ассамблее Цербера, которая дает ему такое большое влияние и тайную магию для борьбы с порождениями тьмы, которые подают голос на границах империи. Общественное одобрение его правления ослабевает по мере развития экономического неравенства, а слухи о возвращении власти Мириады у него под носом только усиливают его паранойю.

Когда Крин организовали нападение на Зал Эрудиции в Задаше, Ассамблея Цербера настаивала на демонстрации военной мощи, чтобы сплотить людей и объединить национальную идентичность империи. Король объявил войну династии Крин и народу Жорхаса, вовлекая регион в этот новый полномасштабный конфликт, с надеждой на то, что, как показала история, людям будет легче объединиться против общего врага.

## Побережье «Зверинца»

В то время как разрушения пришли в самые дальние уголки мира во время божественных конфликтов Бедствия, острова Люцидианского океана у западного побережья Дикогорья думали, что они смогут жить лучше, чем большинство. Но хотя они были далеки от эпицентра магической катастрофы, произошедшей в финальной битве, цивилизации региона вместо этого были уничтожены массивными наводнениями. Огромные приливы оставили побережье затопленным и пустым, острова поглотил бушующий океан, оставив после себя только самых опытных моряков. В конце концов, воды снова успокоились, и природа быстро восстановила пышные зеленые джунгли.

## Ки'Нау

Немногочисленные разрозненные уцелевшие после наводнения нашли убежище среди высоких джунглей островов Свавейн, одаренных щедростью тропической фауны. Этот народ мореплавателей обжился среди островов и взял себе имя Ки'Нау, что на наушском языке означает «Дети воды». Хотя ужасные наводнения Бедствия миновали, смертоносные моря



и цветущие ужасы дикой природы по-прежнему представляли постоянную угрозу для Ки'Нау. Каждое поколение боролось за выживание в стихии, топившей их лодки, и среди хищников джунглей и океанских глубин.

Со временем некий древний голос начал звать их из воды и приходить к ним во снах. Это могущественное существо, создание-левиафан, покинутое его создателем Зехиром во времена Расхождения, называло себя Ук'отоа. Он рассказывал о своей божественности и обещал защиту народу Ки'Нау в обмен на их поклонение. Ки'Нау приняли настойчивую сущность как союзника и защитника, позволив Ук'отоа стать хранителем островов и помочь Ки'Нау стать гордым сообществом воинов, установив господство над регионом на века.

## МАРКЕТСКИЙ АЛЬЯНС

Примерно в 400 году после Расхождения на исследовательском судне из далекой земли Маркет почти закончились запасы провизии, когда оно достигло островов Свавейн. Обнаруженные и захваченные бдительными Ки'Нау, отчаявшиеся исследователи предлагали островитянам на обмен иностранное золото, специи и тонкие шелка. Этот дипломатический подход покорила лидеров Ки'Нау, и был заключен союз с маркетскими путешественниками, чтобы те вернулись с товарами на продажу и основали маркетский аванпост, который должен был называться Дамали.

В это время жестокий народ мореплавателей, зовущий себя Вукан, обнаружил Ки'Нау и возжелал их роскошных усадеб и найденных ими в море драгоценностей. Вуканцы устроили серию скоординированных нападений на Ки'Нау, убив и похитив несколько из них под покровом ночи. Маркетские гильдии, отправившие исследовательский корабль, согласились предоставить военно-морскую поддержку для отражения этих атак, но в конечном итоге только ярость Ук'отоа уничтожила вуканцев в их род-

ных деревнях и стерла их с территории Эксандрии.

Потеряв часть своего флота в этих сражениях, уцелевшие маркетские военные корабли остались строить небольшие поселения вдоль побережья, чтобы помочь торговле с Ки'Нау. Лидер Ки'Нау Тауан поддерживал предварительное перемирие с иностранными моряками, но Ук'отоа хотел доминировать над вновь прибывшими, а те отказывались отречься от своих старых богов и поклоняться ему. Эта напряженность достигла апогея, когда тайная секта маркетских поклонников Зехира Скрытого Змея получила задание от своего разъяренного бога из-за Божественных Врат: уничтожить Ук'отоа за его дерзость. С помощью могущественного лидера культа в археологической гильдии, известной как Верность Всевидению, ряд храмов, построенных для Ук'отоа, были развращены влиянием Зехира и использовались для того, чтобы запечатать Ук'отоа глубоко под скалами на дне океана, отняв у Ки'Нау их покровителя.

## ЗАРОЖДЕНИЕ ХЛОДВИГСКОГО СОДРУЖЕСТВА

В это время город Анк'Харел в Маркете только что сделал таинственного Дж'мона Са Орда своим новым императором. В переходный период маркетские колонисты, ныне живущие вдоль побережья, требовали от Маркета независимости, чтобы начать формировать свое собственное общество и идентичность вместе с Ки'Нау. В конце концов Орд принял просьбу, и освобожденные маркетцы объединились с Ки'Нау, чтобы основать новую цивилизацию. В течение следующих столетий возникли многочисленные портовые города, выросшие в города-государства, торговые пути расширились вдоль того, что сейчас известно как побережье «Зверинца», а появляющиеся гильдии заполучили достаточно власти, чтобы стать правящим классом региона, назвавшись Хлодвигским содружеством.

УК'ОТОА НАПАДАЕТ НА НЕРОШЕННЫЕ КОРАБЛИ В ЛЮЦИДИАНСКОМ ОКЕАНЕ





Содружество работает вместе, чтобы держать окружающий Люцидийанский океан под своим наблюдением и управлением, устанавливая торговые законы и управляя судьбой тех, кто плывет по открытым водам. Смешение культур, которое произошло на побережье «Зверинца», породило разнообразное сообщество, где восхваляется искусство, а правят деньги. Тем не менее, тень синдиката Мириады продолжает проникать на улицы, в то время как пиратский альянс, известный как Разгулье, поднялся, чтобы разорить торговые пути и встать против содружества. Напряженность еще больше обостряется из-за угрозы расширения войны на северо-восток между Двендалианской империей и династией Крин.

## СЕДОЕ ДИКОЗЕМЬЕ

Свирепые силы, высвобожденные в конфликтах Бедствия, прошли через густо засаженный деревьями регион, ныне известный как Седое Дикоземье, и разожгли там медленно тлеющий лесной пожар, затянувшийся почти на столетие, уничтожая здоровые деревья региона, словно чума. Северное царство было заброшено, пепел и грязь превратились в пыль и песок, а холодные северные ветры превратили холмистую местность в пустыню из льда и гальки. Спасаящиеся остатки дворфов Гримгола углубились в покрытые снегом Флоткетские Альпы, многие замерзли насмерть в продуваемых ветрами долинах, прежде чем нашли безопасност в естественных пещерах, скрытых глубоко в горном хребте. В этих ледяных глубинах дворфы строили огненные очаги и приносили тепло в сердце горы, основав новый дворфский город Утодурн.

## МОЛЕСМИР

Среди обугленных останков горящего леса, который наполнял небо дымом более ста лет, одна часть леса бросила вызов огню и устояла против тлеющих углей. Этот небольшой участок идиллической зелени выстоял, став убежищем для выживших лесных эльфов, которые держались крепко и надеялись на чудо. Почувствовав, что благословения Мелоры и Кореллона сохранили жизнь в сердце этого леса, пока не погасли костры, эльфы начали строить новый дом среди древних деревьев и рощ.

Этим регионом стал лес Велутил, и в этом зеленом святилище эльфы построили потрясающе красивый город Молесмир. Из окружающего пепла магия фей Велутила породила новую жизнь и зелень, расширяя границы леса на протяжении столетий, чтобы в конечном итоге вернуть себе большую часть Дикоземья. Силы друидов и могущественные чары фей были наложены на извилистые лесные тропы, чтобы защитить эльфов Молесмира, пока они расширяли свой возвышающийся город, важнейшие деревья при помощи магии достигали небывалых высот, а жилища и залы уходили глубоко в их ветви. Эльфийский город стал вершиной возрожденной цивилизации Дикогорья.

## ПОРЧА

До сих пор неясно, что спровоцировало это событие. То ли какой-то жадный до знаний исследователь или заносчивый колдун копался в забытых хранилищах между планами, то ли пробудилась какая-то ужасная сила, дремлющая под лесом, источник порчи неизвестен. Что известно, так это то, что в 585 году после Расхожденья, внезапно и без предупреждения, волна лилово-серой тени быстро выползла из центра Молесмира и поглотила весь город.

Многие эльфы задохнулись и умерли от ядовитых паров, в то время как другие были изуродованы и

сошли с ума, превратившись в ужасающих фейских отродий. Деревья гнулись и искривлялись, листья увядали и становились болезненно-багровыми, а лесную почву покрывали странные, неведомые колючие заросли. Эта порча медленно распространилась по всему лесу Велутил, уничтожив дом эльфов. Некоторые выжившие бежали так быстро, как только могли, на северо-запад, через Холодные Глубины, в конце концов поселившись в городке Бисаес Тил в зарослях Перлбоу. Другие бежали на северо-восток, ища убежища во Флоткетских Альпах, замерзая в заснеженных горах, пока не наткнулись на дворфов Утодурн.

Сжалившись над выжившими, гномы приняли эльфийских беженцев и предложили им дом. Этот акт доброты изменил ход истории Утодурна, в конечном итоге сформировав уникальный союз дворфской и эльфийской культур, который просуществовал почти три столетия. Мастера Утодурна не имеют себе равных, не покупая из-за пределов города ничего, кроме странных украденных артефактов. Небольшие группы археологов часто отправляются в оскверненный лес Велутил, который теперь называется Савалирвуд, чтобы обыскать руины Молесмира, пытаясь отыскать причину возникновения порчи, и определить, можно ли восстановить лес.

К сожалению, на южной окраине Савалирвуда, сразу за территориями Двендалианской империи вырос городок преступников и изгнанников. В дополнение к опасным обитателям этой жалкой чащи, которая известна как Шейди-Крик-Ран, есть многочисленные рейдеры и воры, ищущие реликвии в руинах леса, что приводит к обострению конфликта по всему региону.

## ВОСТОЧНЫЙ ВИНАНДИР

Когда-то поросший густыми лесами ландшафт Жорхаса был местом последней битвы Бедствия. Он подвергся такому сильному разрушению от рук воюющих богов, что, когда рассеялась пыль Расхожденья, Восточный Винандир превратился в потрепанную пепельную пустошь. Гор Дранас, цитадель богов-предателей, была разрушена, проклята и заброшена, в то время как оставшиеся демоны и чудовища бежали к окружающим зубчатым скалам и почерневшим болотам.

Брошенные хозяевами отродья разбредались с разоренной земли восточных берегов Жорхаса, поднимаясь за хребет Полутени, где и были в дальнейшем заперты забытые создания Предателей.

По всей этой пустоши разбросанные отряды бесцельно слоняющихся людей, зверей и гоблинов сражались за убежище и пропитание. Эти племена были ограничены в своей пустынной среде обитания левиафаном Ки'Нау, охранявшим воды у южных берегов, и выжившими дворфами Гримгола, которые не позволяли Жорхасцам двигаться дальше на запад. Кочевые, враждующие кланы веками боролись с суровыми условиями долины, способные основывать лишь небольшие оплоты цивилизации в суровой пустыне.

## ДИНАСТИЯ КРИН

Под руинами Гор Дранаса группа дроу-падальщиков отвернулась от Ллос, своего главного божества на протяжении веков, обретая новую веру в эзотерическую сущность, которую они называли Люксон. Ведомые светом своего нового божества, дроу пережили свое восхождение из глубин Подземья и заняли залы Гор Дранаса, назвав свой новый дом Росоной, или «Возрождением». Главный дом Крин помог основать новую нацию темных эльфов, которые воспринимали поверхность как часть своей новой веры и постепен-





В руинах Гор Дранаса друу впервые смотрят на солнце

но начали обращаться к ближайшим кочевникам, чтобы объединиться под светом Люксона.

Будучи первой нацией Жорхаса после Бедствия, династия Крин работала над расширением своего влияния по всей пустоши и объединением разоряющих ее орд. Дремлющее зло продолжало подниматься из-под болот и бесплодных земель Жорхаса, сея хаос и сражаясь с воинами, которые называли пустынную долину своим домом. Борьба за обращение обитателей Восточного Винандира к свету Люксона продолжается и по сей день, в то время как последователи Ллос стремятся навредить и уничтожить новую веру, когда-то избранную за их высокомерие.

Тем временем драконорожденные начали обращаться к обширному политическому миру Эксандрии, желая обмениваться знаниями и обменивать свое золото и драгоценности на могущественную магию, чтобы улучшить свое положение.

## Дракония

После Бедствия осколок разрушенного драконьего города Кетеска остался в южной части ущелья Дримот. Выжившие драконорожденные воспользовались удобной планировкой ущелья, чтобы построить новый город, и заключили союз с местными пещерными драконорожденными, которых они называли равенитами, положив начало реформированию цивилизованного общества драконорожденных.

Используя равенитов в качестве рабочей силы, драконорожденные собрали массивные кристаллы брумстоуна, которые когда-то удерживали их город в воздухе, и новый город Дракония начал формироваться как группа парящих островов в самом сердце пропасти. Называя себя драконокровными, они провели сотни лет, медленно восстанавливая свою нацию в уединении, полностью сосредоточившись на собственном просвещении и исканиях. В конце концов

они поработили равенитов, чтобы добывать золото и драгоценные камни из ущелья, а также обеспечить господство драконокровных в регионе, предоставив собственному разуму возможность сосредоточиться на внутренней политике и изучении тайной магии.

## Цвето-Конклав

В 815 году после Расхождения на Драконию неожиданно напала группа древних цветных драконов, назвавших себя Цвето-Конклавом. Могущественный город Дракония был немедленно разрушен, оставив лишь руины в ущелье Дримот. Могущественный белый дракон по имени Ворутал, Холодный Рок, объявил ущелье своим новым владением, в то время как остальные драконы стремились завоевать другие места в Эксандрии. Эти события потрясли народы Дикогорья, вынудив Хлодвигское содружество и Двендалианскую империю готовиться к битве, в то время как династия Крин временно отступила в Росону, опасаясь новой атаки.

Со временем Ворутал и весь Цвето-Конклав были убиты, и опасность, казалось, миновала. Когда Дракония была уничтожена, равениты, больше не поработанные, значительно превосходили численностью своих предыдущих хозяев; они заявили о своей свободе и наказали выживших драконокровных. Горстка драконокровных дворян бежала на побережье «Зверинца» и в Двендалианскую империю в поисках убежища, оставив равенитов восстанавливать сообщество драконорожденных Дикогорья на руинах своих бывших угнетателей.

## Война пепла и света

В прошлом веке Двендалианская империя столкнулась с династией Крин. Небольшие стычки и убийства солдаты с обеих сторон сдерживали экспансию за пределами Вершин Хранителя Пепла, и каждая



фракция внимательно следила за другой.

В последнее время внимание империи к растущему влиянию Криин привело к усилению интереса к источнику способностей династии Криин в тайной магии. Двендалианские шпионы успешно украли два из четырех артефактов, известных как маяки, которые, похоже, были мощными источниками уникальной магической энергии, называемой динамий. Светлая Королева Лейлас Криин приказала выкрасть маяки обратно и нападать на двендалианские крепости до тех пор, пока не будут возвращены эти священные реликвии. Теперь, в 835 году после Расхождения, возникшие в результате всего это стычки переросли в полномасштабную войну. Недавно Ассамблея Цербера обнаружила пятый маяк, и столкновение грозит разростись за Вершины Хранителя Пепла и вовлечь в конфликт других обитателей Дикогорья.

## ПАНТЕОН ЭКСАНДРИИ

Божественные Врата, установленные во время Расхождения, являются мощным барьером между Материальным Планом и божественными сферами. Божественные Врата запечатали как Богов-Предателей, так и Главных Божеств в пределах их владений в надежде спасти новую эру и предотвратить новое Бедствие. Если бы Божественные Врата были разрушены единодушным усилием Главных Божеств, все их силы высвободились бы, угрожая армагеддоном. Таким образом, боги терпеливо наблюдают за своими творениями из-за завесы, предоставляя ту небольшую силу, которую они могут послать через врата, чтобы помочь целям своих последователей. В отсутствие богов меньшие сущности стремятся получить власть и влияние, заключая договоры со смертными и предлагая свои дары в обмен на благосклонность, поклонение или дела, совершенные от их имени.

Следующие боги, покровители и титулы рекомендуются в качестве существующего пантеона, но это только рекомендация. Вы можете изменить, дополнить или полностью изменить богов в вашей

кампании по Дикогорью в соответствии с вашими потребностями. Перечисленные домены и договоры являются вероятным выбором для жрецов, колдунов и последователей каждой сущности, но это не единственные варианты, и многие другие домены можно отнести к предпочитаемому вами божеству. Поговорите со своим Мастером о том, как лучше всего реализовать свой домен или подобрать договор, чтобы он соответствовал философии и заповедям вашего божества-покровителя.

## ГЛАВНЫЕ БОЖЕСТВА

В круг Главных Божеств входят лидеры и светила-творцы, которые сражались с Первородными и спровоцировали Основание, создав смертные расы Эксандрии. Они представляют спектр света, защиты, любви, смерти и всех других граней свободы и жизни в мире. В то время как некоторые боги могут не соглашаться и ссориться друг с другом, они существуют в хрупком союзе, чтобы охранять святость жизни и своих соответствующих творений.

### АВАНДРА, НЕСУЩАЯ ПЕРЕМЕНИ

Также известная как «Та, что прокладывает путь», Авандра выступает за свободу, путешествия, торговлю и приключения во всей Эксандрии. Ее воля возвещает о расширении существующих границ, а ее зов манит ее последователей открыть для себя то, что ждет их за пределами известного. Городских храмов, посвященных Несущей Перемены, немного, но ее святыни часто можно найти вдоль проторенных дорог и в глуши. Ей поклоняются торговцы, искатели приключений и свободные от забот люди, а в тавернах ее восхваляют как приносящую удачу и богатство.

Авандра не называет ни одного домена среди планов своим, вместо этого вечно блуждая по Внешним Планам, где можно найти безмятежность, отстраненно наблюдая за потенциалом смертных.

**Описание.** Несущая Перемены часто изображается как молодая женщина со смуглой кожей и длинны-

## ГЛАВНЫЕ БОЖЕСТВА

| Божество         | Мировоззрение | Юрисдикция                              | Предполагаемый домен      | Символ                                                                                                |
|------------------|---------------|-----------------------------------------|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Авандра          | ХД            | Изменения, свобода, удача               | Природа, обман            | Женский профиль, чьи волосы, спадая вниз, образуют дорогу, отчеканенный на золотой монете или кулоне. |
| Бахамут          | ЗД            | Честь, справедливость, правосудие       | Жизнь, Порядок*, Война    | Профиль платинового Дракона                                                                           |
| Кореллон         | ХД            | Искусство, красота, Эльфы               | Магия**, Свет             | Два полумесяца, смотрящие друг на друга, над четырехконечной звездой                                  |
| Эратис           | ЗН            | Цивилизация, закон, мир                 | Знания, Порядок*          | Обоюдоострый топор с рукоятью в виде весов                                                            |
| Айюн             | Н             | Знания, ученье                          | Магия**, Знания           | Пара открытых глаз с третьим светящимся глазом                                                        |
| Корд             | ХД            | Битва, война, соревнование, шторм       | Война, Храмовник          | Четыре разряда молнии расходящихся из центра Щита                                                     |
| Мелора           | Н             | Море, природа, дикая природа            | Жизнь, Природа, Храмовник | Венок из травы, цветов, корней                                                                        |
| Морадин          | ЗД            | Создание, искусство, созидание          | Кузня***, Знания, Война   | Боевой молот, с изображенным лицами Дварфов                                                           |
| Пелор            | НД            | Лечение, здоровье, солнце               | Жизнь, свет, природа      | Яркая восьмиконечная звезда                                                                           |
| Разй             | НД            | Искушение, всепрощение, жизнь, здоровье | Жизнь, свет               | Образ Женоподобного Феникса гуманоида                                                                 |
| Королева Воронов | ЗН            | Смерть, судьба, зима                    | Смерть, Упокое-ние***     | Белая фарфоровая маска на полотне из черных перьев                                                    |
| Сеханин          | ХД            | Иллюзорность, лунный свет, ночь         | Магия**, природа, обман   | Перевернутый полумесяц, изображающий лук                                                              |

\* Домен Порядка появляется в «Руководстве гильдмастера по Равнике».

\*\* Домен Магии появляется в «Путеводителе приключенца по Побережью Мечей».

\*\*\* Домены Кузни и Упокоения появляются в «Руководстве Занатара обо всем».



ми светло-каштановыми волосами, которые каскадом образуют дорогу, следующую за ней. Большинство произведений искусства изображают ее в постоянном движении, постоянно ведущем в неизвестность.

**Церковный праздник.** Церковный праздник Авандры, называемый Новым Рассветом, приходится на первый день первого месяца, когда старый год сменяется новым. На побережье «Зверинца» люди празднуют, устраивая пир на берегу в сумерках, чтобы полюбоваться закатом. Они пируют и обсуждают свои надежды на новый год, пока не взойдет солнце.

#### ЗАПОВЕДИ АВАНДРЫ

- Удача улыбается наглецам. Твоя судьба, лишь для твоей хватки предназначена. Осмелюсь взять ее в свои руки, тем самым обрати её взгляд и защиту на себя.
- Перемены - это неизбежность. Лишь праведник уверен, что все что не меняется, меняется к лучшему.
- Восстань против Тирании. Борись за свою свободу и свободу ближнего своего, когда можешь, вдохновляй окружающих на эту борьбу, когда нет.

#### БАХАМУТ, ПЛАТИНОВЫЙ ДРАКОН

Столп справедливости, защиты, благородства и чести, Бахамут является маяком для паладинов, призвавшим порядку и добру, и почитается большинством металлических драконов как первый в своем роде. Герб Платинового Дракона украшает многие залы высшего руководства и правосудия, взывая к его воле во всех вопросах правосудия. Следовать за ним — значит заботиться о тех, кто не может позаботиться о себе.

В свободное от странствий по Внешним Планам время Бахамут живет в своем великолепном сверкающем дворце из золота, платины и мифрила, спрятанном среди ветров Семи Небес Селестии.

**Описание.** Платинового Дракона часто можно увидеть на щитах и доспехах, как на настоящих, так и декоративных, в виде блестящей головы дракона в профиль. Храмы и произведения искусства изображают массивного сверкающего дракона с яркой платиновой чешуей и кажущимся бесконечным размахом крыльев.

**Церковный праздник.** Церковный праздник Бахамута называется Трехдневный пост и отмечается на пятый день Дускара. Это день памяти, почести и уважения к тем, кто пал, защищая других.

#### ЗАПОВЕДИ БАХАМУТА

- Будь эталоном правосудия и чести.
- Карай зло, где бы оно не встретилось тебе, но проявляй милосердие и смирение к тем, кто стремиться к пути праведника.
- Защищай слабого, даруй свободу преследуемым, защищай идеалы правосудия.

#### КОРЕЛЛОН, СВОД-СЕРДЦЕ

Хранитель весны, красоты и искусства, Кореллон является покровителем тайной магии и фей. Основание вдохновило его бродить по искаленным землям, засеивая их первой тайной магией и взращивая самые древние леса. Именно благодаря Свод-Сердцу первые эльфы вышли из Царства Фей, и по этой причине он считается Матерью и Отцом всех эльфов. Те, кто ищет искусства во всех своих работах, будь то магические или мирские, часто поклоняются перед алтарем Кореллона. Он ненавидит Паучью Королеву и ее жриц за то, что они сбили дроу с пути.

Кореллон наблюдает за делами смертных и богов из Дворца Полумесяца в прекрасном королевстве Арборее, окруженном высокими белыми деревьями и мраморными колоннами.

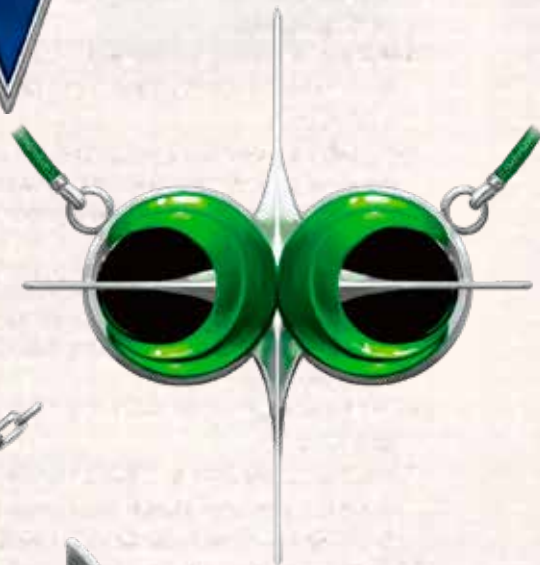
**Описание.** Большинство современных гобеленов и фолиантов изображают Свод-Сердце как эльфо-



АВАНДРА, НЕСУЩАЯ  
ПЕРЕМЕНИ



БАХАМУТ, ПЛАТИНОВЫЙ ДРАКОН



КОРЕЛЛОН, СВОД-  
СЕРДЦЕ



ЭРАТИС, НОСИТЕЛЬНИЦА  
ЗАКОНА



подобное существо невероятной грации и красоты, андрогинное и манящее, обрамленное длинными волнистыми золотыми волосами. Он был источником вдохновения для многих ранних эльфийских произведений искусства, и элементы его облика или символика включены в большинство элементов эльфийской архитектуры.

**Церковный праздник.** Церковный праздник Кореллона называется Эльфийский рассвет или Середина лета. Он отмечается на двадцатый день шестого месяца и знаменует первое появление эльфов из Царства Фей. Хотя Двендалианская империя не поощряет поклонение Свод-Сердцу, эльфы Бисаес Тила тихо празднуют наедине, открывая маленькие порталы в Царство Фей и выпивая немного больше вина, чем обычно.

#### ЗАПОВЕДИ КОРЕЛЛОНА

- Создавай, вдохновляй и ищи красоту в каждом своем деянии.
- Следуй за эхом потерянных мистических знаний, забытых мест и древнего искусства, ибо они и есть Сердце Арка.
- Сражайся с последователи Ллос.

### ЭРАТИС, НОСИТЕЛЬНИЦА ЗАКОНА

Вдохновение для многих великих изобретений, создание огромных городов, закон и порядок в обществе, Эратис претендует на господство над цивилизацией. Судьи и правители отдают дань уважения в ее храмах, которые являются центральными сооружениями во многих городах Эксандрии. Покой и порядок через организацию и закон направляют волю ее набожных последователей. У Носительницы Закона бурный роман с Мелорой, Матерью Природы, яростная любовь которых умеряется только тогда, когда цивилизация и природа находятся в равновесии.

Эратис находится в славной божественной столице Хеставара, Ярком Городе. Этот сияющий оазис простирается на Астральном Пlane, пока Носительница Закона наблюдает за его обитателями, купающимися в бесконечном дневном свете, освещающем оживленные улицы.

**Описание.** В большинстве текстов и статуй Эратис изображается как женщина в капюшоне и доспехах, сидящая на троне из колонн. Ее лицо обычно затемнено или изображено без выражения, что придает ее присутствию беспристрастный, но внушительный характер.

**Церковный праздник.** Церковным праздником Носительницы Закона является Рассвет цивилизации, который отмечается в день осеннего равноденствия, обычно в двадцать второй день девятого месяца. В Двендалианской империи люди празднуют этот день, устраивая пиры в честь законов родословной Двендала. Одно место за каждым столом остается свободным для короля, который трапезничает вместе со своими подданными.

#### ЗАПОВЕДИ ЭРАТИС

- Используй помощь ближнего. Усилия одного меркнут пред вкладом общества.
- Стремись укротить окружающую цивилизацию дикость. Защищай источник света в кромешной тьме.
- Воодушевляй и поддерживай дух изобретательства. Создавай новые поселения, вдохновляй сообщества, строй в момент удара вдохновения. Расширяй влияние Носительницы Закона.

### АЙЮН, ЗНАЮЩАЯ НАСТАВНИЦА

Почитаемая проводниками, мудрецами и учителями всех слоев общества, Айюн направляла развитие цивилизации на протяжении Эпохи Тайной Магии, как солнечный свет направляет ветви дерева. Во время Бедствия она была тяжело ранена Скованным Забве-

нием, и по сей день, пока она выздоравливает, на ее последователей охотятся агенты ее древних врагов. Теперь ее адепты поклоняются в уединении, распространяя знания, философию и знания анонимно.

Айюн сидит внутри бесконечной библиотеки, которая заполняет скрытое королевство Бесконечного Атенеума, ее небесные слуги каталогизируют все известные вещи, пока она вдохновляет тех, кто молится о ее понимании и руководстве.

**Описание.** Распространенные представления изображают Знающую Наставницу как седеющую, зрелую женщину с приветливой, величественной улыбкой, закутанную в развевающиеся мантии и шарфы, которые развиваются, напоминая книги и свитки. Некоторые в просторечии называют Айюн Знающей Госпожой, почитая ее как хранительницу знаний среди богов.

**Церковный праздник.** У Айюн нет общепринятых церковных праздников, поскольку публичное поклонение ей было прекращено во время Бедствия, и с тех пор она превратилась в полузабытый миф. Только в монастырях Кобальтовой Души возродилась вера в Знающую Наставницу, хотя поклонение ей среди городской интеллигенции мало похоже на поклонение ей среди искателей знаний древности.

#### ЗАПОВЕДИ АЙЮН

- Срывай маски с тех, кто жаждет уничтожить Айюн. Изучай их секреты, и придавай огласке.
- Отстаивай и проповедуй значимость фактов, сути, внимательности и правды, дабы вести тех, кто следует слепо по пути эмоций.
- Осуждай тех, кто врёт и живет без моральных принципов, ибо зло обретает могущество, когда его последователями удается утаить правду. Никогда не падай до их уровня эгоизма.

### КОРД, ПОВЕЛИТЕЛЬ ГРОЗ

Там, где гремит гром и разгорается конфликт, возносятся молитвы Повелителю Гроз. Упиваясь всеми испытаниями на прочность, Корд благословляет тех, кто проявляет себя на поле боя. Ему поклоняются спортсмены и воины по всей Эксандрии, он возвышает тех, чья сила духа и стремление к победе привлекают его внимание. Он приносит бури на суше и на море, и те, кто желает более ясного неба, возносят свои хвалы и молитвы, чтобы умиловить его.

Корд живет среди бродячих поселений и полей сражений в суровом и славном королевстве Исгард, где борьба, победа и празднование формируют ландшафт и тех, кто там живет.

**Описание.** В своих храмах Корд изображен типичным воином, часто обнаженным, с бородой и короткими вьющимися волосами. Как воплощение мускулов и силы, большинство произведений искусства изображают Повелителя Гроз в доминирующей позе и, иногда, борющегося с ужасным зверем.

**Церковный праздник.** Церковным праздником Корда является День испытаний, который отмечается в седьмой день второго месяца. День испытаний — один из самых шумных праздников в Порт-Дамали, и тысячи зрителей посещают ежегодную Божественную Потасовку, которую проводят в храме Корда, чтобы поддержать защитника своего любимого божества, особенно избранных защитников Повелителя Гроз и Всемогота.

#### ЗАПОВЕДИ КОРДА:

- Смелость превыше всего. В трусости нет славы.
- Сила есть путь к Величию. Величие — умение использовать силу во благо.
- Слава Повелителя Гроз живет в твоей собственной боевой славе.



## Мелора, Мать Природы

Царство Мелоры простирается везде, где колышутся моря и произрастают девственные заросли. Как хранительница дикой природы, Мелора олицетворяет диких существ природы, шум гневных порогов рек и знойную тишину пустыни. Ей поклоняются как эльфы, так и охотники, принимая ее помощь для гармоничного существования в диких землях. Те, кто ищет безопасный переход через опасные воды, молятся ей, чтобы она наставляла их.

Последователи Королевы Воронов также проявляют уважение к Дикой Матери как к хранительнице того, что останется, когда работа Надзирательницы Смерти будет выполнена. Те, кто происходит из Ки'Нау, часто делают подношения Мелоре, считая ее коллективной сущностью, представляющей их древних богов природы в единственной женской форме. Друиды Мелоры, Матери Природы, и жрецы ее возлюбленной, Эратис, Носительницы Закона, работают вместе, чтобы сохранить баланс между природой и цивилизацией. Однако поклонение Мелоре было объявлено вне закона в Двендалианской империи, что вызвало разногласия между жрецами Эратис в Западном Винандире, где многие считают, что в плохой погоде и стихийных бедствиях виновен гнев партнера их божества.

Отказавшись от собственного королевства, Мелора предпочитает бродить по планам, чтобы наблюдать за естественной жизнью. Ее часто можно найти среди неземной красоты бесконечных просторов дремучих лесов Арвандора, охотясь на противоестественных тварей, оскверняющих дикую природу.

**Описание.** Увековеченная деревянными рельефами и резными идолами в укромных, заросших рощах и сельских святилищах, Мать Природы показана как красивая женщина с зеленой кожей, почти поглощенная диким, спутанным венком из волос, листьев и лиан, которые скрывают ее гибкую фигуру.

**Церковный праздник.** Церковным праздником Мелоры является Величие дикой природы, которое отмечается в день весеннего равноденствия, обычно в двадцатый день третьего месяца. Жители берега «Зверинца» выделили этот день для плавания только ради удовольствия, чтобы наблюдать за природной красотой окрестностей. Те, кто все еще считает себя частью культуры Ки'Нау, используют этот день, чтобы поблагодарить за фрукты и продукты, дарованные морем, оставляя подношения в виде деликатесов и небольших поделок ручной работы на временных алтарях из скрученных корней и трав.

### Заповеди Мелоры

- Защищай дикую природу от эксплуатации и разрушения.
- Уничтожай исчадий и прочих выродков, насмехающихся над законами природы.
- Прими и уважай дикость природы. Существо с ней в гармонии.

## Морадин, Всеволод

Кузнецы, ремесленники и шахтеры поклоняются Морадину, дарующему вдохновение в обмен на уважение и молитвы. Он сформировал горы из хаоса Основания и стал покровителем и защитником дома и семьи. Преданность Всеволоду наиболее сильна в дварфских общинах, и многие храмы Морадина располагаются в центрах могущественных дварфских крепостей.

Морадин повелевает кузницами душ в огромном туннельном особняке Эракиноре, глубоко под склонами Солании на плане Селестии.

**Описание.** Многие залы гильдий и мастерские содержат изображения Морадина, безликого, креп-

кого дварфоподобного существа огромной силы, сгорбившегося над пылающим сердцем, сжатым в его массивных руках.

**Церковный праздник.** Церковным праздником Морадина является Глубокое утешение, которое отмечается в восемнадцатый день пятого месяца. Особо набожные последователи Всеволода проводят день в уединении, размышляя о значении семьи и о том, как они могут стать лучшими матерями, отцами, братьями, сестрами и детьми. Сообщество дварфов в Гримголире празднует, целый день пируя и выпивая.

### Догматы Морадина:

- Оставайся спокоен, уверен и решителен пред лицом катастрофы.
- Отстаивай и проповедуй верность своей семье, клану, народу.
- Наследие - первостепенно. Создавай то, что изменит мир к лучшему.

## Пелор, Отец Зари

Пелор правит солнцем и летом, веками оберегая само время. Как владыке земледелия и предвестнику урожая ему поклоняются фермеры и большинство простодушных, а его жрецов приветствуют во многих странах. Покровитель нуждающихся и истребитель зла, Отец Зари часто покровительствует паладинам и следопытам, которые следуют подобной клятве. Он также известен своей победой над Скованным Забвением и почитается теми, кто охотится на aberrаций.

Пелора часто можно найти в Крепости Солнца, сияющей золотой цитадели, которая приносит яркую жизнь в бескрайние сады Благословенных Полей Элизима.

**Описание.** Изображения на старинных гобеленах совпадают с ранними текстами, описывающими Пелора как отеческую фигуру в серебряных и золотых доспехах, его голова - маяк из света и огня, настолько яркий, что его лица едва видно. Многие статуи в святых местах используют голову как жаровню, которую зажигают с каждым рассветом и гасят с наступлением сумерек.

**Церковный праздник.** Церковным праздником Пелора называется Разгаром лета и приходится на пятнадцатый день седьмого месяца. В то время как другие части Эксандрии пируют, Двендалианская империя использует этот день как возможность набрать больше солдат в свою армию. Военные устраивают большие пиры и раздают игрушечных солдатиков и прочую пропаганду, призывая людей вступать в их ряды и помогать бороться со злом, угрожающим королю.

### Заповеди Пелора

- Будь линчевателем зла. Ибо люди быстро забывают уроки прошлого.
- Освобождай невинных от страданий.
- Доставляй свет Пелора, туда где тьма растет с милосердием, решимостью и добротой.

## Разй, Вечный Свет

Богиня искупления и сострадания, Разй распространяет идеи понимания и оптимизма даже в самых темных местах. Она верит, что даже самых испорченных можно вернуть на путь истинный, и это мышление привело к предательству со стороны Повелителя Девяти Преисподних, уничтожившего ее последователей во время Бедствия. Это неуместное доверие заставило многих священников вычеркнуть ее имя из исторических записей, в результате чего ее титул и вера были рассеяны в безвестности на протяжении долгого времени. Лишь недавно вера в еekk была переткрыта, и ее храмы снова стали известны.



Айюн, Знающая  
Наставница



Корд, Повелитель Гроз



Мелора, Мать Природы



Морадин, Всемолот



Последователи Вечного Света часто являются сельскими целителями и общественными философами, предлагая голос разума и сочувствия в гневные и циничные времена.

Разэй наставляет свою паству из своего храма рядом с хрустальными пляжами Острова Обновления, скрытого святилища пламени рядом с Благословенными Полями Элизиума.

**Описание.** Те, кто восстанавливают веру в Вечный Свет, откапывают ее изображения в руинах разрушенных храмов или создают новые произведения искусства, чтобы вдохновить других. Разэй представлена как красивая, сильная женщина с темной кожей и светлыми волосами, обладающая ангельскими крыльями из слоновой кости.

**Церковный праздник.** Церковный праздник Вечного Света давно забыт, и ее последователям еще предстоит решить, когда проводить ее фестиваль и каким должен быть праздник. Дебаты продолжают годами, и до сих пор не было совершено никаких великих чудес, чтобы объединить ссорящихся жрецов.

### ЗАПОВЕДИ РАЗЭЙ

- Веди за собой благосклонно, с милосердием и состраданием. Вдохновляй последователей.
- Помогай тем, кого не наставляли. Излечи того, кто потерял надежду.
- Те, что далеко за гранью искупления, должны быть обезврежены без мучений.

### КОРОЛЕВА ВОРОНОВ, НАДЗИРАТЕЛЬНИЦА СМЕРТИ

Хозяйка клубка судьбы и владычица зимы, Королева Воронов — богиня смерти. Ее взгляд следит за каждой смертной жизнью, отмечая ее конец, наблюдая за границей между жизнью и смертью и обеспечивая непорочный естественный переход через нее. Во время заупокойных служб многие просят ее благословения, чтобы защитить усопшего от ужасного проклятия нежити.

Те, кто изучает древние знания, верят, что Надзирательница Смерти когда-то сама была смертной и является единственной известной смертной, возвысившейся до уровня небожителя. Ее возвышение мгновенно уничтожило прежнего, ныне забытого бога смерти, а другие боги быстро и испуганно уничтожили секреты обрядов вознесения.

Королева Воронов дергает за нити судьбы из своей твердыни из черного льда в замерзшем королевстве Летерна, расположенном в холодном уголке Царства Теней.

**Описание.** Существует несколько визуальных изображений Королевы Воронов; многие храмы просто используют ворона как символ ее благословения. На некоторых иллюстрациях она изображена как высокая бледная женщина, закутанная в свисающий черный балахон, с лицом, скрытым белой фарфоровой маской, и черными, как оникс, волосами, прямыми и бесконечными.

**Церковный праздник.** Церковным праздником Королевы Воронов называется Ночью Вознесения, в честь ее апофеоза. Фактическая дата обретения ею божественности неизвестна, но Ночь Вознесения отмечается в тринадцатый день десятого месяца. То, что когда-то было ночью радостного празднования в честь мертвых в Двендалианской империи, недавно стало поводом осудить династию Крин за их неестественное отношение к смерти.

### ДОГМАТЫ КОРОЛЕВЫ ВОРОНОВ:

- Смерть — естественный конец жизни. Нет жалости к тем, кто пал.
- Путь судьбы неприкосновенен. Гордецы, кто намереваются



ся обойти свою судьбу, должны быть наказаны.

- Нежить - бесчинство. Те, кто мешает освобождению души, падут.

## СЕХАНИН, ЛУННАЯ ТКАЧИХА

Сеханин — богиня лунного света и осени, а также покровительница иллюзий и заблуждений. Широко почитаемая в культурах полуросликов и эльфов, она считается божеством любви, защищающим свидания влюбленных при помощи теней, которые она сотворила. Те, кто имеет дело с жульничеством и действуют во тьме, часто просят ее благословения.

Сеханин можно найти среди зеленых зарослей королевства Арборея, наблюдающую за эльфийскими дворами или блуждающую среди красочных полей Царства Фей.

**Описание.** Изображения Лунной Ткачихи так же многочисленны, как мифы и истории о ее вмешательстве в союзы смертных. Ее чаще всего изображают юной девушкой со светло-голубой кожей и белыми волосами, ее тело и конечности сплетено из волнистых шелковых прядей серебристого лунного света, которые создают края теней вокруг нее.

**Церковный праздник.** У Сеханин нет церковного праздника, но эльфы посвящают ей ночь самого долгого полнолуния за десятилетие. Эльфийские астрономы отслеживают фазы луны и то, как она приближается и отдаляется от Эксандрии, чтобы предсказать эти дни с большой точностью. Многие надменные эльфы используют этот праздник как предлог, чтобы побыть шаловливыми и озорными, в то время как более молодые эльфы в эту ночь используют костюмы и иллюзии, чтобы разыграть своих сверстников. Некоторые эльфы Бисаес Тил проводят секретный фестиваль в зарослях Перлбоу во время полнолуния, поскольку Двендалианская империя не разрешает поклоняться Лунной Ткачихе.

### ДОГМАТЫ СЕХАНИН:

- Создавай свою судьбу сам, следуя своим страстям.
- Позволь тени защитить тебя от обжигающего света фанатичного добра, также как и от абсолютно тьмы зла.
- Будь необременён. Не привязывайся. Выковывай новые воспоминания и опыт

## БОГИ-ПРЕДАТЕЛИ

Боги-Предатели — это божества, которые отошли от идеалов Основания и приняли разрушительный хаос Первородных или стали эгоистичными по отношению к своим собственным творениям. Боги-Предатели редко работают вместе, так как видят друг в друге угрозу своим планам и целям. Именно эта слабость позволила Главным Божествам победить и изгнать их, положив конец Бедствию.

## АСМОДЕЙ, ПОВЕЛИТЕЛЬ ДЕВЯТИ ПРЕИСПОДНИХ

Дьявольский бог Преисподней — повелитель тирании и господства. Его слова лестные и тщательно продуманные, успокаивающие и развращающие сердца смертных. Асмодей правит своими владениями железной рукой, а наказания, ожидающие тех, кто перейдет ему дорогу, сняты людям в кошмарах. Злые сущности платят ему дань вместе с его дьяволами, и многие колдуны тянутся к его силе.

Асмодей повелевает своими дьявольскими полчищами из своей крепости Налшим, расположенной в глубинах Нессуса, девятой и самой глубокой из Девяти Преисподних.

**Описание.** Извращенный образ небожителя, коим он некогда являлся, Повелитель Девяти Преисподних раскрывается во многих фоллиантах и фресках как

ПЕЛОР, ОТЕЦ ЗАРИ



РАЗЙ, ВЕЧНЫЙ СВЕТ



КОРОЛЕВА ВОРОНОВ,  
НАДЗИРАТЕЛЬНИЦЫ СМЕРТИ



СЕХАНИН, ЛУННАЯ  
ТКАЧИХА





красивый гуманоид с темно-красной кожей и длинными черными волосами. Над его лбом поднимаются два изогнутых рога, а на губах застыла понимающая ухмылка.

**Враги.** Врагов у Асмодея много, даже среди Богов-Предателей, многие из которых подчиняются архидьяволу только из страха перед его огромной силой. Его заклятый враг — Авандра, Несущая Перемены, чье озорство и хитрость досаждали ему на протяжении веков. Именно она победила его во время Бедствия, обманом заставив его дьявольские армии атаковать друг друга. Величайшим триумфом Повелителя Дьяволов во время Бедствия было то, что он обманул и предал Вечный Свет, уничтожив всех ее последователей одним махом — поступок, который с тех пор объединил последователей Разы и Авандры узами нерушимого товарищества.

### ЗАПОВЕДИ АСМОДЕЯ

- Утверди свою власть и преимущество над другими. Яви свою силу воли пред образом Асмодея.
- Отмсти стократно за жестокость испытанную. Лишь злое превосходство способно унять эту боль. И эксплуатация доброты.
- Сострадание - твоя главная слабость. Достигнув величия однажды, не жалея тех, чьи головы ты растоптал по пути к вершине.

### Бэйн, Владыка Раздоров

Залитые кровью армии жестоких воинов часто сокрушают своих врагов во имя Бэйна, злого покровителя войны и завоеваний. Служить его воле означает принять призыв к конфликту, ища слабых, чтобы сломить их и поработить. Воинственные нации и племена гоблиноидов прославляют Владыку Раздоров, когда нападают на другие расы и захватывают поселения. Бэйн подчиняет своей железной воле все живое, заставляя даже саму природу подчиняться его прихотям.

Бэйн планирует свое завоевание планов из бастиина Бейнхолда, возвышающегося среди пропитанных кровью полей сражений Ахерона.

**Описание.** Бэйна часто изображают как жестокого, огроподобного мужчину, с головы до ног одетого в зазубренные черные доспехи. Отрубленные головы свисают с его пояса, а тени, скрывающие его лицо в шлеме, не скрывают его желтых глаз.

**Враги.** Величайшим врагом Владыки Раздоров

является Мелора, которая победила его в Рифенмисте во время Бедствия. Владыка Раздоров наращивал свои армии, превращая благородных существ в монстров и уничтожая дикие земли, чтобы все сильнее разжигать конфликт, и два божества много раз сталкивались во время войны до его поражения на Плато Бейнсфаль.

### ЗАПОВЕДИ БЭЙНА

- Страх твой главный союзник. Обуздай его и направь в сердца врагов своих.
- Неповиновение, взбаламашность и беспорядок - три не прощаемых греха.
- Битва - величайший дар. Совершенствование навыков битвы - высшая и благороднейшая цель.

### Груумш, Разрушитель

Груумш направляет полчища варваров-мародеров, чтобы разрушать, грабить и убивать просто ради удовольствия. Беспорядок и бесчестие - догматы злого полководца, призывают диких тварей «пожирать» окружающий их мир, поддавшись хаотичной и эгоистичной природе хищника. Ряд жестоких кланов гуманоидов и зверей по всему Жорхасу отдают дань уважения Груумшу, прося его благословить их охоту и подарить добычу, достойную уничтожения.

Груумш правит бесплодными равнинами Нишпрека в хаотичном королевстве Ахерон, где он разжигает ярость своих извращенных армий и готовится к жестокой войне между планами.

**Описание.** Примитивные глиняные изображения в варварских общинах его последователей изображают Разрушителя в виде исполинского неповоротливого орка. Его пустая глазница сместилась, из-за чего единственный глаз теперь расположен в центре его лица, как у кошмарного циклопа.

**Враги.** Кореллон выстрелил Груумшу в правый глаз во время Бедствия, и бог резни с нетерпением ждет того дня, когда он сможет отплатить ему с двойной силой. Те, кто служит Разрушителю, иногда поддаются влиянию его ненависти и ярости, сочащимся из-за Божественных Врат, и впадают в странную жажду крови, стремясь убить эльфов и тех, кто поклоняется магии Свод-Сердца.

### ЗАПОВЕДИ ГРУУМША

- Рушь. Завоевывай. Убивай.
- Слабость создана для того, чтобы быть сломленной силой. Будь силой.

### БОГИ-ПРЕДАТЕЛИ

| Боже-ство | Миро-возре-ние | Юрисдикция                                     | Предполагаемый домен                  | Символ                                                   |
|-----------|----------------|------------------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| Асмодей   | ЗЗ             | Девять Преисподних                             | Обман, Война                          | Корона из колючих, крючковатых ониксовых рогов           |
| Бэйн      | ЗЗ             | Завоевание, тирания                            | Кузня *, Порядок**, Война             | Лента из звеньев цепи с кандалами                        |
| Груумш    | ХЗ             | Бойня                                          | Смерть, Война                         | Кровоточащий один глаз                                   |
| Ллос      | ХЗ             | Обман, пауки                                   | Знания, Обман                         | Ожерелье паука, инкрустированное самыми дорогими камнями |
| Тариздун  | ХЗ             | Тьма, пустота, разрушение, покорение           | Смерть, Упокое-ние*, Обман            | Искавленная, семи-конечная звезда из цепей               |
| Тиамат    | ЗЗ             | Цветные драконы, низшие эмоции                 | Порядок**, Об-ман, Война              | Драконья лапка. или иногда 5 головый дракон              |
| Торог     | НЗ             | Рабство, заточение, пытки                      | Смерть, Обман.                        | 3 руки с когтями, выползающие из зияющей пустоты         |
| Векна     | НЗ             | Некромантия, секреты, тайны, заговоры          | Магия***, Смерть, Упокое-ние*, Знания | Оторванная рука с глазом в середине ладони               |
| Зехир     | ХЗ             | Убийство, смерть, тьма, алхимия, змеи/рептилии | Природа, Обман, Смерть                | Скрученный серпент                                       |

\* Домены Кузни и Упокоения появляются в «Руководстве Занатара обо всем».

\*\* Домен Порядка появляется в «Руководстве гильдмастера по Равнике».

\*\*\* Домен Магии появляется в «Путеводителе приключенца по Побережью Мечей».



- Нет эмоций кроме ярости и истеричной радости. Остальное - слабость.

## Ллос, Паучья Королева

Злая богиня обмана, теней и пауков, Ллос плетет сложную паутину планов и предательства при помощи своих последователей, обманывая как союзников, так и врагов, чтобы обрести власть. Говорят, что Паучья Королева может видеть глазами всех пауков и что она действительно всезнающая. Поклонение Ллос напрямую связано с обществом темных эльфов на большей части территории Эксандрии, но ее влияние в Дикогорье уменьшилось после Бедствия, когда часть дроу отвергла ее в пользу древнего существа, известного как Люксон. Это пренебрежение вызвало в ней ядовитую ненависть, и теперь она ищет мести тем, кто ее предал.

Ллос источает свои вредоносные яды и слухи из своего королевства Паутины Демонов, которое привязано к Бездне и является домом для ее многочисленных детей-пауков.

**Описание.** На многих иконах и идолах Ллос изображена привлекательная женщина с темно-фиолетовой кожей и серебристыми волосами, нижняя часть тела которой представляет собой ужасающее брюхо чудовищного паука.

**Враги.** Ллос затаила жгучую обиду на Корда, Повелителя Гроз, за то, что одним броском своего могучего громового копья он пригвоздил ее к скале, оставив ее армии дроу без лидера во время Бедствия. Ллос и Груумш также разделяют жгучую ненависть к Кореллону, который, как она утверждает, загнал ее детей под землю, и Ллос часто манипулирует последователями Груумша, заставляя их атаковать ее врагов, чтобы дроу могли оставаться в безопасности. Хотя Ллос и не чувствует ни силу, ни волю Люксона, которому теперь поклоняются темные эльфы Жорхаса, она из всех сил старается уничтожить его последователей и память о нем.

### Заповеди Ллос

- Лучше быть любимым, чем пугающим и вселяющим ужас. Но всегда можно попробовать и то и другое.
- Клевета, наговор, дезинформация, деятельность в тени куда результативнее открытого конфликта.
- Смерть всем Эльфам, что имеют наглость жить под солнцем. Смерть их союзникам.

## Тариздун, Скованное Забвенье

Это бесконечная тьма, больше похожая на другой мир, чем на бога. В Тариздуне не существует жизни и смерти, только полное уничтожение и безумие. Даже другие Боги-Предатели относятся к этому безумному богу с осторожностью. В своем бесконечном заточении Тариздун мечтает о бесконечных глубинах Бездны вместе со всеми ее демоническими легионами. Главные Божества думали, что он был заперт во время Основания, пока он почти не вернулся, чтобы разрушить мир во время конфликтов Бедствия.

Теперь его хаотичный разум погрузился в еще более жуткие сны, грезы о кошмарных абберациях, существующих глубоко под Эксандрией. Безумные культисты Тариздуна работают без вестей от своего извращенного покровителя, ожидая Эпохи Завершения, когда, наконец, их бог будет свободен, и все существа будут поглощены в бесконечном бессмертии.

Считается, что Тариздун закован в глубочайших ямах Бездны и связан божественными кандалами, которые медленно ослабевают, из-за чего его безумие просачивается в планы.

**Описание.** Существует несколько визуальных попыток изобразить Тариздуна, но тексты говорят о существе из клубящейся, голодной тьмы, о распро-

страняющемся облаке разрушения, лишенного света, порожденном тысячей хищных ртов. Современные источники описывают его как кошмар, скованный золотыми и черными цепями, едва сдерживающими тьму.

**Враги.** Несколько оставшихся последователей Айюн посвятили себя тому, чтобы Тариздун больше никогда не был освобожден от цепей. Айюн возглавила атаку против возрождения всепоглощающего бога-разрушителя, и ее храбрость позволила другим Главным Божествам сковать своего врага, хотя победа чуть не стоила ей бессмертия и существования. Некоторые говорят, что Айюн сможет полностью восстановиться только в том случае, если Скованное Забвенье будет уничтожен навсегда.

### Заповеди Тариздуна

- Предложи и передай силу свою и власть свою Тариздуну. Продолжай, пока в конце концов он не будет свободен.
- Раскрой, восстанови и восхваляй забытые алтари и реликвии в его честь.
- Разрушай и стирай с лица земли все живущее. Подготовь мир к Эпохе Завершения.

## Тиамат, Чешуйчатый Тиран

Злая королева драконов — грозная богиня жадности, зависти и накопленного богатства. В то время как цветные драконы являются ее главными почитателями, Тиамат принимает поклонение любого, кто жаждет богатства. Все цветные драконы испытывают ужасающее почтение к своей безжалостной королеве, но многих драконов с почти божественной силой и амбициями раздражает ее правление.

Тиамат остается заключенной в Авернусе, первой из Девяти Преисподних, воздействуя на души цветных драконов на всех планах и ища способы освободиться.

**Описание.** Большинство изображений Тиамат существуют как предупреждения в святилищах Платинового Дракона Бахамута. Она изображена в виде дракона ужасающих размеров с массивными кожистыми крыльями, источающей облака ядовитого тумана, с пятью грозно ревушими драконьими головами, каждая из которых окрашена в цвет ее злых детей.

**Враги.** Ненависть Чешуйчатого Тирана к Бахамуту стара, как Основание, и ее культы всегда преследуются его правосудием. На протяжении столетий ревностные паладины Бахамута мешали цветным драконам поклоняться Тиамат, но рост активности культов в теневом мире двендалианского общества заставляет жрецов Платинового Дракона нервничать.

### Заповеди Тиамат

- Собирай добро. Но трать мало. Золото и власть, что идет от золота - лучшая награда стараний.
- Не забывай и не прощай ни оскорбления, ни бесчестье проявленное в твой адрес. Не давай роскоши уходить без наказанных тем, кто осмелится.
- Бери то, чего ты жадишь. Те, кто не могут защитить своё - не достойны иметь его

## Торог, Ползучий Король

Темный бог бесконечных туннелей и пещер под Эксандрией, Торог является покровителем мучителей, работоторговцев и тюремщиков во всех королевствах. Его слезы гнева проложили пути под миром, а его царство заточения представляет собой сеть смертоносных пещер и ловушек, из которых немногие возвращаются. Существа, кочующие по пустоши Карсери, часто строят тюрьмы по его образу и подобию. Те, кто лишает других свободы, возносят ему молитвы в



Асмодей, Повелитель  
Девяти Преисподних



Бэйн, Владыка Раздоров



Груумш, Разрушитель



Ллос, Паучья  
Королева



Тариздун, Скованное  
Забвенье



подвалах и других подземных владениях, и многие существа, живущие внизу во тьме, поклоняются ему и ищут его наставления.

Торог остается изгнанным в неизвестной расщелине Дальнего Предела, которая теперь граничит с самыми глубокими ямами Подземья, где границы между мирами истончаются и рождаются ужасные отродья, стремящиеся подчиняться Ползучему Королю.

**Описание.** Ползучий Король представлен в виде опухшего, уродливого червя с кричащей безволосой человеческой головой и тремя руками, который скользит внизу во тьме пробиваясь сквозь беспросветную породу.

**Враги.** Пелор и Разй победили Торога во время Бедствия, выманив своего врага на поверхность. Пелор пронзил темное тело Торога тысячами копий из солнечного света, а Вечный Свет заточила его за пределами Эксандрии. Слезы боли и гнева, которые Ползучий Король пролил, прошгли Эксандрию насквозь, и его верноподданные бежали в эти туннели, спасаясь от святого света своих врагов.

### ЗАПОВЕДИ ТОРОГА

- Ищи и покоряй места, где нет ни капли света.
- Упивайся болью, что приносишь сам другим. Наслаждайся болью, что испытываешь во Имя Торога.
- Заточи тех, кто не может тебе противиться. Забери их жизнь частями. И отправь ее во тьму.

### ВЕКНА, ШЕПЧУЩИЙ

Лорд-лич Векна правит озлобленными магами, политиками-заговорщиками и завистливыми слугами, будучи темным богом некромантии, нежити и секретов. Когда-то угрожающе умный и могущественный архимаг, ставший личем, его жажда овладеть всеми тайнами и одержимость завоеванием пантеона привели к его собственному распаду, после которого остались только его левая рука и глаз. Его живучий дух развивался на протяжении веков, и ему удалось воссоздать обряды вознесения Королевы Воронов, чтобы он стал новейшим из богов Эксандрии. Победенный легендарными героями Vox Machina и запертый за Божественными вратами, Шепчущий теперь тихо правит тем, что не должно быть известно.

Векна не считает ни одно место среди планов своим домом, вместо этого блуждая в поисках могущественных артефактов и секретов для осуществления своих непостижимых заговоров.

**Описание.** Те, кто утверждают, что видели форму Векны, рассказывают о высоком скелетообразном лице, закутанном в рваные одежды и зачарованные драгоценности, без левой руки и левого глаза.

**Враги.** Хотя Векна ненавидит всех других богов, желает уничтожить их и стать единственной божественной силой на планах, особую ненависть он испытывает к Айюну. Айюн стремится поделить с миром теми же секретами, которые Векна хранит для себя, и его последователи усердно работают, чтобы уничтожить Библиотеку Кобальтовой Души и всех, кто следует ее пути. Королева Воронов также презирает Векну и видит в его существовании непростибельное оскорбление ее цели.

### ЗАПОВЕДИ ВЕКНЫ

- Изучи все что сможешь и храни это в секрете. Открывай лишь те куски, что должно, но не целиком.
- Развивай и культивируй своё внутреннее зло, тем самым открывая для себя единомышленников. Используй их.
- Сей разрушение и смерть среди тех, кто поклоняется другим божествам, ибо лишь последователи Векны останутся на этой земле.



## ЗЕХИР, СКРЫТЫЙ ЗМЕЙ

Странствующий среди теней и создатель змей и змееподобных, Зехир — злой бог ядов, убийц и тьмы. Древние змееподобные поклоняются ему больше всех других божеств, волоча кричащие подношения в храмы, построенные в его честь. Большинство последователей Скрытого Змея были уничтожены во время Бедствия, а остальные либо отошли от дел и скрываются, либо на них охотятся ради «спортивного интереса» слуги Лос и Торога. Но, возможно, Зехир просто затаился, выжидая подходящего момента, чтобы снова обрушить на мир свои незримые армии.

Зехир развращает и отравляет Эксандрию из теней Башен Ночи, скрытых среди постоянно меняющихся ветров Астрального Плана.

**Описание.** Много ныне забытых храмов когда-то было построено во имя Скрытого Змея, и в них его изображения содержались в большей части архитектуры. Он показан как существо с человеческим телом с шестью руками и гигантской змеиной головой, оскаленными клыками и раздутым от злости капюшоном. Пряди густых темных волос, растущих из его чешуйчатого тела, образуют слои клубящейся тени, скрывающей его форму.

**Враги.** Зехир ненавидит Эратис и Мелору, ибо он презирает жизнь, порядок и любовь больше всего остального. Его выжившие последователи используют яд и огонь, чтобы вредить цивилизации и уничтожать природу, надеясь разозлить обоих богов и погрузить Эксандрию в хаос.

### ЗАПОВЕДИ ЗЕХИРА

- Ночь твой лучший союзник. Держи свои намерения в секрете.
- Бей быстро и без причин. Ослепляй цель их собственным смятением.
- Убивай медленно. Сквозь агонию. Или... Заставь их наслаждаться этим.

## МЕНЬШИЕ СУЩНОСТИ

После изгнания пантеона во время Расхождения королевство смертных было предоставлено самому себе. Если не учитывать просачивающейся из-за Божественных Врат божественной помощи, смертные существа теперь являлись единоличными хранителями будущего Эксандрии. Такой вакуум влияния породил ряд могущественных существ, которые не смогли бы соперничать с богами по уровню способностей или влияния, но теперь, не встречая сопротивления, смогли собрать небольшие группы собственных последователей. Эти идолы ведут себя по-разному, некоторые являются почитаемыми защитниками беспомощных, а другие стремятся стать деспотичными богами. У многих из этих существ есть амбиции, которые они хотят реализовать, и они могут предложить смертным великую силу в обмен на почитание.

### ОРУЖИЕ ПРЕДАТЕЛЕЙ

Перед Бедствием каждый из восьми Богов-Предателей выковал разумное оружие, используя жизненную силу великого исчадия, и передал его избранному чемпиону в королевстве Гор Дранас. Бедствие разбросало это оружие по Дикогорью, спрятав его в горах, лесах, полях и под землей. Какое-то оружие было обнаружено, но большая часть так и не была найдена и пользуется большим спросом. Оружие или, точнее, исчадья, закованные в него, собирают собственных последователей среди верующих смертных.

Когда Оружие Предателей оказывается найденным, оно наделяет своего владельца частью силы Богов-Предателей и мудрости помещенного в него исчадия. Эти исчадья знают, что их война давно проиграна.

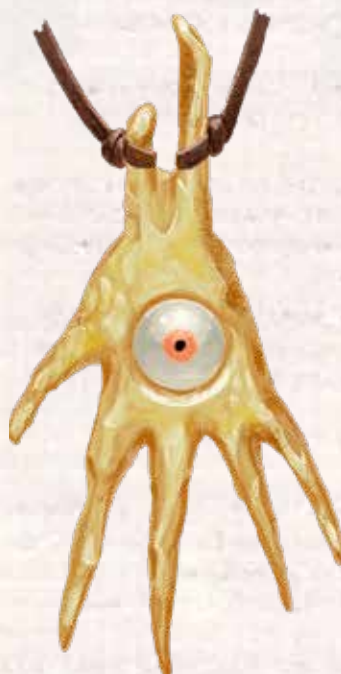
ТИАМАТ, ЧЕШУЙЧАТЫЙ ТИРАН



ТОРОГ, ПОЛЗУЧИЙ КОРОЛЬ



ВЕКНА, ШЕПЧУЩИЙ



ЗЕХИР, СКРЫТЫЙ ЗМЕЙ





на, но они все еще желают быть использованными в бою, одерживать победы и проливать кровь в руках умелых воинов. По мере того, как владелец оружия становится более могущественным, то же самое происходит и с оружием, которое, в свою очередь, может наделять владельца еще большей силой. Всякий раз, когда владелец оружия умирает, оружие исчезает и снова появляется в другом месте.

Боги-Предатели создали следующее оружие, которое более подробно описано в главе 6:

**Клинок разбитых зеркал.** Этот каменный кинжал Тариздуна еще предстоит найти после Бедствия. Он способен искажать реальность вокруг своего владельца. Для создания кинжала была использована жизненная сила глабрезу по имени Рагазуу.

**Ползучий молотильщик.** Этот обсидиановый боевой молот несет в себе измученную волю Торога и может разрушать целые строения одним ударом. Для создания этого оружия была использована жизненная сила ультролота по имени Цирия.

**Плеть теней.** Этот тронутый Зехиром хлыст оканчивается пятью змеиными головами, которые отравляют врагов разными ядами при укусе. Для создания этого оружия была использована жизненная сила марилит по имени Сизлифет.

**Булава черной короны.** Эта булава с рубиновым навершием в виде головы исчадия несет в себе дар Асмодея, позволяющий владельцу призывать дьяволов, а оружию гореть достаточно жарко, чтобы плавить сталь. Для создания этого оружия была использована жизненная сила эринии по имени Ксартаса.

**Сеющий разорение.** Это благословенное Груумшем копье из слоновой кости может легко пробивать доспехи и превращаться в молнию при броске. Для создания этого оружия была использована жизненная сила балора по имени Ярроуиш.

**Шелковая ненависть.** У этой рапиры лезвие, выкованное из паучьего шелка, которое дает владельцу благословение Лос. Для создания этого оружия была использована жизненная сила йоклола по имени Синнафекс.

**Кровавая смерть.** Этот несокрушимый моргенштерн несет в себе дар Бэйна, и его еще предстоит найти после Бедствия. Оно дает владельцу силу, которая позволяет поработить его врагов. Для создания этого оружия была использована жизненная сила исчадия преисподней по имени Изилизи.

**Воля Когтя.** Эта боевая кирка отмечена знаком Ти-

амат и делает владельца неуязвимым для стихий и наделяет его силой дыхания дракона. Для создания этого оружия была использована жизненная сила костяного дьявола по имени Аштырлон.

## ЦЕРАТОС

Существо, ускользнувшее из Дальнего Предела в Эксандрию еще до Основания, Цератос — одно из древнейших существ в мире. Единое существо со множеством разумов, Цератос упивалось хаосом. Когда Стихийный Хаос был разделен на четыре плана, Цератос отступило под землю, утратило разум и погрузилось в кошмарный сон.

Спустя долгое время раскопки Ползучего Короля разбудили Цератос. Хотя его разумы были рассеяны, каждый желал возвращения хаоса, чтобы объединиться. Тогда Цератос начало проецировать свои мысли на поверхность, предлагая свою магию тем, кто сможет нести хаос в мир, чтобы однажды Цератос смогло восстановить свою полную силу. Цератос говорит своим последователям, что хаос приносит ясность, а разрушение порождает возрождение.

**Внешность.** Цератос считается массивной сферой плоти без кожи, хаотично покрытой глазами, ртами и щупальцами. Оно может проецировать свои мысли на других существ, особенно на тех, кто желает нести хаос в мир.

## ДЕЗИРАТ, СУМЕРЕЧНЫЙ ФЕНИКС

Дезират была компаньоном и ездовым животным Асмодея во время великих войн Бедствия. Перед Расхождением она была разделена со своим хозяином остатками первоначальной Ассамблеи Цербера, которые хотели изучить форму исчадия феникса ради своих собственных целей. После того, как ассамблея была уничтожена во время войны, а пантеон был изгнан из Эксандрии, феникс так и остался закованным под горами Цириос. Ее теневое пламя веками обжигало и травмировало королевство наверху, порождая термальные явления, окружающие гору Ментири в Западном Винандире.

В одиночестве рассудок Дезират помутнился, породив заблуждения о ее божественности, которые она увековечивает в сердцах тех, кто несет семя ее огненной мести, обращаясь к ним во снах и видениях. Когда-то она собрала достаточно последователей при помощи почитателей Ук'отоа, которые почти смогли прокопать достаточно глубоко, чтобы освободить ее, но позже, когда Джулусский доминион при-

## МЕНЬШИЕ СУЩНОСТИ

| Божество          | Мировоззрение | Покровитель для колдуна              | Предполагаемый домен | Символ                                                  |
|-------------------|---------------|--------------------------------------|----------------------|---------------------------------------------------------|
| Оружие Предателей | НЗ            | Исчадие, Ведьмовской клинок*         | Смерть, Война        | Лезвие, пронзающее восьмиглазый череп                   |
| Цератос           | ХН            | Великий Древний                      | Знания, Храмовник    | Три разных глаза, окруженные зубами                     |
| Дезират           | ЗЗ            | Исчадие, Бессмертный**               | Свет, Обман          | Горящее фиолетовое перо                                 |
| Навиаск           | НД            | Архифея                              | Жизнь, Природа       | Венок из цветов в форме демонических рогов              |
| Куаджат           | ХН            | Исчадие, Великий Древний             | Природа, Война       | Кольцо из зубов                                         |
| Ведьма-мать       | НЗ            | Исчадие                              | Знания, Обман        | Один красный рог                                        |
| Люксон            | Н             | -                                    | Мария**, Свет        | Полый додекаэдр                                         |
| Странник          | ХН            | Архифея                              | Природа, Обман       | Арочный дверной проем над дорогой, которая уходит вдаль |
| Ук'отоа           | НЗ            | Великий Древний, Ведьмовской клинок* | Знания, Храмовник    | Желтый, щелевидный глаз                                 |
| Веш               | НЗ            | Архифея, Бессмертный**               | Смерть, Жизнь        | Малиновое кольцо, висящее на цепочке                    |
| Халикас           | ЗД            | Архифея, Небожитель*                 | Жизнь, Свет          | Одно почерневшее крыло                                  |

\* Ведьмовской клинок и Небожитель как поровители для колдуна появляются в «Руководстве Занатара обо всем».

\*\*Бессмертный как покровитель для колдуна и Домен Магии появляется в «Путеводителе приключенца по Побережью Мечей».



шел к власти в долине Основ, ее последователи были порабощены и распушены. Теперь она обращается к разумам тех, кто лежит в ночи, будучи отвергнутым и обозленным, призывая их разжечь свое внутреннее пламя и позволить Дезират помочь им с их мстью.

**Внешность.** Дезират изображается в виде гигантского феникса с темно-фиолетовым пухом, окутанного пурпурно-черным пламенем. Ее похожий на меч клюв острый и гладкий, а три онисовых глаза смотрят из-под ярких горящих век.

## НАВИАСК

Когда-то могущественный балор, стремившийся к полному уничтожению Царства Фей, Навиаск был превращен в дух феи Королевой Летнего Двора Титанией после того, как попал в одну из ее ловушек. Магия Титании превратила стремление Навиаска к разрушению в стремление исцелить израненные земли с помощью природы. После Бедствия Навиаска потянуло в Эксандрию, где он и находится в настоящее время, стремясь исцелить опустошение и разрушение, которые все еще преследуют мир.

Последователи Навиаска говорят, что странный демон, ставший феей, бродит по пустошам Жорхаса, но его изредка видят только те, кого он хочет видеть. Он стремится исцелить землю, но магия, уничтожившая Гор Дранас, не исчезает так легко. Он ищет единомышленников и предлагает поделиться своей силой, чтобы земля, наконец, исцелилась.

**Внешность.** Навиаск сохраняет свою форму балора, но его демонический профиль смягчается зеленым оттенком, а также цветами и лианами, украшающими его тело. Внутренний огонь бывшего демона был заменен солнечным светом, и он владеет кнотом из чистого сияния.

## КУАДЖАТ, ПОДЗЕМНАЯ ПАСТЬ

Тайна того, является ли Куаджат творением или прямым потомком Торога, до сих пор не раскрыта, но считалось, что безумный гигантский червь, разведывавший обстановку для Ползучего Короля во время Бедствия, был убит в жестоких финальных битвах. Бросив значительную часть своего раненого тела, склизкий фрагмент Куаджата зарылся глубоко под поверхность и задремал в холодной земле под Эйзелкроссом, чтобы восстановиться и снова вырасти. Когда Подземная Пасть снова попытался вернуться, лед Эйзелкросса оказался слишком крепким, и Куаджат по сей день остается погребенным на замерзшем севере.

Кое-кто из дикарей Эйзелкросса обнаружил участок Гробницы Червя, и после того, как поколения питались его постоянно регенерирующей плотью, воля Подземной Пасты наполнила их разум. Некоторые из этих червеподобных теперь бродят по миру как сосуды примитивных инстинктов и чуждого разума Куаджата, помогая ему добратся до тех, чей разбитый разум может найти цель в следовании за Куаджатам, используя его дары сырой магии и беспорядочных секретов. Они жаждут однажды вернуться и освободить его из ледяной тюрьмы.

**Внешность.** Восстановленное тело Куаджата напоминает чудовищного мускулистого червя со складчатой выпуклой кожей, покрытой зубоподобной чешуей. Его рот окружен кольцом заостренных зубов, с трижды раздвоенным языком и тремя глазами цвета слоновой кости.

## ВЕДЬМА-МАТЬ

По слухам, старейшая ведьма и прародительница всех других ведьм Эксандрии, Ведьма-мать прибыла в мир сразу после Основания. Она питает слабость к

гуманоидам в опасности, из-за чего ее первоначальный клан изгнал и привязал ее к Эксандрии магическим проклятием.

Она бродит по земле, заключая сделки с людьми в отчаянном положении, предлагая силу для спасения в обмен на их службу. Задания, которые Ведьма-мать ставит перед теми, кто соглашается на ее сделки, всегда опасны, а иногда абсурдны и жестоки. Некоторые из этих заданий спасают жизни, а другие их заканчивают. Прочие же по-прежнему приводят к появлению большого количества ведьм. Многие миссии кажутся бесполезными, но у Ведьмы-матери всегда есть план. Является ли ее конечной целью уничтожение врагов, снятие проклятия или правление Эксандрией, известно только самой Ведьме-матери.

**Внешность.** Ведьма-мать может принимать любую женскую гуманоидную форму по своему выбору и часто путешествует в маскировке, но ее истинная форма - скрюченная старуха с пурпурной кожей, жесткими черными волосами, желтыми глазами и красными бараньими рогами, которые, изгибаясь, растут из ее лба.

## ЛЮКСОН, ПЕРВОЕ СИЯНИЕ

Очень мало кто во всей Эксандрии слышал о Люксоне, и еще меньше тех, кто верит, что они вообще существуют. Люксон — главное божество династии Криин, на котором строится их образ жизни, но изучение Люксона за пределами Жорхаса началось лишь недавно — и это изучение в основном мотивировано желанием Двендалианской империи получить преимущество в войне.

У Люксона нет активного сознания или личности. Поклонение ему в значительной степени представляет собой чистую веру, подкрепленную научными и метафизическими истинами, проистекающими из открытия маяков и Умави, интерпретирующих их значение (см. «Династия Криин» в главе 2). Жрецы Люксона часто изучают динамий и его первоначальную тайную природу, в то время как другие рождаются с динамантическими дарами, полученными из-за искажающих реальность сил маяков. Те, кто призывают более редкие потоки его божественности, используют сами маяки как источник магии.

**Внешность.** По общему мнению, первоначальная форма Люксона представляла собой колоссальное бесформенное тело невероятно яркого света, похожее на горящую звезду. Последователи Люксона носят маленькие, часто полые додекаэдры как символ своей веры.

## СТРАННИК

Этот могущественный архифей с эгоистичными и анархическими намерениями, который когда-то был известен под именем Артаган, навек на себя гнев Кореллона тысячелетие назад, когда его шуточные забавы на Материальном Плате заставили целую зарождающуюся зальфийскую культуру поклоняться туше кита. Сосланный в Царство Фей и изгнанный из царства смертных, Артаган сотни лет скитался по своему родному миру, сея хаос во имя собственного удовольствия, пока не заключил сделку с героями Vox Machina, которые позволили ему вернуться на Материальный План. Там он приступил к своей новой сомнительной затее - стать божеством под новым именем: Странник.

Эксцентричный, непостоянный, склонный к капризам и импульсивности, Странник скитается по Эксандрии в поисках союзников и последователей, которые развлекают его. Предоставляя свою мощную магию фей под видом божественных благ и сплетая



распространяющийся миф вокруг своей тайной цели, Странник появляется, когда его меньше всего ожидают, и уходит, когда он больше всего нужен. Те, кто слышит о его принципах, склонны в него не верить, но случайные «чудеса» усиливают его влияние. Хочет ли он стать новым богом, или это все еще просто игра?

**Внешность.** Странника часто изображают в виде высокого эльфа, закутанного в развевающийся зеленый плащ, с капюшоном, скрывающим его лицо, за исключением хитрой ухмылки.

### Ук'отоа, Владыка-Левиафан

Ук'отоа был создан Зехиром и терроризировал моря Дикогорья, пока Расхождение не оставило левиафана без хозяина и цели. Выжившие коренные жители островов Свавейн, Ки'Нау, избрали Ук'отоа в качестве своего хранителя и бога, чтобы управлять водами и приносить им процветание. Левиафан возвышал Ки'Нау, планируя завоевать южные побережья континента, когда новость об этом достигла Зехира за Божественными Вратами, продемонстрировав дерзость его творения, на что он приказал своим последователям запечатать Ук'отоа в скале под Люцидианским океаном.

Теперь Ук'отоа обращается во снах к морским странникам и морякам, потерпевшим кораблекрушение, наделяя своей силой тех, кто желает править морем, как когда-то делал он, маня их освободить его из его подокеанской тюрьмы обещаниями тайных даров и благословением в виде клинка, известного как Меч глубин, продолжения воли и влияния Ук'отоа. Его сознание нашло Дезират и Куаджата, и теперь среди этих троих заключен шаткий союз, целью которого является убедить смертных найти и освободить их от оков.

**Внешность.** Ук'отоа представляет из себя невероятно массивного морского змея. Его спиральное и извилистое тело покрыто плавниками, чешуей и янтарными глазами, голова заканчивается заостренной клыкастой челюстью и лицом с тремя янтарными глазами.

### Веш, Кровавая Сирена

Никто не знает, Веш — это ведьма или полубог, но она веками бродила по Эксандрии, соблазняя тех, кто занимается запретной магией, и привлекая их к себе в качестве возможных женихов. Аколиты собирают секты прихожан, которые участвуют в ритуальных оргиях и мазохистских обрядах, а кульминацией этих гедонистических ритуалов является выбор ею партнера. Прежде чем лечь со своим избранным и исчезнуть в своем царстве, Веш устраивает кровавую бойню и съедает всех, кого она не выбрала. Сущности супругов переплетаются, затем она передает свою силу своему избраннику, присматривая за ними всю жизнь.

Существо с противоречивой двойственностью, Веш иногда требуют жертв и боли, а иногда просит доброжелательности и милосердия. Поскольку прихоти Веш доподлинно неизвестны, многие, желающие добиться ее благосклонности и внимания, совершают ужасные поступки. Хотя у нее много партнеров, она ревнивая покровительница, требующая истинной любви от своего избранника. О тех, кто заводил роман на стороне, больше никто ничего не слышал.

**Внешность.** Веш изображается как обнаженная женщина со слабо светящейся серой кожей, длинными фиолетовыми волосами и неестественно длинными руками и пальцами, которые заканчиваются похожими на когти ногтями. Ее глаза бледно-белые без радужной оболочки, а выражение ее лица меняется

от соблазнительного до чудовищного в зависимости от ее настроения.

### Халикас

Бедствие унесло жизни как смертных, так и бессмертных. Многие ангелы, сражавшиеся с Главными Божествами, были убиты, а большинство выживших получили ранения. Солнечная Халикас, правая рука Свод-Сердца, была так сильно ранена, что даже божественная магия не может помочь ангелу восстановить способность видеть, летать или покидать Эксандрию. Больше века Халикас лежала сложенная и ослепленная в Седом Дикоземье, а растения покрывали ее тело, пока у нее не появились силы двигаться, обвиняя себя в той незначительной роли, которую она сыграла при Бедствии.

Теперь Халикас странствует по Дикоземью, чтобы искупить грехи Бедствия и предотвратить новую разрушительную войну. Ее последователи пытаются исцелить израненные войной земли и восстановить мир природы. Халикас знает, что в одиночку и в своем израненном состоянии она не может остановить все зло в мире, поэтому ангел передает свою силу тем, кого считает достойным: существам, которые хотят остановить ненужную войну, противостоять тирании и защитить невинных.

**Внешность.** Халикас — серебристо-серебристая солар с чистой белой повязкой на глазах. Ее тело покрыто шрамами, а одно из крыльев почернело и обгорело.

### Происхождение Люксона

Согласно учениям Крин, а в частности Умави, которые описывают свою веру, считается, что задолго до того, как боги Эксандрии пришли формировать этот мир, было время, когда из темного небытия исходил единственный Свет. Вокруг него возникли другие огни, рассеявшиеся подобно звездам в космосе. Однако этот единственный Свет сопротивлялся силе, призывавшей его гореть также, как его звездные братья. Этот Свет хотел понять, что он такое, и предпочел блуждать в одиночестве, выбрав другой путь. Этот выбор привел его к бесконечным участкам одинокой тьмы, к голосам звезд, молчавшим по отношению к Уходящему Свету. Одиноким, он бродил, пока не нашел холодную темную скалу: мир. Свет полюбил эту скалу, видя ее такой же одинокой, как и он сам, и проникся этим. Он зажег огонь внутри нее, расколов ее поверхность и дав огненную жизнь холодному миру.

Из огненного ядра Свет начал наблюдать, как меняется мир, как хаос порождает первые души: Первородных. Пораженный детьми хаоса, Свет хотел направить их к познанию самих себя, что, в свою очередь, помогло бы Свету раскрыть свою собственную цель, но дети воевали между собой и убивали друг друга, а их души, рожденные Светом, терялись во тьме. Сбитый с толку, но настроенный решительно, Свет решил, что необходимо время для обучения, и что дети хаоса должны пройти цикл проб и ошибок, чтобы стать лучше. Пожертвовав большей частью своей сущности, Свет создал маяки, содержащие частичку его самого, и кристаллы великой силы, которые запустили цикл перерождения для тех, кто был связан со Светом.

Этот поступок истощил Свет, и он погрузился в глубокий сон в сердцевине мира, ожидая, пока дети будут учиться от жизни к жизни через борьбу и самоанализ, пока они не познают себя на столько, чтобы собрать его заново, пробудить его и дать ответ на вопрос, который Свет искал с самого начала: что он собой представляет и какова его цель? Смертные последователи Крин теперь называют этот Свет Люксоном.





Вдохновленные светом Люксона, Светлая Королева и ее двор  
определяют судьбу континента.



## Глава 2

# ФРАКЦИИ И ОБЩЕСТВА

**К**оролевы, короли, императоры, аристократы... не считая титулов, все они одинаковые. Они говорят, что сражаются, чтобы защитить наши семьи. Они говорят, что сражаются за наши убеждения, нашу честь. Сражаются за лучшее завтра. Сражаются за добродетель, за процветание. Суть в том, что они только говорят, что сражаются, а тебе придется умирать, сражаясь за их дело.

- Неизвестный солдат,  
Сборник рассказов Войны Основ

Из пепла земли, опустошенной Бедствием, выросли цивилизации новой эпохи. Выжившие захватили земли по всему континенту, заключили союзы и нажили врагов, борясь за власть и влияние. Дикогорье формируется идеалами и интересами его фракций, от могущественных правительств до тайных обществ. Этот истерзанный войной континент — плодородная почва для искателей приключений, стремящихся к величию.

## ДВЕНДАЛИАНСКАЯ ИМПЕРИЯ

Двенадцатилетняя империя правила Западным Винандиром более двенадцати поколений. Имперское правление поддерживается мощной армией, политикой религиозных ограничений и поддержкой тайной Ассамблеи Цербера. Хотя эти учреждения номинально существуют для обеспечения безопасности населения от внешних угроз, ужасных опасностей, бродящих по дебрям, и регулярных нападений, просачивающихся из шрамов Бедствия, они также позволяют империи поддерживать строгий социальный порядок на своих территориях.

Два месяца назад королю Бертрану Двендалу исполнилось шестьдесят восемь лет, но его железная воля с возрастом не дрогнула. Высокий, могущественный человек, король Двендал щедро вознаграждает за верность и быстро наказывает за дерзость и неудачи. Его семья установила тоталитарное правление, которое требует высоких налогов и омрачает общество присутствием военных, которое только усиливается по мере приближения к столице - Рексентруму. В то время как гражданские беспорядки время от времени выходят за рамки простого роптания, напоминания об опасных существах, которые живут за охраняемыми границами каждого города, и защита, предлагаемая внутри империи, обычно держат население в узде. Те, кто бунтует, часто оказываются в цепях или в темнице.

Двендалианское общество имеет жесткую кастовую систему, в которой обитатели, овладевшие магией, считаются элитными членами общества. Многие двендалианские леди и лорды происходили из родос-

ловной чародеев или изучали магические искусства в стенах Академии Солтрис. Те, кто особенно преуспевает в магии или родился в видных семьях, могут прийти к власти в качестве члена Ассамблеи Цербера, совета чрезвычайно могущественных магов, который работает непосредственно с королем Двендалом и его советниками для разработки и обеспечения соблюдения законов по всему Западному Винандиру. Однако между королем и Ассамблеей Цербера глубоко укоренилось недоверие, поскольку они оба хотят уничтожить друг друга и обладать неоспоримой властью.

Большинством городов и поселков по всей империи управляет местное правительство под руководством старосты, обычно местного барона, назначаемого короной и Ассамблеей Цербера. Подотчетный непосредственно королевскому совету, староста получает абсолютный контроль над местным самоуправлением, назначая и неся ответственность за глав городской стражи (начальника караула), региональных вооруженных сил (магистра войны), местной торговли (мастера над монетой), инфраструктуры (мастера основ), религиозных практик (магистра подношений) и судебных инстанций (законодателя). Дважды в год сборщики десятины, называемые «Жнецами», посещают каждый имперский город, чтобы осмотреть домашние хозяйства на наличие записей и доказательств дохода, собирая процент их заработка, определенный сборщиком десятины.

В настоящее время вооруженные силы империи составляют около 35 300 солдат Праведного Клейма во всех полках и 5 200 Королевских гвардейцев во всех городах. Большинство сил Праведного Клейма были развернуты в укреплениях вдоль жорхасской границы в начале текущей войны.

Вскоре после того, как к власти пришла родословная Двендалов, вспыхнуло кратковременное восстание с участием верующего гражданского населения. Оно было быстро подавлено, а лидеры повстанцев казнены в ходе события, известного как Увещевание. С тех пор правящий класс относится к религии с подозрением, полагая, что вера вдохновляет недостойных подняться над своим положением и разжечь бесплодный бунт. Вместо отмены всех религиозных обрядов империя регулирует поклонение в своих границах. Все храмы принадлежат и управляются государством и должны быть посвящены божествам, утвержденным короной. Священники и жрецы получают жалование от короны, чтобы проповедовать только утвержденные религиозные тексты. Содержание частных святынь или поклонение вне официальных храмов наказывается штрафом или тюремным заключением. Единственными божествами, одобренными империей, являются Эратис, Носительница



Закона, Бахамут, Платиновый Дракон, Морадин, Всемолот, Пелор, Отец Зари, Айюн, Знающая Наставница, и Королева Воронов, Надзирательница Смерти.

## Цели

Империя использует обильные ресурсы долины Основ и значительные десятины, собранные с граждан, чтобы защитить свой народ и сохранить контроль над Западным Винандиром, тщательно высматривая возможности для расширения своего влияния на континенте.

Религиозные запреты империи становятся все труднее соблюдать во время текущего конфликта. Теолократ Кон Бруда возмущает новую директиву по согласованию религиозных текстов с менее репрессивной терминологией в попытке перенаправить недовольство от короны на еретиков за границей.

Теперь, когда напряженность в отношениях с Жорхасом переросла в полномасштабную войну с династией Крин, корона распространяет пропаганду во всех аспектах повседневной жизни, чтобы объединить людей империи против их общего врага. Они надеются получить поддержку для войны, подкрепляя слухи о похищении двендалианских детей и о жестоких и людоедских поведках Крин.

## Отношения

Хотя многие граждане жалуются на ограничивающие законы империи, большинство привыкло к комфортному образу жизни под имперской защитой. Страх перед злом, бродящим по окраинам цивилизации, обычно перевешивает любое разочарование, касающееся гражданских свобод, а относительный мир, царящий в пределах Западного Винандира, приветствуется. Однако диссиденты начали громко высказывать свое недовольство, и растущая тенденция к возмущению делает короля Двендала весьма раздражительным.

Не имеющая выхода к морю и зависящая от торговых путей побережья «Зверинца», Двендалианская империя поддерживает уважительные и взаимовыгодные отношения с Хлодвигским содружеством. Агенты обеих стран следят за границами, и случайные политические жесты доброй воли удовлетворяют власть имущих. Тем не менее, империя ни в коем случае не доверяет содруеству, а тайный мир уловков жив и здоров.

Исторически Ассамблея Цербера была ответственна за большую часть приобретения и сохранения власти империи, но королевская родословная всегда питала параноидальную неприязнь к совету магов. Рукопожатия и улыбки скрывают недоверие, и король правильно предполагает, что ассамблея просто выжидает, чтобы попытаться бросить вызов его власти.

Король и его палата игнорируют большинство иностранных держав. Запросы на союзы от Совета Тал'Дорея и далекого города Анк'Харел были встречены с безразличием, а попытки установить небесный порт в Рексентруме, чтобы упростить зарубежные путешествия, постоянно оканчивались ничем.

## Личности, представляющие интерес

Некоторые из перечисленных личностей поддерживают власть и влияние империи, некоторые работают над расширением ее власти, а другие стремятся спасти свою страну.

### Король Бертран Двендал

*Законно-нейтральный; мужчина; человек*

Король Бертран был воспитан в строгих убеждениях королевской семьи Двендал, и его растущая ответ-



Герб Двендалианской империи

ственность как лидера одной из величайших наций Эксандрии ложится на него тяжелым бременем. Бертран — угрюмый, умный и часто страдающий паранойей король — и одинокий король с тех пор, как его жена Дувия скончалась почти десять лет назад. Яростный националист, гордый своим наследием, король питает презрение к чужакам и их вызовам имперскому правлению; эмиссары соседних стран часто выбрасываются прочь за границы государства или заключаются в тюрьму до тех пор, пока не будет отправлена замена для обмена на их освобождение. Бертран искренне желает защитить жизни своего народа и остаться в памяти как лучший представитель своей родословной. Однако назревают гражданские беспорядки, и его разочарование в Ассамблее Цербера только усиливает его агрессивное поведение. Его единственный живой сын, Эйдис, не смог произвести на свет наследника, и король Бертран опасается, что его родословная прервется, и эта навязчивая идея заставляет его искать способ продлить свою жизнь.

### Дворецкая Кеселия Вир

*Нейтрально-добрая; женщина; эльф*

Дворецкая предыдущего короля, а теперь и Бертрана, Кеселия занимается всеми делами, касающимися управления домом Двендалов. Король всецело доверяет Кеселии, которая отказывается поддаваться задумчивым наклонностям своего монарха и надеется привести его к более справедливому правлению. Хотя она не может защитить его от его собственной необоснованной импульсивности, она надеется найти способ обуздать его саморазрушительное поведение.

### Принц Эйдис Двендал

*Нейтрально-добрый; мужчина; человек*

Наследник престола империи, Эйдис продемонстрировал большую силу в физических схватках и военных играх, но мало хитрости в социальных или политических вопросах. Хотя когда-то он стремился угодить своему отцу, постоянное отсутствие одобре-



ния утомляло Эйдиса. Наслаждаясь возможностью вести экстравагантную жизнь, свободную от сокрушительной ответственности, он очень хотел произвести на свет ребенка, ради которого он мог бы отречься от престола, если его отец умрет. Однако он и его жена, принцесса Сурия Двендал, не могут зачать ребенка. Король почти разочаровался в своем сыне, оставив принца удрученным и ожесточенным.

### **ПРИНЦЕССА СУРИЯ ДВЕНДАЛ**

*Хаотично-нейтральная; женщина; человек*

Будучи отпрыском благородного дома Согисс и выйдя замуж за прица, Сурия была полна гордости, надеясь прославить свою семью. К сожалению, из-за неожиданных трудностей с рождением наследника она и ее муж впали в немилость короля. Не желая сдаваться, Сурия стремится исправить ситуацию любыми средствами, какими бы противоестественными они ни были.

### **ГЛАВНЫЙ АРБИТР СИДНОК ТРУСКАН**

*Законно-злой; мужчина; человек*

Семья Трускан - давние союзники родословной Двендалов, и Сидноку удалось усилить влияние своей семьи в империи по сравнению с большинством других благородных домов. Став главным арбитром Рексентрума, Сиднок имеет последнее слово во всех вопросах права, которые не требуют внимания короля. Жестоким человеком, недовольный расширением возможностей по части религии, Сиднок постоянно пытается отыскать коррупцию в утвержденной структуре поклонения в империи. Его дочь Лидия не согласна с его безжалостными методами и теперь, отрекшись от отца, живет в Задаше, будучи защитником гражданских прав.

### **КОРОЛЕВСКИЙ МАРШАЛ ХАЙДЕН ДАМУРАГ**

*Законно-нейтральный; небинарный; человек*

Будучи награжденным ветераном имперских вооруженных сил, прослужившим почти двадцать лет, Хайден является очень уважаемым военным и умным тактиком, который играет важную роль в кампании против династии Крин. Известный как своей суровостью, так и умением приспосабливаться к невзгодам, он поднялся по служебной лестнице и теперь напрямую консультирует короля по всем основным военным действиям. Хайден предпочитает избегать придворной жизни, тем более что его практичность часто противоречит холодному цинизму Сиднока Трускана. В настоящее время назначенный наблюдать за обороной осажденного восточного фронта в гарнизоне Рокгвард, королевский маршал делает все возможное, чтобы обеспечить безопасность своих солдат и держать врага в страхе.

### **КАЗНАЧЕЙ ЭТИЯ ДРУЗ**

*Законно-нейтральная; женщина; дварф*

Этия отвечает за налоги в различных городах империи и следит за их сборами, которые раз в два года выполняют ее сборщики десятины. Она очень любит цифры и богатство, получая удовольствие от выжимания каждой медной монетки из тех, кто по закону обязан платить. Одержимая эффективностью и нетерпимая к небрежной работе, Этия до поздней ночи просматривает бухгалтерские книги своих подчиненных, чтобы достичь численного совершенства.

### **ГЛАВА ГИЛЬДИЙ КАЙ АРНЕСС**

*Законно-злой; мужчина; человек*

Кай стал известен в Рексентруме благодаря небезвестным связям семьи Арнесс в торговых гильдиях империи. Он получил прозвище «Золотой клык» за

свою склонность к краже упущенной прибыли из карманов предприятий, неспособных платить членские взносы и налоги. Уважаемый и ответственный за безжалостное управление многими гильдиями и организациями, управляющими двендалианской экономикой; тайное поклонение Асмодею подталкивает его вести общие дела с опасными фигурами в империи. Глава гильдий часто работает с казначеем Друз, чтобы поддерживать надлежащий поток золота в казну империи.

### **АРГОНОМ ДЖУН УИСТОН**

*Хаотично-добрая; женщина; полуэльф*

Джун считается прилежным вспыльчивым человеком, но при этом на удивление искусным бюрократом с талантом использовать юридические лазейки. Еще в детстве, проведенном в нищете, она поклялась помочь починить сломанную систему распределения сельскохозяйственной продукции. Делая правильные шаги и подбирая правильных друзей, а при необходимости поднимая шумиху, она в конце концов стала народным героем для обездоленных. Надеясь увидеть, как она проглотит свои слова и рухнет под давлением имперской политики, корона предложила ей управление всем сельским хозяйством - должность аргнома. К Их большому огорчению, она оказалась целеустремленной и способной, продвигая серьезные изменения в империи. Не имея возможности отказаться от кого-то столь известного во время всеобщих беспорядков, корона вместо этого терпит ее работу, пытаясь похоронить ее в бюрократии.

### **ТЕОЛОКРАТ КОН БРУДА**

*Законно-нейтральный; женщина; человек*

Кон Бруда - бывший монах Кобальтовой Души, его вера в Знающую Наставницу ослабла с тех пор, как он принял должность теолократа. Кон является специалистом в области исторической и социальной работы современной религии. Когда предыдущий теолократ скончался, он принял этот пост из чувства долга, а затем привык к расточительному образу жизни, обеспечиваемому его положением. Он помогает короне изменять существующие религиозные тексты и писать утвержденные проповеди и молитвы для распространения по всей империи.

### **ЭМИССАР ЛОРД ЗЕДДАН ГРАФ**

*Нейтрально-добрый; мужчина; человек*

Всеми любимый дворянин и светский лев из дома Графов, Зеддан проявил себя в сборе слухов для собственного развлечения. Хитрый Сиднок Трускан заметил многообещающие таланты Зеддана и порекомендовал его королю, чтобы он стал главным эмиссаром империи. Теперь, выступая в качестве дипломатического моста с миром за пределами империи, Зеддан стремится выполнять приказы короны, искореняя сплетни, которые могут оказаться политически нецелесообразными. В своих путешествиях лорд Зеддан часто пересекается с лордом Атезиасом Улуданом из Ассамблеи Цербера, и эти двое искренне ненавидят друг друга. Зеддан отчаянно пытается убедить короля установить Башню Небесных Корблей в Рексентруме, чтобы облегчить ему путешествия.

### **ПРИБЛИЖЕННЫЙ К КОРОЛЮ ОЛИВЕР ШРЕЙБЕР**

*Законно-нейтральный; гном; мужчина*

Большинство знает Оливера как главного слугу короля и королевской семьи на протяжении почти трех поколений, но Оливер также является тайным главой Augen Trust, элитной шпионской сети короны. Augen



## Законы Двендалианской империи

Согласно решению местного законодателя, десницы этого законодателя или самой Носительницы Закона, любые преступники, обнаруженные и/или осужденные за преступления в местных залах правосудия по всей империи, подлежат наказанию, соответствующему преступлению. Все штрафы и наказания за преступления против члена Королевской гвардии, солдата Праведного Клейма или дворянина удваиваются. Все штрафы и наказания за преступления против имперского чиновника или члена Ассамблеи Цербера утраиваются.

**Кража:** 5-10 дней лишения свободы и/или штраф в размере двойной стоимости украденного.

**Поклонение неимперским богам:** 30 дней лишения свободы и штраф в размере 250 зм.

**Владение другим разумным гуманоидным существом:** 12-20 месяцев лишения свободы и штраф в размере 1 800 зм.

**Незаконное проникновение:** 12 дней лишения свободы и/или штраф в размере 215 зм.

**Неуплата налогов короне:** лишение свободы на срок от 5 до 30 дней и изъятие имущества в размере суммы задолженности.

**Повреждение частной собственности:** 5-15 суток лишения свободы или штраф в размере двойной стоимости уничтоженного имущества.

**Ущерб имуществу короны:** лишение свободы на срок от 5 до 60 дней и штраф в размере двойной стоимости уничтоженного имущества.

**Похищение:** 60 дней лишения свободы и/или штраф в размере 800 зм.

**Нападение с намерением причинить вред:** 30 дней лишения свободы и/или штраф в размере 350 зм.

**Нападение с намерением убить:** 250 дней лишения свободы и/или штраф в размере 1 800 зм или казнь.

**Убийство:** 8-15 лет лишения свободы и/или штраф в размере 6 000 зм, или казнь.

**Измена:** казнь.

Trust работают в строжайшей секретности, используя ложные личности и проникая в союзные и противоборствующие общества для получения информации и информирования короны о любых угрозах ее целям. Как один из самых доверенных членов окружения короля Бертрана Двендала, Оливер обладает большей властью, чем считают его соотечественники.

## Династия Крин

Династия Крин правит северными пустошами Жорхаса и показала себя всему миру только в прошлом столетии. Сосредоточенная вокруг и под руинами Гор Дранас в Восточном Винандире, династия управляет многими поселками и небольшими деревнями, где Крин удалось организовать хоть немного цивилизованный образ жизни среди кочующих пустынных. Они верят, что любые существа, даже без надежды на искупление, могут быть обращены к свету Люксона, и поэтому прилагают много усилий, надеясь сделать непокорных обитателей пустошей сторонниками своего дела и веры. Те, кто присоединяются к династии, часто делают это, потому что ищут защиты от отбросов, возникших после Бедствия, которые бродят по пустошам, а также от разведчиков Двендалианской империи.

Темные эльфы — самая многочисленная раса династии Крин. Дроу были первыми существами, обнаружившими первый погребенный маяк Люксона много веков назад, еще до того, как они отвернулись от Ллос и избежали порабощения Богами-Предателями. Темные эльфы объявили своей собственностью ужасную цитадель Гор Дранас, а также огромную сеть подземных пещер, составляющих Подземье

Дикогорья. Крин постепенно становится силой, с которой приходится считаться.

Крин-дроу, появившиеся из тенистых глубин пещер под Жорхасом, теперь переносят периоды солнечного света как часть своего поклонения, хотя их города в дневные часы затенены особой магией. Во время охоты или во время войны Крин надевают свой фирменный хитиновый доспех. Ряд небольших дыхательных трубок, вплетенных в эту броню, можно открыть, чтобы издавать громкое щелкающее жужжание и запугать своих врагов, когда они атакуют. Эти звуки вдохновили чужаков называть Крин «сверчками», издаваемые звуки которых так напоминают шум их доспехов.

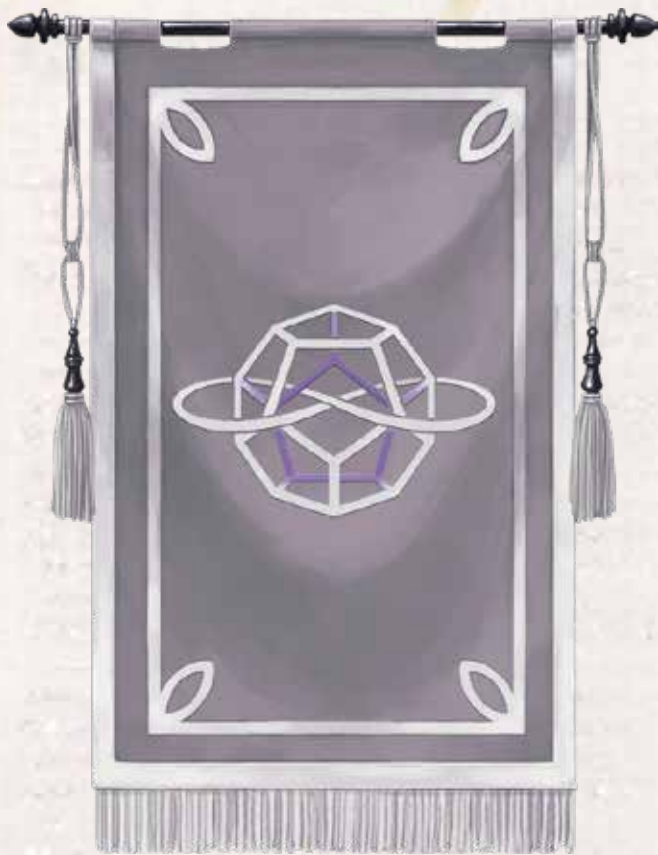
Артефакты, оставленные Люксоном и содержащие его сущность, известны как *маяки Люксона*, и очень ценятся династией Крин, занимая центральное место в их цивилизации. Если признанная душа ритуально привязана к *маяку Люксона*, между ними может возникнуть особый симбиоз, называемый *последовательностью*: когда смертный, привязанный к Люксону, умирает в пределах ста миль от маяка, маяк заманивает его душу в ловушку из его предполагаемой загробной жизни и подготавливает ее к перерождению в новом ребенке в том же районе. Когда этот ребенок становится подростком, он начинает вспоминать тонкие знания из опыта своей прошлой жизни, этот процесс называют *вспоминанием*. При помощи медитаций с наставником он может разблокировать воспоминания о своих прошлых жизнях и стать более совершенным существом. Когда душа совершает достаточно циклов, чтобы осознать то, что она готова приветствовать Люксона, ее называют Умави, или «совершенной душой», и почитают в обществе Крин. Некоторые существа, которые естественным образом перевоплощаются, такие как феникс, считаются святыми существами, которые несут в себе осколок Люксона.

Если жизнь продолжается достаточно долго, чтобы достичь состояния ясности, называемого ачес, другими словами осознания того, что узнал все, что мог узнать в течение своей нынешней жизни, можно принять участие в ритуальном завершении своей текущей жизни с помощью Умави в непосредственной близости от маяка, тем самым становясь на путь нового перерождения. Хотя эта практика считается честью внутри династии Крин, за пределами их культуры это воспринимают иначе и считают варварством.

Династия Крин — это общество, возникшее благодаря отказу от веры в Ллос. Члены династии подчиняются первой Умави, известной как Светлая Королева Лейлас Крин. Под управлением первой Умави находятся двенадцать благородных Денов, названных в честь семей душ, живших вместе на протяжении поколений: Ден Крин, Миримм, Телисс, Гифенос, Икозрин, Бийлан, Таситар, Дуэндалос, Даевьяна, Омрифар, Белтун и Золаед. Когда кто-то верит, что переживает *вспоминание*, он подвергается глубокой медитации с проводником, хорошо изучившим процесс *последовательности*. Эта традиция помогает восстановить воспоминания о прошлой жизни, которые затем смешиваются с текущими воспоминаниями.

Затем пробужденная душа воссоединяется со своим Деном. Дены растут по мере того, как новые души вступают в *последовательность* и присоединяются к их рядам, и новые Дены возникают с каждым поколением. Старейшие Дены, особенно возглавляемые Умави, пользуются глубочайшим уважением и обычно подчиняются непосредственно Светлой Королеве. Чем старше душа, тем больший авторитет она имеет





Герб династии Крин

в династии. Дены Росоны, гильдии и представители Денов управляют другими городами династии, раскинувшимися по Жорхасу, распространяя веру в Люксона и присматривая за всеми жорхасцами, ищущими безопасности цивилизации.

У этой, казалось бы, благожелательной социальной структуры есть темная сторона. Тщательно оберегаемая тайна высшей Умави — нарушение в *последовательности*, именуемое *тифрос*: некоторые души, прошедшие множественные циклы *последовательности*, сходят с ума, когда их разум не может вместить воспоминания многих жизней. Тех, у кого обнаруживается *тифроз*, тихо изгоняют из династии и либо оставляют в пустошах, либо милосердно убивают вдали от маяков. Признаки безумия начинают проявляться и в самой Светлой Королеве, но самые близкие к ней люди делают все возможное, чтобы оградить других от этого.

Считается, что Люксон дорожит единством в сообществе, но также ценит свободный выбор и силу каждого разума. Для каждой души проложить уникальный путь — лучший способ познать мир. Отвергая учения о Судьбе и Предназначении, которым учат некоторые представители современного пантеона, последователи Люксона учат, что реальная сила вселенной исходит из силы выбора. Много возможных вариантов будущего ждут вас на вашем пути, и вселенная дрожит от предвосхищающей силы, когда вы приближаетесь к каждому своему решению. Эта сила называется динамис, энергия потенциальности, объединяющая архитектура множества вариантов будущего, движущая каждым моментом, она высвобождается, когда результат становится реальностью. Это энергия наполняет каждый маяк Люксона, чтобы подготовить грядущие жизни, и это основа уникальных божественных даров и магических способностей Крин.

Династия Крин обнаружила четыре маяка и уверена, что обнаружит еще. Считается, что как только все маяки будут собраны вместе, Люксон будет пробужден от своего сна, чтобы задать своим детям великий вопрос и рассказать им правду. Говорят, что после этого Люксон призовет тех, кто вступил в *последовательность*, и покинет этот мир, чтобы создать новый в другом месте.

В настоящее время легионеров Дозора Авроры среди Крин насчитывается около 21 600 человек. Около 13 200 членов Дозора Авроры распределены между городами, находящимися под защитой династии, а еще 3 300 размещены в столице — Росоне, ранее известной как Гор Дранас, и вокруг нее, чтобы поддерживать мир и защищать регион. Приблизительно 5 100 солдат разбросаны по всему Подземью под Дикогорьем в разных местах, представляющих интерес, многие из них используют управляемых магией лиловых червей, позволяющих элитным подразделениям быстро перемещаться по пещерам. Остальная часть стражи размещена вдоль границы Западного Винандира, чтобы предотвращать вторжения и постепенно захватывать земли империи.

## Цели

Основная цель династии Крин — найти и вернуть маяки Люксона, предположительно разбросанные по всей Эксандрии. Мало того, что каждый маяк приближает их к возможному возрождению Люксона, они также помогают расширить границы общества Крин как центра *последовательности*, позволяя распространять границы возрождения на новые земли и продолжать обращение других. Теперь, когда два из их четырех маяков пропали, Светлая Королева и ее люди отчаянно пытаются обнаружить больше этих священных артефактов.

Светлая Королева и ее приближенная Умави видят силу, дремлющую в бродячих зверюгах и гоблиноидах Жорхаса, и взялись распространять среди этих кочевых народов свою идеологию, помогая им строить деревни под знаменем династии и обращая их в свою веру. Тем не менее, не всем правящим Денам нравится позволять вступать в *последовательность* тем, кого они считают низшими существами; это приводит к напряженности между жителями Росоны и разбросанными деревнями в жорхасских диких землях.

После того, как оперативники Двендалианской империи украли несколько маяков, вся династия Крин мобилизовалась, чтобы отомстить. Они собирают армии для штурма Западного Винандира, посылая убийц и шпионов по подземным путям Подземья, надеясь вернуть маяки и одновременно ослабить злую и богохульную империю.

Династия Крин потратила целое поколение на обучение и подготовку избранной группы добровольцев для сбора информации о своих врагах и поиска маршрутов через политические и физические границы. Эти агенты известны под общим названием «Линза» — сеть шпионов и лазутчиков, которые могут обходить границы и ассимилироваться в иностранных государствах, чтобы собирать разведанные, помогать Светлой Королеве защищать свой народ и искать маяки по всей Эксандрии.

## Отношения

Недавно вспыхнула открытая война между династией Крин и Двендалианской империей — конфликт, который ни одна из наций не может позволить себе проиграть. Тех, кто носит цвета врага, подчиняют и допрашивают, прежде чем наказывать, а иногда и казнить. Суд над предполагаемыми имперскими



угнетателями скор, и силы Росоны будут продолжать наступление, пока их враги не вернут украденные реликвии.

Хотя Крин оставались изолированными на протяжении всей своей истории, теперь они обращаются к другим фракциям в надежде заключить союз против Двендалианской империи. Династия Крин начала вербовать наемников из племен Шейди-Крик-Ран и закупать опасные орудия войны у Мириады. Слухи о странной магии и могущественных реликвиях в северном Эйзелкроссе достигли ушей династии, и они готовы использовать любое потенциальное преимущество над своими врагами-двендалианцами.

Есть много гуманоидных племен, бродящих по южным пределам Жорхаса, которые отказались вступить в союз с Крин или ассимилироваться ими. Хотя Светлая Королева позволила им пока сохранять нейтралитет, она внимательно наблюдает за ними, чтобы они не купились на пустые обещания и дары империи.

## Личности, представляющие интерес

Существует много могущественных личностей, которые направляют веру в Люксона и расширение власти и влияния династии Крин.

### Светлая Королева Лейлас Крин

*Законно-нейтральная; женщина; темный эльф*

Лейлас присутствовала при обнаружении первого маяка тысячелетие назад и с тех пор прожила восемь жизней, полных напряженной борьбы и самопознания. За время своего жизненного пути она построила династию, возглавила восстановление еще четырех маяков, обнаруженных Крин, и много раз погибала, защищая свой народ. Лейлас Крин почитается и уважается как могучий воин, чуткий лидер и старшая Умави, которая направляет свой народ в свете Люксона. Временами ее поведение становится не-

#### Законы династии Крин

В глазах Люксона, Умави и Денов, защищающих земли Жорхаса и его жителей, любому, кто предстанет для вынесения приговора перед председателями, которым доверена мудрость Светлой Королевы, приговор должен быть приведен в исполнение соответствующим образом. Все штрафы и наказания за преступления против солдат или дворян Дозора Авроры удваиваются. Все штрафы и наказания за преступления против чиновника Дена или члена совета Светлой Королевы утраиваются.

**Кража:** 2-5 суток ареста и штраф в размере украденной стоимости.

**Владение другим разумным гуманоидным существом:** 10-20 месяцев лишения свободы и штраф в размере 1 500 зм.

**Незаконное проникновение:** 5 дней лишения свободы и штраф в размере 120 зм.

**Повреждение частной собственности:** от 5 до 20 дней лишения свободы или штраф в размере двойной стоимости уничтоженного имущества.

**Ущерб имуществу династии:** лишение свободы на срок от 12 до 50 дней и штраф в размере двойной стоимости уничтоженного имущества.

**Похищение:** 60 дней лишения свободы и/или штраф в размере 800 зм.

**Поклонение богам-предателям:** 150 дней тюремного заключения или казнь.

**Нападение с намерением причинить вред:** 12 дней лишения свободы и штраф в размере 200 зм.

**Нападение с намерением убить:** 200 дней лишения свободы и штраф в размере 1 200 зм или казнь.

**Убийство:** 5-10 лет лишения свободы и/или штраф в размере 4 000 зм, или казнь.

**Измена:** казнь.

предсказуемым, что беспокоит ее доверенное окружение, но она слишком упряма, чтобы признать такую слабость во время войны.

### Сумеречный капитан Куана Крин

*Нейтрально-добрая; женщина; темный эльф*

Чрезвычайно могущественная рыцарь эха и генерал сил Росоны, Куана была партнером Лейлас в течение трех своих жизней и пяти жизней Лейлас. Она полностью предана своему народу и своей королеве. Куана питает надежду, что Крин когда-нибудь покинет негостеприимные пустоши Жорхаса и найдет достойное место в мире среди других народов Эксандрии. Когда-то Светлая Королева прислушивалась к ее идеям, но в век войны у Лейлас Крин нет времени на идеализм. Куана разочарована, но ее больше беспокоят подозрительные изменения в обычно мудром и сдержанном поведении ее партнера.

### Тайный советник Эссек Телис

*Нейтрально-злой; мужчина; темный эльф*

Эссеку чуть больше ста двадцати лет, и он все еще проживает свою первую жизнь. Он вундеркинд, демонстрирующий беспрецедентный талант манипулирования динамантической энергией. Эссека уважают и боятся за его ум и хитрость, и он тщательно продумывает каждый шаг, который он предпринимает, чтобы продвигать себя и свой Ден вверх по династической иерархии. Эссека больше интересуется магия динамантии, чем поклонение Люксону, и он необычайно взволнован войной с империей. Ему не терпится использовать конфликт как предлог, чтобы попрактиковаться в более смертоносных аспектах динамантии, а также ему любопытно посмотреть, что могущественные умы Ассамблеи Цербера смогли почерпнуть из своих исследований украденного маяка.

### Сокрушитель Солнца Оломон

*Нейтральный; мужчина; минотавр*

Прожив несколько жизней в качестве раннего последователя Лейлас, Оломон недавно переродился как огромный минотавр, используя данные ему на поле битвы способности и заняв свое место чемпиона на передовой. Его присутствие вдохновляет его товарищей-воинов, а его хитрость привела армии Крин ко многим победам над империей.

### Десница Верин Телисс

*Законно-добрый; мужчина; темный эльф*

Известный солдат и талантливый лидер, Верин Телисс — младший брат Эссека и самая юная душа Дена Телисса. Верину не хватает амбиций старшего брата, но он обладает острым чувством справедливости и чести. Недавно получив командование силами Крин в Баззозане, Верин надеется добиться победы династии, которая принесет ему уважение и признание со стороны его состоявшейся семьи.

### Небесная прорицательница Абрианна Миримм

*Законно-нейтральная; женщина; гоблин*

Многие члены династии считают Абрианну талантливой прорицательницей и голосом разума, она - Умави почти такого же возраста, как и сама Светлая Королева. Всеми любимая Небесная прорицательница провела свою нынешнюю жизнь как гоблин, факт, который десятилетиями вызывал гнев и шутки со стороны двора Светлой Королевы. Этот опыт позволил Абрианне иначе взглянуть на пустынных под знаменем династии; теперь она одна из немногих советников в Ясном Бастионе, кто готов поручиться за гоблиноидов.



## ПРОФЕССОР ТУСС ВАККОХ

*Нейтральная; женщина; полуорк*

Рассеянная ученая, чей острый ум повысил эффективность боевых машин династии, профессор Ваккох обычно наблюдает за рядом академических программ и частных исследовательских проектов в Консерватории Мраморных Томов в Небесах Росоны. С недавних пор одержимая пустынными, проклятыми землями берега Гнили и тайнами, которые таятся внутри, Тусс активно ищет союзников и наемников, которых можно отправить в опасные земли, чтобы добыть информацию, реликвии и образцы для дальнейшего изучения.

## АССАМБЛЕЯ ЦЕРБЕРА

Ассамблея Цербера была создана почти триста лет назад, когда раздоры и соперничество между враждующими лордами-магами угрожали разрушить социальный порядок Двендаианской империи. Лидеры домов в этом конфликте почти уничтожили друг друга во время так называемого Кануна Багровой Полночи, тайной битве в Рексентруме, которая сравняла с землей два района города, убив сотни мирных жителей. Когда насилие достигло своего пика, были созваны переговоры, лорды-маги решили отложить в сторону свои разногласия и избежать гарантированного взаимного уничтожения, вместо этого объединившись в единый конклав. Когда они предстали перед королем для осуждения своих преступлений, они предложили вместо этого официально учредить конклав и полностью подчиниться правлению короля. Взяв название «Ассамблея Цербера», что является отсылкой к могущественному историческому союзу магов в Эпоху Тайной Магии, маги подняли империю на новые высоты могущества и расширения.

За прошедшие столетия Ассамблея Цербера аккуратно укоренилась в большинстве аспектов управления империей, став политической и военной силой, которая, по мнению многих, может соперничать с самим королем. Этот факт не ускользает от внимания королевского совета, и между ассамблеей и короной часто возникает напряженность. Маги собрания известны своим экстравагантным образом жизни и пугающей историей политического и экономического контроля, большая часть населения не доверяет им, хотя никто не осмеливается перечить им или королю. В ассамблее есть восемь руководящих должностей; члены семей каждого из них назначаются на меньшие должности без ответственности, называясь «приложениями». Маги собрания перемещаются по империи, почти не опасаясь споров или неподчинения.

Члены ассамблеи повышаются до одной из восьми основных должностей в случае смерти занимающего ее члена, либо в случае отказа действующего члена от своего положения. Тогда оставшиеся члены рекомендуют замены и голосуют за мага, который займет освободившуюся должность.

## Цели

Ассамблея играет в долгую игру, работая над незаметным усилением своей власти в империи и за ее пределами. Популярное решение часто публично представляются как воля ассамблеи, в то время как противоречивые вопросы подгоняются под исключительно «волю короны», вбивая клин между двумя органами власти. Ассамблея стремится переписать историю в пользу своих членов как создателей современного права и культуры с конечной целью подорвать власть короля, превратив его в еще одну ма-

рионетку в руках ассамблеи. Маги ассамблеи верят, что только у них есть требуемые знания и таланты, чтобы действительно привести империю к величию.

Помимо политических вопросов, ассамблея сосредоточена на поиске и раскопках могущественных реликвий и магии, утерянных в Эпоху Тайных Знаний. Ее члены верят, что первоначальный одноименный конклав был вершиной общества на протяжении всей истории, и они стремятся вернуть себе место в качестве образцов правления среди смертных, поэтому все спасенные тексты и артефакты той эпохи должны быть восстановлены любой ценой.

Любопытное открытие, объясняющее природу силы, стоящей за династией Крин, недавно привлекло большое внимание ассамблеи. Таинственная первобытная сила, известная как динамий, может изменить представление мира о самой магии и даже может стать ключом к тому, чтобы поставить ассамблею выше всех других правителей и народов. Преследуя эту цель, агенты ассамблеи украли два маяка Люксона у династии Крин, хотя впоследствии они потеряли один из-за группы искателей приключений, называющих себя Mighty Nein. Ассамблея приложила огромные усилия для изучения и использования этой новой формы магии, прекрасно понимая, что кража маяков - это то, что в первую очередь вызвало текущую войну.

## ОТНОШЕНИЯ

Ассамблея так долго работала напрямую с королем и его палатой, что две фракции стали тесно переплетены, что расстраивает их обоих. Хотя они в значительной степени полагаются друг на друга, каждая улыбка и согласие едва ли скрывают взаимное чувство ненависти. Некоторые члены ассамблеи считают, что открыто бросать вызов короне еще слишком рано, в то время как другие считают, что было бы глупо упускать ту возможность, которую создает война.

Ассамблея зарекомендовала себя как дальновидное лицо империи по отношению к внешнему миру, а лорд Атезиас Улудан из всех сил старается отодвинуть на задний план корону при каждой дипломатической возможности, прикрываясь тем, что делает это «во имя короля». Большинство иностранных чиновников с радостью имеют дело с ассамблеей, а не с короной, особенно ближайший торговый партнер империи, Хлодвигское содружество. Ассамблея следит за тем, чтобы о таких встречах доносили королю, приукрашивая их дипломатические успехи.

Кража маяка Люксона и стремление магов ассамблеи раскрыть его силы спровоцировали враждебность династии Крин, вынудив их атаковать империю.

## Личности, представляющие интерес

Таинственные умы Ассамблеи Цербера часто спорят о целях и методах, но в конечном счете этих восемь-рых магов объединяет их наследие и общая жажда знаний.

## МАГИСТР ТРЕНТ ИКИТОН, АРХИМАГ ГРАЖДАНСКОГО ВЛИЯНИЯ

*Хаотично-злой; мужчина; человек*

Трента уважают как известного пропагандиста империи и третьего по старшинству члена собрания. Когда-то он был преподавателем в Академии Солтрис, но теперь он возвращается туда раз в несколько лет лишь за тем, чтобы собирать молодых студентов для своих экспериментов с их психологическим обуслов-



ливанием, которые он называет «пробуждением». Многие из этих студентов сходят с ума и оказываются взаперти, но те, кто это переживают, становятся фанатиками ассамблеи и присоединяются к Волштрукерам, элитной группе магов-головорезов, широко известных как Бичеватели, которые под руководством Трента выполняют самую грязную работу для ассамблей.

### **Офицер Лудинус Далет, Архимаг Домашней Защиты**

*Законно-злой; мужчина; эльф*

Лудинус — самый старый и единственный первоначальный член собрания, а также магистр войны и конфликтов. Связанный с перестройкой военной структуры Двендалианской империи, Лудинус руководил строительством гарнизонов на жорхасской границе и часто наблюдает за их обслуживанием. Он был одним из магов, переживших разрушение Молесмира и бежавших в Бисаес Тил, но он увидел возможность достичь величия в империи и оставил свою культуру, чтобы продолжить свои занятия магией. Мудрый, хотя и бесчувственный, он питает глубокую ненависть к династии Крин и не жалеет усилий, собирая информацию об их слабостях и секретах. Лудинус тратит большую часть своего времени на разработку тайных орудий войны и укрепление военной мощи империи, в то же время тонко бросая вызов лидерству королевского маршала Дамурага.

### **Баронесса Джэнна Ирессор, Архимаг Промышленности**

*Нейтральная; доппельгангер*

Джэнна — одна из самых молодых членов собрания, известна своей деловой хваткой и экстравагантным образом жизни. Скрыв свою натуру доппельгангера и используя магию, изменяющую память в молодом возрасте, чтобы сфабриковать ложное прошлое, Джэнна создала свою человеческую личность с нуля, используя свои способности обмана, чтобы, по сути, вписать себя в историю как беженку из Хлодвигского содружества. Она помогает контролировать центральные дела гильдии в Рексентруме под руководством главы гильдий Кая Арнесса и помогает казначею Этии Друз организовать сбор десятины через старост по всей империи.

### **Магистр Дулан Тверская, Архимаг Дисологии**

*Хаотично-нейтральная; женщина; гном*

Дулан — вторая по старшинству член собрания, отвечает за изучение и понимание аномальных существ и отклонений у магических созданий, которые могут угрожать образу жизни империи. Она — рассеянная, но пронзительная гномиха, одержимая зверями, абберациями и легендарными существами. Дулан собирает существ со всего мира для изучения, вскрытия и использования в своих попытках в корне изменить магические практики. Она недолюбливает Библиотеку Кобальтовой Души, поскольку из-за ее репутации они не пускают ее в свои помещения. Она желает составить каталог неизученных ужасов Жорхаса и тайно пользуется услугами Мириады для получения новых образцов.

### **Лорд Атезиас Улудан, Архимаг Дипломатического Союза**

*Нейтрально-добрый; мужчина; человек*

Обаятельный и напыщенный характер Атезиаса сослужили ему хорошую службу как дипломату. Его обязанностью является налаживание позитивных отношений с представителями власти как внутри,

так и за пределами империи. Первоначально он был одним из лучших преподавателей в Академии Солтрис, но его склонность к публичности и безудержный нарциссизм сделали его союзником, которому трудно доверять государственные секреты. Когда офис Дипломатического Союза открылся, его быстро и незаметно переназначили на другую должность. Атезиас получает огромное удовольствие, разрушая или узурпируя планы своего коллеги на службе у короны, эмиссара лорда Зеддана Графа.

### **Леди Весс Де Ронья, Архимаг Античности**

*Нейтрально-злая; женщина; полуэльф*

Затворница на протяжении большей части своей жизни, Весс является одновременно и блестящим магом и преданным историком. Она заняла этот пост после того, как заменила свою предшественницу с криминальным прошлым, леди Делайлу Брайрвуд. Работая преподавателем в Академии Солтрис на протяжении более двух десятилетий, Весс изучила и разгадала множество исторических тайн и загадок, предшествовавших Бедствию, а также припрятала некоторые трофеи для себя. Всегда стремящаяся найти забытые знания и артефакты прошлых эпох, Весс, как известно, пропадала в Жорхасе на недели, возвращаясь без пары-тройки охранников, но с парой-тройкой новых разгаданных тайн.

### **Директор Зиван Марголин, Архимаг Призыва**

*Законно-нейтральный; мужчина; человек*

Зиван Марголин унаследовал должность директора от своего отца, покойного Йормы Марголина. Зиван является директором Академии Солтрис в Рексентруме почти двадцать лет. Спокойный, терпеливый, тихий и импозантный, Зиван ходит по залам Академии, со знанием дела высматривая среди студентов таланты. Он отвечает за учебную программу, а также следит за любыми скрытыми способностями, которые, возможно, могут пригодиться у будущих союзников ассамблей, опасностями, которые необходимо отслеживать, или перспективными умами, которых Икитон смог бы включить в состав Волштрукеров. Зиван редко имел возможность продемонстрировать всю свою силу, поскольку обычно он занят поддержанием мира между враждующими членами ассамблеи. Однако те, кто видел его истинную мощь, теперь знают, что за простыми словами скрывается один из самых могущественных магов в Ассамблее Цербера.

### **Директор Оремида Хасс, Архимаг Выращивания**

*Законно-нейтральный; мужчина; дженази земли*

Как нынешнему директору Зала Эрудиции в Задаше, Оремиду поручено наблюдать за новым поколением магов и специалистов по магии за пределами Рексентрума и воспитывать их. В то время как он сам является доброй душой, которая обожает животных, он притворяется строгим человеком без чувства юмора, что еще больше усиливается стихийным влиянием его крови дженази земли. Он учит студентов, что неудача — это не вариант, и что эмоции — это барьер на пути к истинным способностям. Оремида, которого в равной степени боятся, уважают и ненавидят студенты (и некоторые преподаватели), лично выгоняет тех, кто сдастся под тяжестью учебной программы, и осыпает радостными похвалами тех, кто выдерживает свое обучение.





Герб Хлодвигского содружества

## Хлодвигское содружество

Почти четыреста лет назад союз островитян Ки'Нау и иностранных маркетских торговцев основал новую нацию на тропическом побережье «Зверинца». Хлодвигское содружество — демократическая нация, которая следит за соблюдением закона и порядка и регулирует торговлю по всему побережью. Нация состоит из восьми независимых городов-государств, каждым из которых правит собственный маркиз, которые действуют как единый союз под знаменем Хлодвигского содружества. Соглашение между ними обеспечивает единообразие законов, регулирование торговли и взаимную защиту между городами-государствами. Эти восемь городов — Порт-Дамали, Порт-Зун, Гвардан, Туссоа, От, Феоллин, Никодранас и Брокенбэнк.

Открытые судоходные пути и манящие тропические пейзажи превратили владения Хлодвигского содружества в культурный плавильный котел и популярное место для проживания или посещения. Зная это, правящие маркизы поддерживают давнюю традицию приветствовать всех усталых путешественников и создавать атмосферу ярких красок и восторга. Если есть золото, которое можно потратить, содружество с нетерпением ждет, когда вы его потратите в его городах. Благодаря местам для развлечения и порока, а также широким возможностям для бизнеса, содружество надеется убедить тех, у кого есть деньги, тратить их здесь, за воротами Двендалианской империи.

По сути дела каждый маркиз Хлодвигского содружества держит под жестким контролем судоходство и торговлю, которые идут через его город, наблюдая за всеми гильдиями, которые организуют импорт и экспорт, и управляя несколькими главами гильдий, которые являются основой местной торговли. Когда маркиз умирает или его отстраняют от должности

другие члены содружества, оставшиеся члены выбирают преемника.

Воинов, которые доказывают свою мощь в гладиаторских боях во время празднований и церемоний, просят присоединиться к Железу, хорошо оплачиваемому охранному отряду, который работает на правящего маркиза для обеспечения соблюдения законов. В городах есть один или несколько магистратов, которые наблюдают за вынесением решений по юридическим вопросам и уголовным наказаниям.

В то время как города работают вместе на благо содружества, каждый из них также участвует в молчаливом соревновании друг с другом, выставляя напоказ свое богатство и клиентуру при каждой возможности. Когда выдающаяся фигура из дальних уголков Эксандрии находит свой путь на побережье «Зверинца», нередко за ним ухаживают несколько маркизов, пытаясь убедить этого персонажа остаться в качестве гостя в их городе.

В последнее время Мириада незаметно проникла в Хлодвигское содружество, по большей части благодаря невольной помощи жадных местных политиков. Слухи о преступном сговоре вызвали подозрения у участников содружества. Рано или поздно напряжение достигнет своего пика — и последствия будут не из приятных.

Несмотря на теплые отношения содружества с Двендалианской империей, их близость к имперской власти является постоянным источником беспокойства. В настоящее время содружество содержит постоянную армию из 7 800 Береговых Стражей на побережье, морской флот из 370 кораблей и 5 200 членов Железа, распределенных между городами. Некоторые из Береговых Стражей размещены внутри страны, разбросаны вокруг и внутри гор Цириос, где они размещаются в фортах, построенных вдоль границы с Западным Винандиром и Двендалианской империей.

## Цели

Хлодвигское содружество заинтересовано в поддержании торговли и коммерции, что обеспечивает его постоянное влияние, как в Дикогорье, так и в остальной части Эксандрии. Все, что может поставить под угрозу бизнес, рассматривается как серьезная угроза неприкосновенности жизни на побережье «Зверинца». Имея дело с опасными существами, которые скрываются в близлежащих джунглях и под водой, а также с пиратством в открытых водах, содружество нанимает многочисленных искателей приключений и наемников.

Сорок лет назад, когда содружество работало над повышением налогов на независимые торговые компании, работающие на побережье «Зверинца», возмущение привело к тому, что небольшой союз разгневанных предприятий ударился в пиратство, назвав себя Разгулем. Эти пираты захватили остров Дарктау и терроризировали морские пути в течение четырех десятилетий, ловко избегая преследований и морского возмездия. Содружество стремится полностью уничтожить Разгулье и назначило огромные награды за головы так называемых бедствий океана.

## Отношения

После падения Джулусского доминиона и возвышения Двендалианской империи содружество стремилось достичь дипломатического соглашения с победившей империей. Империя осознала сложность завоевания Хлодвигского содружества и проблему управления своей огромной сетью международной торговли и согласилась на договор. Этот свободный



союз был взаимовыгодным для многих поколений, и город содружества Никодранас служит точкой соприкосновения для людей обеих наций. И имперская Королевская гвардия, и местное Железо поддерживают мир в Никодранасе, а в городе действуют как имперские законы, так и законы содружества. Хотя это соглашение иногда вызывает напряженность в отношениях между двумя правительствами, маркизы содружества счастливы иметь буфер в виде империи между ними и ненасытными пустошами Жорхаса. Поскольку война между империей и Жорхасом продолжает разрастаться, содружество намерено остаться нейтральным. Это вызвало некоторую напряженность в отношениях с империей, но ничто из того, что беспокоит содружество, не омрачит их давний договор.

## Личности, представляющие интерес

Хотя маркизы Хлодвигского содружества внешне поддерживают дух сотрудничества, на котором была основана их нация, большинство из них плетут заговоры друг против друга, чтобы достичь еще большей власти.

### Олеся Лapidус, маркиза Порт-Дамали

*Нейтрально-добрая; женщина; человек*

Действия семьи Лapidус по защите и сохранению процветания города на протяжении четырех поколений позволила им оставаться маркизами Порт-Дамали так же долго. Олеся родилась мальчиком, но быстро обнаружила, что идентифицирует себя как девочка и в юности совершила преобразование. Как четвертый и нынешний лидер Порт-Дамали, Олеся гордится своей обязанностью и пользуется уважением остальных членов содружества. Однако, уделяя все свое внимание Разгулю, Олеся не заметила нашествие агентов Мириады по всему городу и местным гильдиям. Теперь, обнаружив опасную паутину, окружающую ее, и интересы ее города, она ищет способ изменить ситуацию в свою пользу.

### Жафе Улудан, маркиз Никодранаса

*Законно-нейтральный; мужчина; человек*

Жафе — дальний родственник лорда Агезиаса Улудана из Ассамблеи Цербера; его назначение в содружестве было в первую очередь дипломатической уступкой для поддержания позитивных отношений с империей. Однако Жафе не согласен с этим утверждением, настаивая на том, что он заслужил эту должность своими собственными достижениями, и охотно организует небольшие праздники и парады, чтобы обеспечить себе популярность среди жителей Никодранаса. Тем не менее, он втайне боится ассамблеи и выполняет просьбы Агезиаса всякий раз, когда они встречаются, что делает его полезной пешкой.

### Аламадс Хадду, маркиз Порт-Зуна

*Нейтрально-добрый; мужчина; дварф*

Старый, капризный и честолюбивый лидер промышленного города Порт-Зуна и глава кузнечной гильдии Серебряной Кости, действующей по всему побережью, Аламадс широко известен своей непреодолимой волей и сильным чувством долга перед своим народом. Бывший Береговой Страж и легендарный кузнец, его умение обращаться с молотом — как на поле боя, так и за его пределами — снискало ему большое уважение, а также внегласное прозвище «Железный кот».

### Васан Атрит, маркиза Гвардана

*Законно-добрая; женщина; эльф*

Невозмутимая и стремящаяся защищать жителей своего города, Васан является кем-то вроде аутсайдера среди других маркизов Хлодвигского содружества из-за ее сдержанного характера и того, как она беззащитно ставит благополучие своего города над благополучием всего побережья. Хотя Васан и выглядит отчужденной и неосведомленной, большая часть ее политического образа предназначена для того, чтобы скрыть тот факт, насколько она может быть информирована и умна.

### Портовый распорядитель Мазин «Важная Шишка» Фарид

*Нейтральный; мужчина; табакси*

Крепкий как гвоздь и быстрый до расправы, Мазин — благородный табакси и надежный лидер в трудные времена. Это привело к тому, что он поднялся в качестве Портового распорядителя в островной деревне Брокенбэнк, первом крупном торговом узле на побережье «Зверинца». Хотя деревня небольшая, Мазин имеет дело с постоянной чередой контрабандистов и пиратов, а также организует входящие и исходящие морские пути для большей части побережья. Тем не менее, Мазин редко участвует в крупных сделках содружества, к его очевидному и публичному разочарованию.

## Законы Хлодвигского содружества

Все, кого уважаемые члены Железа застанут за нарушением справедливых законов Хлодвигского содружества, будут осуждены и приговорены местным судьей и подлежат наказанию, соответствующему преступлению. Все штрафы и наказания за преступления против представителя Железа или дворянина удваиваются. Все штрафы и наказания за преступления против чиновника Хлодвигского содружества утраиваются.

Разрешения для ведения бизнеса должны быть приобретены в случае, если планируется вести дела в городах побережья «Зверинца» в течение более 15 дней. Разрешения утверждаются и приобретаются на условиях Ложи Компаса.

Все религии разрешены для частного поклонения, но публичное поклонение Богам-Предателям считается опасным и строго запрещено.

**Кража:** лишение свободы на срок от 3 до 10 дней и/или штраф в размере двойной стоимости украденного.

**Публичное поклонение Богам-Предателям:** 10 дней тюремного заключения и/или штраф в размере 300 зм.

**Владение другим разумным гуманоидным существом:** лишение свободы на срок от 6 до 12 месяцев и/или штраф в размере 1 000 зм.

**Незаконное проникновение:** 7 дней лишения свободы и/или штраф в размере 100 зм.

**Неуплата налогов Хлодвигскому содружеству:** 3-15 дней лишения свободы и изъятие имущества в размере суммы задолженности.

**Повреждение частной собственности:** 5-15 суток лишения свободы или штраф в размере двойной стоимости уничтоженного имущества.

**Ущерб имуществу Хлодвигского содружества:** 30-60 дней лишения свободы и штраф в размере двойной стоимости уничтоженного имущества.

**Похищение:** 30 дней лишения свободы и/или штраф в размере 500 зм.

**Нападение с намерением причинить вред:** 15 дней лишения свободы и/или штраф в размере 250 зм.

**Нападение с намерением убить:** 170 дней лишения свободы и/или штраф в размере 1 000 зм.

**Убийство:** 5-10 лет лишения свободы и/или штраф в размере 5 000 зм.



## МИРИАДА

Любое цивилизованное общество превратит людей, потерпевших неудачу, в преступников, и общества Дикогорья не исключение. Крупнейшая преступная организация континента сформировалась около восьмидесяти лет назад, когда судоходная компания в двендалианском городе Ирросе занялась контрабандой, чтобы свести концы с концами. Эта сплоченная группа ловких контрабандистов вскоре начала вести переговоры со своими конкурентами, используя шантаж и предлагая членство в своей организации в качестве альтернативы ликвидации.

Синдикат рос с пугающей скоростью, проникая в криминальное подполье каждого крупного города Западного Винандира. Притворяясь поставщиками антиквариата и иностранного текстиля, Мириада сосредоточилась на том, чтобы поставлять своим клиентам экзотические товары, такие как запрещенные вещества и волшебные звери, или предоставлять наёмных громил, чтобы запугать соперников своих клиентов. Худшие представители Мириады занимают даже торговлей людьми.

Первоначально сосредоточенная в Ирросе, Мириада теперь действует по всему континенту как свободная сеть главарей банд, которые управляют своими собственными местными ячейками без прямого надзора со стороны таинственных глав синдиката. Ожидается, что каждая такая группа будет регулярно предоставлять руководству информацию и часть своей прибыли. Тем, кто не заплатит, угрожают рабством или убийством, а Мириада всегда исполняет свои угрозы.

Члены Мириады поклялись хранить свой синдикат в секрете, делая вид, что их ячейка — это всего лишь еще одна местная банда. Это дало Мириаде зловещую и загадочную репутацию, которая еще сильнее скрывает ее деятельность от властей. Поскольку члены Мириады предпочитают запугивание публичным проявлениям насилия, сотрудники правоохранительных органов часто не могут распознать деятельность Мириады, пока не становится слишком поздно.

Империя одержала крупную победу пятнадцать лет назад, когда они обнаружили и совершили набег на центральную цитадель Мириады в Ирросе, вынудив уцелевших лидеров разбежаться по континенту. Мириада активно распускала слухи о собственном уничтожении, чтобы оставить в тени, хотя на самом деле она сохранила большую часть своей силы. Ее влияние распространилось на отдаленные уголки Дикогорья, и теперь она ждет своего часа, чтобы восстановить свой контроль над империей. Меняя тактику, Мириада теперь начала внедрять в основные фракции двойных агентов, которые превращают самых глупых или коррумпированных из своих коллег в невольных пешек Мириады.

## Цели

Потеря штаб-квартиры научила выживших лидеров Мириады сдерживать свое высокомерие. Теперь Мириада, представляющая собой децентрализованную сеть союзников и информаторов, налаживает отношения со своими временно бездействующими контактами, не все из которых рады возвращению своих жестоких хозяев.

За пределами Двендалианской империи Мириада ловко использовала хаос, созданный многолетними разбоями Разгулья, чтобы проникнуть в гильдии Кловис содружества. С войной на востоке и отвлекающими факторами в западных водах Мириада выбрала наилучшее время для нанесения удара.

## ОТНОШЕНИЯ

Простого упоминания о деятельности Мириады в Двендалианской империи или на побережье «Зверинца» достаточно, чтобы привлечь нежелательное внимание; сотрудники местных правоохранительных органов могут расследовать слухи и найдут человека, который их распустил. Те, кто связан с Мириадой, часто пропадают в самых глубоких застенках, а то и где похуже. Хотя Мириада, по-видимому, разбежалась после рейда на их базу в Ирросе, власти по-прежнему следят за активностью ячеек.

Двадцать лет назад Мириада основала ячейки в далеких землях Тал'Дорея и Маркета. Поскольку их штаб-квартира в Дикогорье была разрушена, некоторые предлагали послать агентов за океан для подкрепления со стороны своих иностранных коллег. Если сеть сможет быстро восстановить свою прежнюю силу, в конечном итоге будет мало шансов остановить распространение ее власти и влияния.

Ввиду предполагаемого отсутствия Мириады Племена Шейди-Крик-Ран начали вторгаться в империю, чтобы заявить о своих правах на территорию Мириады. Лидеры Мириады наблюдают из тени и продумывают способы переманить на свою сторону (или, если необходимо, уничтожить) гордые семьи Шейди-Крик-Ран.

## Личности, представляющие интерес

Опасные начинания Мириады берут свое начало из разрозненного коллектива толковых лжецов.

### Айрис Бефелас

*Законно-злая; женщина; человек*

Эту любезную пожилую женщину глубоко уважают и любят за ее мудрое духовное руководство и, казалось бы, мягкое поведение. Она была в безопасности как в Ирросе, так и теперь в Рексентруме, где она является одним из вдохновителей идеи возвращения Мириады. Проницательная, умная и непоколебимая в своей жестокости Айрис долгое время считалась движущей силой успеха Мириады.

### Доктор Вальдорф Перифетер

*Законно-злой; мужчина; полурослик*

Талантливый врач и целитель, Вальдорф часто путешествует между Порт-Дамали и Задашем, ухаживая за состоятельными пациентами с редкими заболеваниями. Его близость к могущественным персонам в моменты их слабости дает доброму доктору источник очень важной информации и репутацию спасителя. Такое сочетание влияния и доступа к информации делает его ключевым информационным брокером Мириады.

### Джентльмен

*Нейтрально-злой; мужчина; дженази воды*

Джентльмен занимал влиятельное положение в тени Задаша почти два десятилетия, используя свое обаяние и связи по всему городу, чтобы занять значительную нишу в Подземельях под городом. В наши дни его уважают как учтивого криминального авторитета с десятками надежных головорезов и воров на побегушках.

### Коршад Седдики

*Нейтрально-злой; мужчина; человек*

Будучи терпеливой и устрашающей фигурой подполья Деостокса более сорока лет, Коршад больше известен как «хранитель долгов». Он отправляет агентов



и послания по всей империи тем людям, которые не успевают платить Мириаде. Коршад создал себе загадочный образ, и он окутывает себя магией иллюзий для собственной защиты и престижа, раздувая распространяемые о нем слухи, ставшие легендарными в криминальных кругах.

## ЧЕССИЯ ВАКИАМ

*Законно-нейтральная; женщина; эльф*

Талантливая певица и танцовщица, известная на всем на побережье «Зверинца» своим сладким голосом и чарующим обаянием, Чессия популярна во многих богатых кругах Порт-Дамали. Чессия использует свою очаровательную личность, чтобы отвести подозрения, когда она вмешивается в жизнь политиков и глав гильдий, чтобы они сделали что-то в интересах Мириады.

## ДЕТИ ПОРОКА

В звенящей тишине, последовавшей за Расхождением, на поверхности разрушенные земли сохранили остатки цивилизаций, пытавшихся восстановить свой мир из пепла. Под землей же выжившие дети Лос чувствовали, как ее присутствие исчезает вместе с ее изгнанием. Цепи, в которых она держала своих дроу, ослабли, и те, кто обрел новую веру и цель в прославлении Люксона, покинули свою ужасную госпожу и постепенно поднялись на поверхность, чтобы отвоевать себе Гор Дранас и навсегда избавиться от своей злобной богини.

Все еще не оправившись от своего изгнания в Бездну, Лос почувствовала резкое уменьшение своего влияния, когда дроу отвернулись от нее. Ярость в ней клокотала, сгорая от ненависти, она билась

в своих сетях, замышляя, как отомстить своему неблагодарному и предавшему ее потомству. Шло время, ее темная божественная сила постепенно восстанавливалась, Паучья Королева отбросила свою гордость в пользу мести - она начала соблазнять умы гоблиноидов, зверолов и своенравных кочевников, проникая в их сны и влюбляя их в себя, заставляя их присоединиться к ее яростной ненависти к развивающейся династии Крин. Она нашла дроу, которые чувствовали себя отвергнутыми Денами династии и сыграла на их страхах и неуверенности, усиливая их ксенофобию по мере того, как династия вербовала все больше и больше других рас для своего дела. Постепенно Лос развила разрозненную сеть почитателей, шпионов и убийц. Она называет их своими Детями Порока, и они с радостью послужат орудием ее мести.

Детей Порока немного, но они умны, мотивированы и движимы богом чистой ненависти. Они организовали тайные группы заговорщиков на задворках жорхасского общества, формируя разношерстные банды из багбиров и хобгоблинов, подчиняющихся Лос и совершающих набеги на отдаленные поселения Крин. Верные Лос дроу проникли даже в высшие эшелоны кринского общества, медленно отравляя династию как в переносном, так и в буквальном смысле. Истинные масштабы этого проникновения только сейчас раскрываются в Росоне, сея страх во всей династии, поскольку война против Двендалианской империи продолжает рассеивать внимание Светлой Королевы между внутренними и внешними врагами династии.



Двендалианская фермерша, торговец династии Крин и рыбак из Хлодвигского содружества





## Цели

Основная цель Детей Порока - подчинить и разрушить процветающее общество темных эльфов, поклоняющихся Люксону в Жорхасе. Они хотят разрушить все, что построили Крин, сломить их волю, разорить святилища Люксона и вернуть сломленных дроу-предателей под командование Ллос.

Для достижения этой цели Ллос и ее дети хорошо освоили необходимые принципы секретности, терпения и лжи. Большинство их шпионов - спящие агенты, которые ждут в тени, незаметно вербуя новообращенных, пробираясь в самое сердце Росоны и ожидая приказа нанести удар.

## Отношения

Дети Порока не заключают официальных союзов; чтобы разружить династию Крин, они предпочитают проникать в другие фракции. Скрывая свою истинную природу, члены Детей торгуют с отдаленными лагерями и поселками в Пустошах в поисках припасов и информации. Таким образом, их информаторы обычно не знают, что они информаторы, поскольку они обмениваются сплетнями на товары и разговоры, невольно помогая врагу.

## Личности, представляющие интерес

Дети Порока сильно различаются как по внешнему виду, так и по подходу к делам.

### Зын Дэйв'яна

*Законно-злой; мужчина; темный эльф*

Зын родился в нищете в Кольцах Росоны. Ллос нашла его на самом дне и показала ему, как стать профессиональным лжецом. Со временем он зарекомендовал себя как один из самых уравновешенных членов Дена Дэйв'яна, поднявшись по карьерной лестнице, будучи уважаемым стратегом и писателем. Используя свое положение, чтобы сеять разногласия и сомнения внутри Дена, он, оставаясь наедине с собой, общает-

ся с Паучьей Королевой как один из ее самых доверенных соратников.

### Эрельдра Икозрин

*Нейтрально-злая; гендерфлюидная; темный эльф*

Талантливая арфистка, прославляемая всей Росоной за свои музыкальные способности, Эрельдра поклонялась Люксону до того, как ее предал собственный брат, разрушив их с женой брак. Ллос нашла Эрельдру и, воспользовавшись ее отчаянием, превратила ее в ценного шпиона. Эрельдра ослабляет социальные устои Денов, распространяя слухи и клевету.

### Джаглорд «Железный Глаз» Брукк

*Законно-злой; мужчина; хобгоблин*

Внушающий страх военачальник, возглавляющий кочевой отряд воинов-хобгоблинов, подчиняющихся Ллос, Джаглорд оттачивал навыки своих мародеров на расколотых землях Колючих полей, где они дерзко нападали на торговые караваны и повозки с припасами Крин, прежде чем исчезнуть в смертоносных полях. По мере того, как его отряд становился больше и боеспособнее, он смело вел их дальше на юг, в конце концов остановившись в Празрачных землях на границе Росоны, где они теперь терпеливо ждут дальнейших приказов от Паучьей Королевы.

### Верховная мать Вивурк Тонн

*Нейтрально-злая; женщина; темный эльф*

Вивурк командует домами дроу и ордой хобгоблинов, которые претендуют на горную крепость Думаран. Она правит железным кулаком по образу и подобию своей богини, чтобы навязать ту же любовь и страх, которые характеризовали общества дроу в древности. Безжалостная и требовательная верховная мать Вивурк вербует, тренирует и готовит свои силы, чтобы однажды помочь Ллос сокрушить династию Крин с восхитительной жестокостью.

## Двоевластие Утодурна

Когда эльфийский город Молесмир достигло ужасное





проклятие, разрушившее Савалирвуд, многие выжившие бежали на север. Они переносили метели и опасности Флоткетских Альп, цепляясь за надежду, что живущие в уединении dwarфы Утодурна проявят милосердие и помогут им. Хотя многие и погибли в суровых условиях, эльфийские беженцы, наконец, нашли железные ворота подземной крепости и попросили убежища. Немного поразмыслив, dwarфы приняли своих отчаявшихся гостей, отвели их в теплые чертоги своего города и предоставили место для ночлега.

Прошло много лет, информации о причине катаклизма, разрушившего родину эльфов, было все так же мало, и все постепенно поняли, что новое положение дел в городе стало постоянным. Социальная напряженность росла по мере того, как культурные различия и вынужденная близость доставляли обитателям Утодурна все больше дискомфорта. Эта растущая пропасть между слоями населения беспокоила Иудессу Фруунаст, королеву dwarфов Утодурна. Она встретила с лишившимся престола эльфийским королем Иматаном Талвиэлем и ко всеобщему удивлению предложила установить в городе двоевластие. Последовали месяцы размышлений, пока монархи обсуждали, как лучше всего установить социальную гармонию, где будут построены новые дома и как расширить территории города, чтобы вместить больше постоянных жителей. В конце концов, они пришли к соглашению, которое большинство и dwarфов, и эльфов считали справедливым и приемлемым.

Процесс реструктуризации упрямых сообществ нового Утодурна породил долгое партнерство и крепкую дружбу между двумя лидерами вплоть до смерти королевы Иудессы в 794 году после Расхождения. Дочь Иудессы, Симона Фруунаст, приняла мантию своей матери, и узы дружбы, выкованные во времена ее матери, крепнут под ее правлением. Преимущества, обеспеченные благодаря единству этих разрозненных культур, подарили процветание всему городу, и новое двойственное общество за столетия превратилось в синергетическую цивилизацию.

Теперь, распространившись за пределы подземных залов Утодурна, люди под предводительством Двойной Монархии стремятся построить светлое будущее и, возможно, даже разгадать тайны своего прошлого.

## Цели

Многие историки и видные члены обеих половин общества Утодурна исследуют источник порчи, сохраняющейся в Савалирвуде, надеясь однажды исцелить лес и вернуть родину эльфов законным хозяевам. Разрозненные доказательства были обнаружены разведывательными отрядами, посланными в смертоносные заросли, окружающие руины Молесмира, чтобы обнаружить признаки проклятия и его происхождение. Однако мародеры и воры из Шейди-Крик-Ран также обнаружили эти руины, начав похищать оттуда реликвии и продавать их частным лицам. Эти кражи в сочетании с недавними исследованиями, показывающими, что порча медленно распространяется, ускорили необходимость поиска ответов на загадку Савалирвуда.

Растущее население города имеет постоянную потребность в дополнительных ресурсах, поэтому двоевластие согласилось с необходимостью расширения своих территорий за пределы горного перевала. Деревня Уралисс была основана с использованием экспериментальной магии, предназначенной для оттаивания снежных полей, с целью превращения участков Обледеневших равнин в сельскохозяйственные угодья. К сожалению, земля под снегом оказалась непригодной для возделывания, поэтому поселение было заброшено. Затем Двойная Монархия основала северную рыбацкую деревню Пейлбэнк, которая поставяет новые товары и является прибрежным аванпостом, несмотря на изнурительные холода.

Небольшие суда, построенные так, чтобы противостоять ледяным водам Холодных Глубин, начали исследовать берега, окружающие регион, открывая земли Эйзелкрасса. В этих замерзших пустошах поселенцы Утодурна обнаружили следы разрозненной тайной магии времен до Бедствия, погребенных под



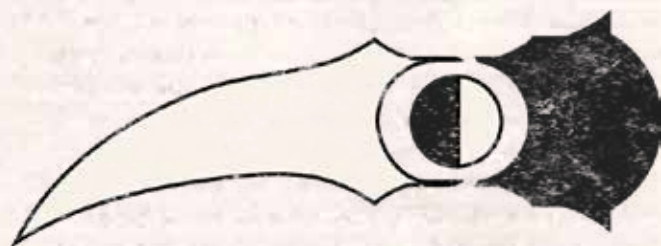
АССАМБЛЕЯ ЦЕРБЕРА



МИРИАДА



ДЕТИ ПОРОКА



ДВОЕВЛАСТИЕ УТОДУРНА

снегом. Эти открытия вызвали интерес как у исследователей Молесмира, так и у монархов Утодурна. По мере того как конфликт на юге обостряется, лидеры Утодурна стремятся получить любую силу или защиту, которые можно получить из секретов, скрытых в предательской тундре Эйзелкрасса.

## ОТНОШЕНИЯ

Утодурн слабо связан с другими фракциями Дикогоья. За исключением редких исследователей и искателей приключений, не представляющих угрозы, большинство людей, прибывающих в Утодурн, встречают скептически и избегают. Местные жители не хотят иметь ничего общего с войной на юге.

К любому, кто может быть из Шейди-Крик-Ран, относятся как к мелкому разбойнику, немедленно захватывают и допрашивают. Любая информация о силах, стоящих за криминальной цивилизацией, считается полезной, и как только заключенные перестают быть полезными, их бесцеремонно лишают снаряжения и выпускают на снежные поля Обледеневших равнин.

## ЛИЧНОСТИ, ПРЕДСТАВЛЯЮЩИЕ ИНТЕРЕС

Отдаленные от политической суеты Западного и Восточного Винандира, эти личности, относящиеся к Двоевластию Утодурна, начинают искать свое место в более широком мире Эксандрии.

### КОРОЛЕВА СИМОНА ФРУУНАСТ

*Законно-добрая; женщина; дварф*

Дочь предыдущей королевы Иудессы Фруунаст и нынешняя правительница дварфского народа Утодурна, Симона — уважаемый, харизматичный лидер, известная своим бесконечным состраданием и воинственным духом. Часто движимая сердцем, а не умом, она стала полагаться на Иматана в вопросах руководства и ясности. Будучи дипломатом по натуре, Симона, безусловно, доказала свою храбрость во время конфликтов.

### КОРОЛЬ ИМАТАН ТАЛВИЭЛЬ

*Законно-добрый; мужчина; эльф*

Старший король выживших эльфов Молесмира, Иматан столь же искренен, сколь и грациозен для своего возраста. Терпеливый, но суровый, он руководит эльфийским народом Утодурна со спокойной силой и мудростью, которые помогают поддерживать постоянный мир между двойственными общинами Утодурна. Иматан в молодости был жрецом Корелло-на; теперь он поддерживает веру среди своего народа и разделяет свет Свод-Сердца с дварфами Утодурна.

### ПРОФЕССОР ГУЛРИМ ШЕЙЛБРОУ

*Законно-добрый; мужчина; дварф*

Гулрим известен как наглый, возможно, что и сумасшедший исследователь, который убедил королеву Фруунаст позволить его команде пересечь Холодные Глубины. Он и его геодезисты нашли таинственные берега Эйзелкрасса, основали заставу, названную Си-ринлией, и извлекли фрагменты древних реликвий, ранее потерянных во льдах и снегах. Теперь профессор Гулрим руководит утодурнскими усилиями по расширению Си-ринлии и изучению тайн, скрытых среди ледниковых полей.

## ПЛЕМЕНА ШЕЙДИ-КРИК-РАН

Группа соперничающих преступных семей, известная как Племена, управляла Шейди-Крик-Ран почти



столетие, прежде чем потеряла большую часть своего господства из-за ожесточенных распри и внутренней борьбы за власть. Племена, состоящие из семьи Мардун, семьи Уттолот, семьи Требейн и семьи Джагентот, по-прежнему контролируют большую часть процессов, происходящих в городе, поскольку друг против друга они работают тайно. Хотя каждая семья обычно состоит из родственников по крови или браку, их сотрудники также считаются «членами семьи», пока они остаются лояльными. У Племен нет ни единого символа или знамени, и их интересы заключаются в сбыте краденого, ввозе и доставке порока, а также в контроле населения посредством беспорядков, запугивания и страха.

Семья Мардун является сильнейшей преступной группировкой в Седом Дикоземье благодаря обширной сети иностранных контактов, а также процветающему союзу с Мириадой. Известные своей неутомимой деловой хваткой и любовью к заключению контрактов, Мардун скорее пожали бы соперникам руки, чем размахивали бы клинками. Тем не менее, когда контракты нарушаются, в назидание другим семья устраивает кровавое шоу. Доходы семье приносят бордели, продажа драгоценностей и работорговля, так же они специализируются на экзотических находках из Жорхаса и других мест. Лидерство разделено между лордом Ансельмом Мардун, Кримхильдой Мардун, Офелией Мардун, Демисом Мардун и Руфусом Мардун.

Семья Уттолот приобрела известность благодаря сети семейных торговых союзов, что сделало ее главным импортером товаров, которые трудно найти на далеком севере империи. Она контролирует проход через Куанна Брич, и любой, кто въезжает в регион или выезжает из него, должен платить пошлину Уттолотам, что делает их необходимыми партнерами для других семей, нравится им это или нет. Время от времени они занимаются незаконным отловом опасных зверей и монстров, и часто сталкиваются с охотниками из Союза Серых торговцев - коллектива граждан, которые хотят улучшить жизнь жителей Шейди-Крик-Ран. В отличие от других семей, Уттолоты полагаются на Шайку Недовольных из Шейди-Крик, набирая из них большую часть своих сил. Лидерство разделено между лордом Милошем Уттолотом, Мирой Уттолот и Ягодой Уттолот.

Семейство Требейн — самый скрытный из домов, предпочитающий вести свой бизнес через посредников и наемников. Они живут за чертой города, глубоко в Савалирвуде, на территории сети ферм, окружающих крепость. Семья Требейн сосредоточена на контроле охотничьих угодий и поиске реликвий из руин Молесмира. Интересы семьи постоянно приводят к конфликтам с семьей Уттолот и Союзом Серых торговцев. Треугольник вражды между Уттолотами, Требейнами и Серыми торговцами иногда приводит к странным союзам — в конце концов, враг моего врага — мой друг, какой бы короткой эта дружба не была. Лидерство в семье разделено между лордом Дарко Требейном, Юраем Требейном, Татией Требейн и Зорькой Требейн.

Семья Джагентот заслужила свою репутацию, будучи особо жестокими и безжалостными. Ее члены публично казнят предполагаемых предателей и известных конкурентов, но обещают большие награды в обмен на абсолютную лояльность. Наибольших успехов семья достигла на поприще казненных убийств, выращивания и распространения запрещенных веществ и работорговли (что делает их прямыми конкурентами семье Мардун). Лидерство разделено между леди Сулией Джагентот, Риз Джагентот, Нумой Джагентот и Ионосом Джагентотом.

## Цели

Конфликты между семьями являются нормальным явлением в Шейди-Крик-Ран, но отсутствие явных действий со стороны Мириады дало Племенам уникальную возможность расширить свои горизонты и свое влияние. В последнее время Племена терпели друг друга достаточно долго, чтобы проворачивать совместные авантюры в империи и чтобы восстанавливать старые союзы с Мириадой.

Некоторые видят в этой эпохе слабого сотрудничества шанс вырваться из тени Мириады и конкурировать с ней на равных, но другие опасаются, что создание новых связей с Мириадой просто даст ей возможность уничтожить Племена изнутри.

## Отношения

Племена терпят друг друга ровно на столько, чтобы поддерживать уровень «вежливости» на беспощадных улицах Шейди-Крик-Ран, но каждое из них ищет способы свергнуть или ослабить своих соперников и стать доминирующей семьей города.

Все члены Племен являются известными в империи преступниками с соответствующими наградами за их поимку. Путешествия в пределах границ Западного Винандира опасно для этих криминальных авторитетов, но у каждой семьи есть свои связи в крупных городах империи, которые позволяют им вести бизнес.

В прошлом Мириада часто пыталась подчинить себе Племена, но раз за разом оставалась ни с чем. Племена слишком гордятся своей четко отлаженной приступной системой, чтобы позволить Мириаде захватить власть. Несмотря на то, что Племена заключают новые союзы с Мириадой, жители Шейди-Крик-Ран опасаются, что конфликт между этими подпольными силами неизбежен.

## Личности, представляющие интерес

Жизнь в Шейди-Крик опасна даже для членов Племен, где за каждой улыбкой скрываются злые умыслы.

### Офелия Мардун

*Нейтрально-злая; женищина; тифлинг*

Одна из самых выдающихся членов семьи Мардун, Офелия командует Праздным Поместьем к северу от Шейди-Крик-Ран. Гедонистическая и сильная, она не любит, когда ей отказывают, и обладает необходимыми навыками и связями, чтобы гарантировать, что она получит все, что пожелает. Одна из самых амбициозных членов дома, Офелия установила ряд контактов в криминальном мире Дикогорья за пределами Седого Дикоземья.

### Ягода Уттолот

*Хаотично-злой; мужчина; полуорк*

Ягода — умелый охотник и эксперт по ужасным зверям, что водятся в Савалирвуде, регулярно использует свои навыки, чтобы выслеживать и ловить редких существ на продажу для своей семьи. Довольный своей жестокостью и склонный игнорировать милости дипломатических отношений, Ягода время от времени попадает в неприятности, из которых остальной семье приходилось его вытаскивать.

### Лорд Дарко Требейн

*Законно-нейтральный; мужчина; человек*

Старейшина семьи Требейн, Дарко руководит раскопками руин Молесмира из своего похожего



на музей особняка. Он одержим тайной увядания Савалирвуда и убежден, что это было вызвано тем, что эльфы Молесмира прикоснулись к неизвестной им магии. Он надеется обнаружить источник порчи и научиться использовать ее в качестве оружия. Имея в своем распоряжении такую силу, рост влияния Требейнов было бы не остановить.

## Ионос Джагентот

*Законно-злой; мужчина; полуэльф*

Известный своими навыками ведения переговоров и обмана, Ионос зарекомендовал себя как хозяин семейной дистрибьюторской сети. Вдохновленный расширением деловых союзов семьи Джагентот далеко за пределы северных границ Двендалианской империи, Ионос договаривается с оперативниками Мириады, одновременно подсиживая Мириаду в тех же самых сферах деятельности. Либо петля на его шее вот-вот затянется, либо он придумал блестящую уловку, чтобы устранить конкурентов.

## Библиотека Кобальтовой Души

Познакомившись с просветляющими писаниями Айюн, Знающей Наставницы, учителя, священники и монахи, привлеченные призванием истины и знания, проводят свою жизнь, обучаясь в Библиотеке Кобальтовой Души. Библиотека Кобальтовой Души — это не конкретное здание, а собирательный термин для универсальных знаний и философий, поддерживаемых теми, кто следует учению Айюн. Кобальтовая Душа руководствуется убеждением, что истинная сила заключается в понимании окружающего мира. Несмотря на их идеализм, поиску истины мешают реалии жизни в империи: политика, пропаганда и опасности дикой природы.

Кобальтовая Душа базируется в Рексентруме, но действует по всей империи и по всей Эксандрии. Храмы Айюн под управлением Кобальтовой Души представляют из себя массивные библиотеки, называемые архивами, обычно расположенные в крупных городах и культурных центрах. Членами Библиотеки могут быть выходцы из любых слоев общества; в их обязанности входит помощь в обслуживании, организации и защите архивов. Дочерние архивы собирают артефакты и исследовательскую информацию, как историческую, так и современную, на побережье «Зверинца» и в отдаленных землях Тал'Дорея, Иссилры и за их пределами.

Архивариусы выполняют роль администраторов в каждом архиве, определяя задачи, наблюдая за обучением новых членов и даже ведя переговоры или покупая артефакты и записи — часто у тех, кто не знает об их истинной ценности.

Монахи Кобальтовой Души — просвещенные искатели знаний своего ордена. Они исследуют места, где могли быть спрятаны древние знания, и проводят в эти места масштабные экспедиции.

Толкователи — тайные агенты Кобальтовой Души. Эти просвещенные разведчики извлекают информацию, которую другие держали бы в секрете, и используют свои новые знания, чтобы сделать мир лучше. Будучи мастерами приобретения знаний, толкователи отвечают только своему верховному куратору.

Во главе каждого архива стоит верховный куратор, который диктует цели архива подчиненным и использует свою власть, чтобы ставить оценки толкователям, намечать союзников и врагов архивариусам и одобрять экспедиции, предложенные монахами.

Кобальтовая Душа была основана в Джулусском доминиионе до того, как нация пала перед армиями

Двендалианской империи. Двендалианская корона позволила Кобальтовой Душе ассимилироваться в социальную иерархию империи, вместо того, чтобы уничтожить ее. Это был не акт милосердия, а политический маневр; Кобальтовой Душе было позволено выжить только для того, чтобы обеспечить ощущение нормальности и успокоить беспокойное население.

Библиотека продолжала работать с империей и под ее началом по необходимости, но ее архивариусы — опытные политические игроки — когда это возможно, они избегают шагов, которые могут поставить их под угрозу использования короной или Ассамблеей Цербера. Нигде это напряжение не проявляется так явно, как в самом существовании воинствующих искателей истины Кобальтовой Души — толкователей, тщательно обученных искоренять коррупцию и ложь. За кулисами назревает подковерная война, поскольку толкователи выносят на свет темные секреты социальной элиты империи.

## Цели

Неисчислимые знания были утеряны, когда Бедствие положило конец Эпохе Тайной Магии, и то же самое произошло, когда Айюн была смертельно ранена в той ужасной войне. С того дня Кобальтовая Душа и их основатели стремились вернуть то, что было утеряно. Они надеются, что со временем их неустанные усилия приведут все общества к просвещенному будущему.

Айюн все еще ранена, но ее мудрость и благодать вернулись в мир — по крайней мере, частично. Руководствуясь мудростью своей богини-покровительницы члены Кобальтовой Души стремятся приобретать новые знания посредством изучения и исследований. Они посвящают свою жизнь изучению тайн мира и защите этих знаний от нового Бедствия. Для этого Библиотека делает обширные знания из своих архивов доступными для всех и каждого, кто стремится к самообразованию, хотя некоторые секреты настолько опасны, что они должны оставаться скрытыми от публики до должного времени.

Империи процветают за счет дезинформации и пропаганды, но тем не менее Кобальтовой Душе необходимо действовать на территории Двендалианской империи. Поэтому цель Кобальтовой Души — это говорить правду тем, кто готов слушать, обновлять переписанную историю и удалять ложную информацию, прежде чем она сможет распространиться слишком далеко. К сожалению, и имперские агенты, и даже шпионы из иностранных держав успешно проникали в Библиотеку на протяжении веков, и некоторые их попытки переписать факты и историю в своих интересах увенчались успехом. В ответ Библиотеке пришлось создать мощную, тайную сеть толкователей, чтобы защитить свои тексты от манипуляций и раскрыть истины, которые остаются скрытыми.

## Отношения

Библиотека пытается оставаться автономной, но ее агенты в империи находятся в постоянной осаде со стороны теолократа Кон Бруды, когда-то уважаемого монаха Кобальтовой Души, который теперь является просто еще одним коррумпированным лакеем короны. Бруда и архивариусы ведут подковерную борьбу при помощи силы воли и хитрости, каждый пытается перехитрить и ослабить опонента. Эта ситуация в сочетании с усилиями империи по предотвращению распространения знаний среди своего народа вызвала ощутимые волнения в Библиотеке.

Проницательные уши толкователей часто слышат слухи о нездоровых практиках за закрытыми дверя-



ми Академии Солтрис и других мест, находящихся под надзором Ассамблеи Цербера. Библиотека обеспокоена заговорщиками среди ассамблеи, но до сих пор не смогла проникнуть достаточно глубоко, чтобы обнаружить что-либо изобличающее.

Между тем, небольшое количество добровольцев из Библиотеки согласились отправиться вглубь Жорхаса в надежде связаться с династией Крин, чтобы узнать больше об их таинственном обществе и понять уровень угрозы, которую они представляют для жителей Западного Винандира и не только. Никто из добровольцев еще не вернулся.

## Личности, представляющие интерес

Действующие по воле Айюн и движимые любопытством и стремлением к всеобщему пониманию, разнообразные агенты Кобальтовой Души стремятся изменить мир к лучшему.

### Верховный куратор Ломан Туррей, вестник Архива в Задаше

*Законно-нейтральный; мужчина; человек*

Куратор Туррей более сорока лет занимает должность верховного куратора Долинного Архива в Задаше и звание вестника архива, присвоенное короной. Он сталкивается с растущим давлением с целью привития своим подчиненным лояльности к короне, и он медленню поддается имперской идеологической обработке. Он опасается, что соблюдение воли короны, когда она противоречит философии Библиотеки, заставит его собственных коллег свергнуть его, что только еще больше подталкивает его в покровительственные объятия короны.

### Верховный куратор Юдала Фон, вестник Архива в Рексентруме

*Законно-добрая; агендерная; полужельф*

Юдала — мудрая и уважаемая личность, которая провела большую часть своей жизни, борясь за защиту и сохранение архива Рексентрума. Она овладела искусством отражения попыток короны и ассамблеи подчинить себе архив и взять его под контроль государства. Почти два десятка лет она участвует в битве умов разъяренным теолократом Кон Брудой — и многие опасаются, что терпение Бруды подошло к концу. Его месть будет продуманной, стремительной и суровой, по крайней мере, Юдала боится этого. Ее сеть шпионов и разоблачителей отчаянно пытается найти и предать гласности доказательства незаконных действий Бруды и положить конец вражде, прежде чем она обострится дальше.

### Толкователь Сиа Креш

*Нейтральная; женщина; полурослик*

Будучи тайной правой рукой Юдалы Фон, Сиа подготавливает толкователей архива Рексентрума. Она полна решимости искоренить лазутчиков, которые пытаются подорвать лидерство Библиотеки и захватить власть для короны, и в своей работе она стремительна и жестока. Те, кто знает о ней, боятся ее, и многие задаются вопросом, не выходят ли ее методы за рамки дозволенного.

## Шрамы от Чешуи и Зуба

В течение сотен лет маленькая замкнутая нация драконорожденных Драконию царствовала в ущелье Дримот к югу от Жорхаса, вдали от проблем пустошей. Эрудированные драконорожденные из правящих домов, отмеченные своим интеллектом, украшенными драгоценными камнями хвостами и

показным богатством, смотрели вниз с группы палящей островов, образующих их столицу, в то время как стада бесхвостых рабов-драконорожденных, известных как равениты, трудились в ущелье внизу, собирая ресурсы и служа своим хозяевам на протяжении поколений. Эта система рухнула около двадцати лет назад, когда Цвето-Конклав, союз древних драконов, разрушил Драконию и оставил город в руинах в ущелье внизу.

Когда Конклав был уничтожен, выжившие драконорожденные равениты превосходили численностью своих предыдущих хозяев, которые лишились своих прежних привилегий и власти. Во время последовавшего восстания многие драконокровные были казнены за свои преступления, а другие бежали в империю в поисках убежища. Таким образом, освободившись от своих оков, равениты построили новое общество рядом с руинами старой нации Драконию.

За последние два десятилетия возникло новое общество, известное как Шрамы от Чешуи и Зуба, и его терзают возникающие проблемы, присущие зарождению новой нации. Лидерство среди Шрамов неустойчиво, поскольку многие стремятся претендовать на престиж руководства своим народом, а разногласия приводят к кровопролитию между новоявленными советниками. Это сделало строительство нового города Ксарзит Китрил медленным и сложным. Некоторые героические личности стремятся улучшить положение равенитов, в то время как другие бежали в империю в поисках лучшей судьбы вдали от распри на своей родине. Война между Крин и империей закрыла пограничный проход в Западный Винандир, поэтому равениты должны найти способ сосуществовать и процветать, прежде чем их поглотит война.

## Цели

Противоречивые цели лидеров Шрамов поставили под угрозу их зарождающееся поселение. Каждый потенциальный правитель хочет чего-то особенного для своего народа и имеет достаточную поддержку внутри своей фракции, чтобы заставить улицы Ксарзит Китрила стать красными от крови равенитов, если он того пожелает.

Кое-кто среди китрилианцев возмущен новостями о том, что огромное количество беженцев из равенитов и драконокровных было переселено в трущобы под названием Талонштадт. Мало того, что обращение с их сородичами несправедливо и бесчеловечно, так еще и импровизированное поселение находится практически на восточной границе Двендалианской империи, и они опасаются, что Талонштадт вскоре станет первой жертвой вторжения Крин.

Тем временем чудовища жорхасских пустошей чувствуют вакуум власти, оставшийся после падения Драконию. Ксарзит Китрил не имеет официальной армии, только разрозненное ополчение охотников и звероловов. Эта никем не возглавляемая сила работает на пределе своих возможностей, и каждый день все больше охотников пропадает из-за случайных атак монстров. Им срочно требуется помощь извне, но ссорящиеся советники Ксарзит Китрила не могут договориться о том, чью помощь им просить.

## Отношения

Слухи о том, что Двендалианская империя плохо обращается с драконорожденными равенитами, породили сильную неприязнь к королю Двендалу и его нации. Империя недавно отправила своих эмиссаров с просьбой о союзе против династии, но дипломаты Крин также прибыли в Ксарзит Китрил, ища дружбы и предлагая драконорожденным помощь в их уси-



лиях по восстановлению. Шрамы горячо спорят, на стороне какой силы они должны быть, и могут ли они позволить себе помочь.

Корабли Хлодвиского содружества в последние годы причаливали к китрилианским берегам, желая возобновить торговлю с драконорожденными. В частности, Никодранас приветствовал зарождающуюся нацию, и несколько эмиссаров маркиза Жафе Улудана в настоящее время проживают в Ксарзит Китриле, чтобы следить за развивающимся городом-государством и помогать в той ограниченной степени, в какой они могут.

## Личности, представляющие интерес

Бывшие рабы Драконии жаждут вершить свою судьбу в этом мире. Некоторые с ликованием приняли вызов, в то время как другим внезапно навязали лидерство, но все носители этой обязанности надеются создать новое начало для народа драконорожденных.

### Друвис Куталок

*Законно-добрый; мужчина; драконорождённый-равенит*

Когда-то профессиональный боец, участвовавший в гладиаторских играх драконокровных, Друвис получил известность, когда отказался убивать своих соперников. Его мастерство и дар убеждения привлекли внимание, и он был быстро продан богатому дворянскому дому на парящих островах Драконии. В хаосе после падения Драконии Друвис получил большое уважение за свою храбрость и чувство нравственности и не без колебаний стал защитником угнетенных Ксарзит Китрила.

### Вемози Рунек

*Хаотично-нейтральная; женщина; драконорожденная*

Вемози — ревностная и воинственная жрица Повелителя Гроз, и ее бурный пыл и пылкие проповеди после падения Драконии сделали ее популярным голосом народа, хотя недоброжелатели называют ее не более чем демагогом. Жестокое чувство справедливости Вемози принесло ей — и Повелителю Гроз — множество последователей, все из которых полны решимости выследить и отомстить выжившим драконокровным. Вемози стала влиятельной фигурой среди Шрамов, и теперь она стремится закрепить свое место лидера своего народа.

### Трока, Король-Негодяй

*Нейтрально-добрый; мужчина; драконорождённый*

Друвис впервые подметил Троку благодаря его красноречию и поручил ему проникнуть в империю и оценить ситуацию в Талонштадте. Разочарованный скудными условиями жизни и унижительным обращением со своим народом, Трока в ответ посеял хаос на прилегающих двендалианских территориях. Трока и его банда воруют у короны, сбивают с толку местных военных и внимательно следят за беженцами-драконорожденными, что делает его народным героем среди их сообщества.

## Бордовые ордена

Столетия назад верховный жрец Джулуцкого доминиона заключил тайный договор с дьяволом Девяти Преисподних, надеясь получить достаточно силы, чтобы дать отпор агрессивной Двендалианской империи. Однако он проглядел условия дьявольского контракта, написанные мелким шрифтом — он преуспел в своей миссии, но его люди заплатили

ужасную цену. Империя действительно была отброшена, но это произошло потому, что земли долины Основ оказались переполнены дьяволами и нежитью. Простые люди попрятались в своих домах, и долина стала оскверненной и мрачной. В эту короткую эпоху террора скромный жрец Королевы Воронов по имени Тренс Орман молился о способе защитить свою паству, свой народ и земли, которые он называл домом. Надзирательница Смерти благословила его, даровав ему древние знания о магии крови. Тренс обучал своих самых верных друзей приемам гемокрафта, и они пожертвовали частью своей человечности в обмен на способность защищать доминион. Это ознаменовало происхождение Бордовых орденов.

Используя свои запрещенные умения, Бордовым орденам удалось запечатать источник этой темной сделки, освободить верховного жреца от его мучительной формы и очистить сельскую местность от зла, которое ее заполонило. К сожалению, до того, как Бордовые ордена смогли прославиться как спасители, армии империи ворвались в только что очищенную долину Основ и сокрушили Джулуцкий доминион.

Недавно назначенные двендалианские лорды обвинили Бордовые ордена в том, что это они призвали исчадий в долину Основ. В то время как некоторые из тех, кто знали правду, пытались очистить свое имя, быстро стало ясно, что Бордовым орденам больше не рады на их же собственной родине. Тренс и его отряд заплативших кровавую дань воинов скрылись. Даже перед лицом такого сопротивления они никогда не переставали защищать свои земли от тьмы, ища и уничтожая зло, появившееся из шрамов Бедствия.

Ордена распространились на окраины Западного Винандира и за его пределы. Они содержат не-большие крепости, чтобы обучать новые поколения защитников, готовых принять Проклятие Охотника и принять тьму внутри себя, чтобы сразиться с тьмой, которая их окружает.

## Цели

Кредо Бордовых орденов требует от своих последователей посвятить свою жизнь охоте на монстров, которые угрожают святости жизни и радости. Хотя их жертва и велика, наградой является дальнейшее существование чистоты и добра в мире. Ордена стремятся защитить тех, кто не может защитить себя от ужасов, невидимых их благородным лордам и леди. Большинство из них берут символическую плату за свои услуги, зарабатывая тем самым себе на жизнь и дальнейшие путешествия. Некоторые сбились с пути, используя свои навыки, чтобы накопить состояние, но главы орденов вершат правосудие над теми, кто используют людей, которых они поклялись защищать.

## Отношения

Рассказы о подвигах Бордовых орденов в большинстве случаев являются слухами и мифами, поскольку ордена ни с кем не вступают в союзы и не присягают в верности какому-либо правительству или группе. Империя хорошо знает об их присутствии и старается игнорировать их героические деяния, предав гласности преступления тех немногих охотников, которые поддались развращающему влиянию их сил.

Некоторые отколовшиеся ордена выбрали за пределы империи в поисках более гостеприимного народа и более уникальных испытаний в землях по всей Эксандрии. Тем не менее, где бы ни путешествовали стражи Бордовых орденов, они знают, что никогда не избавятся от ненависти тех, кто их не понимает.



## Личности, представляющие интерес

Избавляя мир от ужасов, кормящиеся на окраинах цивилизации, члены орденов работают чуть более чем ради удовлетворения от хорошо выполненной смертоносной работы.

### Багровый наставник Джетте Брашан

*Нейтральный; мужчина; полуорк*

Пожилой священник Королевы Воронов, столь же почитаемый, сколь и устрашающий, Джетте обладает сильной волей и тактическим складом ума. Джетте никогда не смотрит прямо в глаза, и кажется, что его внимание рассеяно между дюжиной точек в любой момент времени, однако его способность примечать закономерности и вычислять скрытую природу зла приводит его соотечественников в трепет. Полностью посвятив себя искоренению дьявольского влияния на план смертных, Джетте многим пожертвовал в своем стремлении — все, кто ему служат, подозревают, что однажды он с радостью пожертвует собой во имя своей цели.

### Илайес Де Корво

*Нейтрально-добрый; мужчина; человек*

Илайес, известный во всех орденах кровавый охотник, успешно охотился на самых отвратительных существ на всех планах и выжил, чтобы рассказать об этом, хотя его шрамы демонстрируют цену его побед. В последние годы жизни Илайес сосредоточен на обучении и наставничестве новых членов орденов, пытаясь привить им мораль, которая будет направлять их в лучшую сторону.

### Лилиана Кейд

*Хаотично-добрая; женщина; полуэльф (оборотень)*

Саркастичная и необузданная, присоединившаяся к ордену чтобы обрести контроль над своей ликантропией, Лилиана за впечатляюще короткий период времени стала искусной кровавой охотницей. Она руководит многими охотами благодаря своему острому ликантропическому чутью и известна тем, что она более представительна, чем большинство тех, кто подвергается Проклятию Охотника. О Лилиане говорят с равной долей раздражения и трепета в кругах орденов.

## Золотая Ухмылка

Когда землями Тал'Дорей правил тиран Драссиг, тайное сообщество муз, рассказчиков, бардов и народных героев собралось, чтобы противостоять своему деспотическому королю. Золотая Ухмылка была создана в те мрачные времена, и с тех пор она тайно руководила праведниками, вдохновляла простых людей и сеяла семена недовольства и восстания против тирании.

Каждый участник, известный как ухмыляющийся, клянется поддерживать идею, согласно которой каждый человек может изменить мир. Они ищут места, где надежда слабеет и душа тускнеет без вдохновения, поднимая настроение угнетенным и воодушевляя тех, кто чувствует себя забытым. О Золотой Ухмылке мало что известно, кроме мифов и слухов, и ее члены предпочитают именно такой способ существования. Ухмыляющиеся собирают сплетни и информацию, используя фальшивые личности, которые они создают, когда присоединяются к другой фракции.

Золотая Ухмылка прибыла в Дикогорье, следуя по торговым путям от Тал'Дорея до побережья «Зверинца», где ее члены обнаружили землю, населенную



Шрамы от  
Чешуи и Зуба



Бордовые Ордена



Золотая Ухмылка



враждующими деспотами. Прошлое поколение Золотой Ухмылки начало пускать корни по всему Хлодвигскому содружеству. Теперь прочно обосновавшись, Ухмылка приступила к борьбе с коррупцией внутри содружества и начала прокладывать свой путь в Двендалианскую империю.

## Цели

Золотая Ухмылка – или просто Ухмылка – существует для того, чтобы просвещать и вдохновлять, прислушиваясь и приглядываясь к ропоту о тирании и жестокости и свергая виновных посредством социальных потрясений, а иногда и прямого вмешательства. Идея о том, что каждый человек способен на великие дела, пронизывает мантры и убеждения этого общества, и странствующие рассказчики Ухмылки, как известно, щедро платят за рассказы о местных героях и их величественные подвиги, чтобы пополнить свой репертуар рассказов и песен. Если сердца людей становятся настолько холодными, что отвергают слова и стихи, то благороднейшие из ухмыляющихся часто оказываются на высоте положения и пачкают руки, чтобы самим проявить такой героизм.

## Отношения

Ухмылка не претендует на официальных союзников, поскольку его члены никогда ни перед кем не раскрываются, за исключением самых ужасных обстоятельств. Они воодушевляют и поддерживают другие группы, работающие в интересах людей. Некоторые ухмыляющиеся время от времени попадают на государственные посты, что предоставляет им платформу для распространения идеалов, стоящих за их делом. Хотя некоторые могут не согласиться с их довольно анархическими взглядами, ухмыляющиеся обычно считаются идеалистическими образцами индивидуальной добродетели.

Шалости Ухмылки начали замечать в Дикогорье относительно недавно, поэтому это общество в значительной степени неизвестно и может беспрепятственно выполнять свою работу; однако те, кто разбирается в истории, могли знать о его деяниях и заметить признаки его вмешательства. Золотая Ухмылка в настоящее время стремится к союзу с Библиотекой Кобальтовой Души, чтобы искоренить ненадежных внутри Кобальтовой Души и объединить их интересы, чтобы помочь людям Дикогорья.

## Личности, представляющие интерес

В мире, где раздоры и борьба часто определяют стиль жизни, требуется определенные героические качества, чтобы сделать шаг в брешь и ответить на зов Ухмылки.

### Сэр Лайнус Денуоллоп

*Нейтрально-добрый; мужчина; гном*

Странствующий менестрель, претендующий на звание странствующего рыцаря, сэр Лайнус путешествует по побережью «Зверинца» со своей лирой и сумкой иллюзий, чтобы поражать и удивлять детей и бедняков в сельской местности. Сэр Лайнус намеревается компенсировать многолетние злодеяния, совершенные будучи контрабандистом и вором, строя козни тем же самым группировкам Мириады, с которыми он когда-то вел дела.

### Шакасте (Шепот)

*Хаотично-добрый; мужчина; человек*

Теплая, нежная душа с невидящими глазами и переполненным терпения сердцем, Шакасте бы-

стро познавал суровые реалии окружающего его мира. Обретя веру благодаря штормам, которые сотрясают побережье, где он вырос, он повстречал компаньона-колибри, которая служит ему глазами. Вооруженный талантом оставаться незамеченным и способностями, дарованными его любовью к свободе, Шакасте действовал под именем «Шепот» с тех пор, как присоединился к Золотой Ухмылке, тихо разыскивая тех, кто нуждается в маленьком толчке в нужном направлении.

### Мастер Дуасад Киф

*Хаотично-добрый; мужчина; человек*

Состоятельный дворянин из верхушки Хлодвигского содружества, Дуасад унаследовал древнее богатство семьи Киф. Дуасад родился девушкой, но в юности понял, что с ним что-то не так, и начал поиски мага, который помог бы ему со сменой пола — довольно простая задача в содружестве, по крайней мере, для тех, у кого есть деньги.

В наши дни Дуасад стал хорошо известен как сильный эмпат, который использует свои экстрасенсорные способности, чтобы помочь другим справиться с травмой или найти более полноценный жизненный путь. Он стал одним из самых влиятельных и эффективных членов Золотой Ухмылки в Дикогорье. Однако радикальные перемены в жизни его клиентов не остались незамеченными, и Дуасад осознает, что бдительный взгляд Хлодвигского содружества теперь неотрывно следит за ним.

## Разгулье

Союзники Разгулья в Хлодвигском содружестве скажут вам, что они обратились к пиратству из-за чрезмерных налогов и несправедливых законов Хлодвигского содружества. Возможно, так оно и было, но со временем движение, начавшееся как общественное инакомыслие, переросло в законный протест, а затем перешло к насильственным действиям. В конце концов, союз бесправных спасательных кораблей и торговых судов пробился к рифу Драгшэллоу и захватил небольшой порт-убежище Дарктау.

Создав незаконную базу для своих операций на острове Дарктау, эти пираты начали патрулировать известные судоходные маршруты побережья «Зверинца», чтобы преследовать, запугивать, воровать и уничтожать проходящие корабли, которые шли под знаменами содружества. Называя себя Разгульем, эти «свободные мореплаватели» уже более сорока лет терроризируют Люцидийский океан. Обладая распушенными нравами и извращенным кодексом чести, они берут то, что хотят, у менее защищенных целей, живя развратной жизнью в хорошо охраняемой гавани Дарктау. У Разгулья нет единого символа, вместо этого оно регулярно меняет цвета и символы на своем флаге, чтобы избежать подражателей и проникновения.

Разгулье управляется коллективом капитанов, каждый из которых подчиняется последнему слову Короля Доски, капризного монарха, который никогда не покидает Дарктау. Первоначальный Король Доски, Ханнис Бриа, правил в течение двадцати пяти лет, прежде чем голиаф по имени Уайатт Мараносс бросил ему вызов за его растущее равнодушие и победы. Теперь Бриа мертв, а Уайатт претендует на титул Короля Доски.

## Цели

В то время как первоначальная цель Разгулья состояла в том, чтобы напугать содружество и заставить его отменить резко возросшие налоги, со временем



его устав изменился. Хлодвигское содружество отказалось изменить свои законы, и пираты находили некую мрачную радость в кражах и убийствах на волнах. Первоначальные члены Разгулья (а теперь и их дети) не планируют возвращаться к своей прежней жизни в качестве законопослушных торговцев. Они намерены поддерживать и расширять свою деятельность по всему Люцидианскому океану, продолжая защищать и улучшать свою крепость в Дарктау, находя замысловатые способы укрепления рифов опасными ловушками и непроходимыми барьерами.

За время своего существования Разгулье расширило свои интересы за пределы простого пиратства. Ходят слухи, что по всему побережью и островам Свайейн разбросаны реликвии и секреты, относящиеся к Эпохе Тайной Магии и более поздним временам. Некоторые падальщики вернулись в Дарктау с доказательствами наличия таких артефактов, а в Разгулье появился новый вид честолюбивых искателей сокровищ: те, кто стремится грабить не живых, а мертвых. Стремление превзойти своих товарищей-моряков уже поставило несколько кораблей в серьезную опасность.

## ОТНОШЕНИЯ

Каждый член Разгулья, известный в Хлодвигском содружестве, считается крупным преступником, награда за которого растет с каждым совершенным им нарушением и каждым кораблем, на который он совершит набег. Арестованных обычно казнят и привязывают к скалам за пределами Брокенбэнка в качестве предупреждения.

Некоторые из наиболее богатых маркетских торговых гильдий, которые мало вкладывают в поставки содружества, используют каналы связи, чтобы расплатиться с Разгульем, и используют определенные цвета при пересечении их территории, чтобы избежать абордажа.

## Личности, представляющие интерес

Будь то слава, золото или независимость от законов на океанских волнах, знамя Разгулья призывает многих присоединиться к их делу.

### Уайатт Мараносс, Король Доски

*Хаотически-злой; мужчина; голиаф*

Захватив мантию Короля Доски, Уайатт быстро утвердил свое положение, продемонстрировав тактическое мастерство, справедливое суждение и жестокое возмездие. Уайатт стремится сохранить одобрение своих капитанов и часто устраивает непристойные пьяные торжества для своих подчиненных и жителей Дарктау, чтобы компенсировать периоды беспорядков или разочарований. Первоначально дружелюбный и гостеприимный на столько, что это вызывает беспокойство, Уайатт имеет репутацию человека, который внезапно превращается в жестокого и бесчеловечного тирана, когда его доверием и гостеприимством пренебрегают.

### Капитан Элисон Пайдж

*Хаотично-добрая; женщина; человек*

Известная многим как «Кричащая костяшка», Элисон — громкий и жизнерадостный капитан корабля «Болезненная рука», которая любит хорошую драку так же, как и хорошую выпивку. Пайдж занялась пиратством из-за своей ненависти к Хлодвигскому содружеству, но ею движет бескомпромиссное чувство морального долга перед угнетенными. Она никогда не совершает набеги на гражданские суда и делает все возможное, чтобы обуздать самых жестоких капитанов Разгулья и сосредоточить их усилия на тех, кто заслуживает кражи их имущества.

### Культы: сомнительное поклонение из тени

Хотя в этой главе рассказывается о ведущих фигурах на континенте, действия которых напрямую влияют на политический ландшафт Дикогорья, существует множество более мелких фракций, которые можно представить в ваших собственных кампаниях по Дикогорью. Среди этих меньших сил есть бесчисленные шайки, культы и группы людей без лидера, которые попадают под влияние многочисленных Богов-Предателей и других сущностей, которые развращают смертных и манипулируют ими. Они могут действовать сами по себе или в составе более крупных фракций, предлагая испытания, злодеев и элемент хаоса, которые могут сделать вашу кампанию в Дикогорье уникальной.

Ниже приведены несколько примеров культов, глубоко укоренившихся в Дикогорье, и их соответствующие цели.

**Остатки.** Когда физическая форма Векны была уничтожена в Эпоху Тайной Магии, его самые преданные последователи основали Остатки, собрание тайных сект, посвященных реализации плана Векны вознестись к уровню божества, несмотря на его смерть. Культ удалось помочь его воскресению и вознесению, но они разбежались, когда герои Vox Machina изгнали и запечатали Векну за Божественными Вратами. Остатки теперь ищут новые способы вернуть своему богу его обещанное положение абсолютного господства над творением.

**Едкое сердце.** Лидеры Едкого Сердца преданы Тиамат и жаждут освободить ее из адского мира Авернуса. Едкое Сердце использует социальные рычаги и обязательные контракты, а также соблазнительные обещания власти и порока, чтобы втянуть слабовольных и жадных в свои интриги и расширить свое влияние.

**Предвестники Ядра.** Эти ненормальные культисты поклоняются ужасам, порожденным силами Древнего Зла: невероятно древним злым сущностям, существующим в Дальнем Королевстве и пространстве за пределами известных планов. Тронутые безумием, их тела часто слегка видоизменяются из-за контакта с ужасами, которым они молятся; Предвестники Ядра собираются на расколотых землях берега Гнили, чтобы призвать и высвободить ужасных детей своих хозяев.





Красота и опасность Дикогорья почти потеряны для группы искателей приключений, пересекающих утесы Разорванной Завесы.



# Глава 3

## ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ СПРАВОЧНИК ДИКОГОРЬЯ

**А**, конечно, много чего видел, но здесь очень красиво. Здесь бывает красиво, и бывает устрашающе, холодно и влажно, опасно и радостно, это место, полное раздоров, битв и надежды. Это место - дом, и мне этого достаточно. Доти, ты все понял?

-Тарион Даррингтон, «Суровые испытания и невзгоды сира Тариона Даррингтона»

Вдоль западных берегов бурные океанские течения разбивают торговые суда, несущиеся, терзаемые ветрами, к портовым городам, которые сияют, как бриллианты, на изумрудной береговой линии. Гигантские чудовища бредут по потрескавшимся и разрушенным пустошам восточной долины. Пустынная северная тундра — это беззаконная дикая местность, где жаждущие власти падальщики охотятся за древними артефактами, погребенными подо льдом. Дикогорье — это обширный и разнообразный материк, полный возможностей для любых приключений.

В этой главе представлены различные районы Дикогорья, разбитые на семь основных регионов: побережье «Зверинца»; Земнийские поля и долина Основ, которые вместе образуют Западный Винандир; Седое Дикоземье и Эйзелкросс, образующие так называемый Кусачий Север; и, наконец, пустоши Жорхаса и Берег Гнили, которые входят в состав Восточного Винандира. В каждом разделе описаны важные места региона и включены сюжетные зацепки для искателей приключений, которые там путешествуют.

Приключения, представленные в этой главе, разбиты на рекомендуемые уровни группы приключенцев: низкий уровень (1–6), средний уровень (7–11), высокий уровень (12–16) и эпический уровень (17–20). Приключенческие зацепки с пометкой «любой уровень» могут быть представлены в любой момент путешествия вашей группы при небольшом планировании. Вы можете настроить сложность любой из этих зацепок для приключений в соответствии с вашей кампанией.

### ПОБЕРЕЖЬЕ «ЗВЕРИНЦА»

Побережье «Зверинца», простирающееся вдоль юго-западного побережья Дикогорья вдоль Люцидианского океана, представляет собой пышный, залитый дождями тропический регион, наполненный лесами и джунглями, прибрежными скалами и пляжами, заросшими зеленью островами и оживленными торговыми путями, пересекающими опасные моря. Побережьем управляет нация, состоящая из семи городов-государств, чьи культурные и политические лидеры объединились, чтобы сформировать Хлодвигское содружество. Эта земля широко известна как место оживленной торговли, яркого искусства,

представлений и превосходной еды, а также потворства пороку, пиратству и незаконному бизнесу.

Пять из семи городов имеют открытые морские порты, что поддерживает устойчивую экономику товаров, услуг и контрабанды. Преступный синдикат Мириада десятилетиями вмешивался в дела содружества, и хотя официальные лица публично отрицают, что Мириада все еще активна на побережье «Зверинца», местные главы гильдий и политики опасаются, что Мириада сильнее, чем когда-либо.

Крупнейшими городами, составляющими побережье «Зверинца», являются Порт-Дамали, Феоллин, От, Никодранас, Гвардан, Порт-Зун и Туссоа. За пределами прибрежных городов по всему Люцидианскому океану разбросаны острова Свайейн, на которых расположены судоходные посты, опасные рифы и древние тайны, спрятанные в недрах голодных джунглей. Пираты Разгуля патрулируют океанские торговые пути, беспокоя торговцев, морской флот и искателей приключений. Любой искатель приключений подтвердит, что вся эта опасность гарантирует, что путешествие по побережью «Зверинца» станет тревожным, захватывающим и прибыльным занятием — если вы знаете, где искать.

### БЕСПЛОДНЫЕ БЕРЕГА

Северные края гор Цириос переходят в темные галечные пляжи, известные как Бесплодные Берега. Многие верят, что древнее существо огромной силы разрушило край горы серией мощных ударов. Другие предполагают, что берег каким-то образом связан с Бледной рощей. В любом случае, эти истории о забытой магии оказывают неоспоримое влияние на любопытные умы искателей приключений и историков. Пересекать ледяные воды Холодных Глубин почти так же опасно, как подниматься по неизведанным просторам гор Цириос, и тех, кто выживет в путешествии, приветствуют чудовищные, извращенные ракообразные и морские культы, жаждущие мучить нарушителей. Некоторые историки-богословы предполагают, что что-то древнее и жестокое могло быть выброшено в близлежащее море, когда горы раскололись; они предполагают, что странное кольцо небольших островов, окружающих близлежащий залив на западе, может быть связано с местонахождением и целью существа.

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА БЕСПЛОДНЫХ БЕРЕГАХ

Искатели приключений могут разведывать тайны Бесплодных Берегов ради архологического любопытства или оказаться в затруднительном положении во время неудачного морского путешествия.

**Будьте нашим гостем (низкий уровень).** Персонажи обнаруживают разбитый корабль контрабан-



дистов, его разрушенный остов выбросило на берег. Внутри они находят тела давно умерших контрабандистов, которые когда-то пылали на этом корабле, а также загадочный оживший груз, убивший всю команду. **Летающие мечи [flying swords], ковры удушения [rugs of smothering] и оживленные доспехи [animated armor]** обитают внутри корабля, в то время как злобный дух, дарующий им жизнь, остается привязанным к золотому стулу, спрятанному в глубинах корпуса, ища освобождения от проклятия, которое его там держит.

## Остров БИСАФТ

Самый большой остров на архипелаге к юго-западу от Порт-Дамали, остров Бисафт представляет собой пышные просторы джунглей, ореховых и фруктовых деревьев, экзотических существ и густых мангровых зарослей. Кишащий обитателями, которые считают густую листву своим домом, Бисафт стал излюбленным местом для сокрытия контрабанды или ведения незаконной деятельности вне поля зрения Хлодвигского содружества. Бисафт усеян заброшенными руинами Ки'Нау, которые когда-то правили этими джунглями, и некоторые полагают, что эти деревни скрывают знания и дары, дарованные Ки'Нау их элементалями-покровителями.

Вдоль южного берега острова расположен единственный бастион цивилизации, известный как Бисафтский торговый пост. Небольшое поселение с населением не более восьмисот человек, портовый городок является тропическим убежищем для граждан содружества и удивительно оживленным местом деятельности для кораблей, нуждающихся в ресурсах и ремонте, проходящих через торговые пути островов Свавейн.

## БРОКЕНБЭНК

**Население:** 1 520 человек (74% люди, 9% табакси, 6% дварфы, 11% другие расы)

**Правительство:** Поселением управляют портовый распорядитель и его личные солдаты из Железа. Незначительная борьба за власть идет между лидерами местного бизнеса.

**Защита:** Кроме Железа здесь находится небольшое добровольческое ополчение из местных рыбаков и бывших военных.

**Торговля:** Доступны основные материалы и оборудование, хотя их источники ограничены несколькими гостиницами и местами торговли. Некоторые моряки-торговцы время от времени привозят более редкие товары.

**Организации:** Помимо разбросанных святинь, в Брокенбэнке нет полноценных храмов. Поселение слишком маленькое, чтобы поддерживать независимые гильдии; крупный бизнес контролирует внутреннюю торговлю.

Брокенбэнк — прибрежное поселение, построенное вдоль прекрасных северных пляжей одноименного острова. Его шумные доки, заполненные иностранными кораблями, прибывающими и уходящими в любой момент. Несмотря на грязные улицы, Брокенбэнк играет важную роль в торговом бизнесе побережья. Это первый крупный порт прибытия, встречаемый на побережье «Зверинца»; большинство торговых и морских судов заходят в Брокенбэнк для пополнения запасов и прохождения официальной проверки перед входом в любой из прибрежных портов. Однако, поскольку Брокенбанку не хватает ярко выраженной культурной самобытности материковых городов-государств, содружество не признает его официальным городом с маркизом.

Постоянно меняющаяся клиентура, которая часто приезжает после многих недель в море, приводит к плодотворным и шумным ночам в переполненных тавернах и борделях Брокенбэнка.

## ПРАВИТЕЛЬСТВО

Поскольку у Брокенбэнка нет маркиза, его фактическим лидером является портовый распорядитель Мазин Фарид (описан в главе 2). Мазин исполняет обязанности маркиза, не имея ни титула, ни связанных с ним привелегий, и часто становится раздражительным при общении с другими членами Хлодвигского содружества. Известно, что он сурово наказывает тех, кто ставит под сомнение его авторитет. Он сохраняет гарнизон закаленных членов Железа, которые поддерживают мир среди моряков и торговцев, помогая портовым инспекторам решать любые сомнительные дела между кораблями в порту.

## ПРЕСТУПНОСТЬ

Моряки, перевозящие товары через океан, часто пытаются «снять сливки» со своего груза, чтобы заработать дополнительное серебро на рынке. Это считается нормальным, если только моряки не начинают слишком жадничать. Менее приемлемым является прямое воровство у других кораблей в порту перед отплытием. Местное Железо сурово наказывает мелких воров, сверяя всю документацию, чтобы гарантировать, что безупречная репутация гильдий судоходства и самого Брокенбэнка была не запятнана.

## ГЕОГРАФИЯ

Оживленный порт состоит из изогнутой главной улицы, которая повторяет форму залива, образуя вытянутый полукруг, обращенный к северному океану. Нередко можно увидеть порт, полный пришвартованных судов, в то время как другие корабли стоят на якоре в гавани, желая освободить место. Сильный морской бриз сохраняет жителям прохладу под палящим солнцем, которое пропекает грязь и песок по берегам поселения.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В БРОКЕНБЭНКЕ

Персонажи могут прибыть в Брокенбэнк, чтобы купить или продать корабль или экзотические товары, или найти торговца, нанимающего искателей приключений для защиты.

**Для Мириады (низкий уровень).** Агенты Мириады нанимают персонажей, чтобы найти информацию, которую они могут использовать, чтобы шантажировать портового распорядителя Мазина Фариду. Какие доказательства грязных делишек портового распорядителя смогут найти персонажи?

## БВУАЛЛИ

Бвуалли — самый большой из островов Свавейн, а его вулканическая вершина - Итаа, как говорят, была одним из многих тронов Корда, Повелителя Гроз, когда он путешествовал по Эксандрии. Действующий вулкан представляет собой тлеющий монолит из черной скалы и серого дыма, который сотрясает окружающие земли нерегулярными извержениями. Там, где стекло и камни остыли, тех, кто отважится выйти на необузданный остров, ждут многолюдные джунгли, кишащие агрессивной дикой природой и таящимися ловушками. Контрабандисты и пираты Разгуляя пользуются опасной и нестабильной репутацией Бвуалли, чтобы скрыть свою добычу на острове, устраивая логовища, чтобы скрыть свои доходы. Недавние рассказы о безымянном ужасе, бродящем по вулканическим скалам, только придают пиратам





КАРТА 3.1: ПОБЕРЕЖЬЕ «ЗВЕРИНЦА»

смелости. Они насмеваются над тем, что офицерам Хлодвигского содружества не хватает смелости расследовать это дело.

## ОЗЕРО КОПИА

Сверкающие воды озера Копиа расположены к северу от Туссоа в Копийском Диколесье, на высоте тысячи футов в горах Цириос. Озеро считается священным водоемом, куда воины и жрецы Ки'Нау поднимались, чтобы очиститься от жутких кошмаров и духов. Поэтому содружество объявило там вне закона дайвинг и рыбную ловлю, за исключением церемониальных целей. Однако озеро изолировано и слабо охраняется Железом, поэтому этот район стал излюбленным местом для контрабанды, а проходящие мимо контрабандисты решили подзаработать, вылавливая без разрешения священную рыбу, которая водится только в этом озере.

## КОПИЙСКОЕ ДИКОЛЕСЬЕ

Копийское Диколесье раскинулось в долине Цириос к северу от города Туссоа и обвивает подножье гор, словно извивающаяся зеленая змея. В то время как внешние окраины леса обеспечивают прочную древесину для окружающих городов, глубоко за гостеприимной линией деревьев лежат полосы густых еловых и пихтовых деревьев, кишачие всевозможными крупными голодными хищниками. Местные жители распространяют истории об разумном чудовище, которое живет в близлежащих горах и пожирает или поработает любого, кто забредает слишком далеко в лес.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КОПИЙСКОМ ДИКОЛЕСЬЕ

Этот опасный лес — идеальное место, где персонажи

могут столкнуться с могущественными хищниками.

### Что-то злое приближается (средний уровень).

Что-то заставляет горных великанов мигрировать на юг, в дикий лес. Бригадир Шекинской Лесозаготовительной Компании нанял команду для уничтожения этих непрошенных тварей, предлагая золото за каждую принесенную голову великана. Однако, когда персонажи сталкиваются с одним из этих великанов, они могут заметить их болезненные фигуры и выражение страха в глазах — они не нападают, они от чего-то убегают.

## ЦИРИОССКИЙ ЛЕС

Вдоль южного края гор Цириос расположен густой лес с хвойными деревьями и растительностью джунглей. Цириосский лес обеспечивает древесину, используемую для изготовления качественной бумаги, но те, кто собирает урожай в лесу, обычно держатся по периметру. Глубоко среди извилистых троп и заросшей папоротником почвы в тени охотятся смертоносные существа, а заброшенные хижины и домики разваливаются вокруг разрушенного храма, который теперь по большей части зарос лесом. Искатели приключений и историки возглавляли экспедиции к остаткам этой деревни Ки'Нау и храму, но часто возвращались ранеными или больными или вообще никогда не возвращались.

## ГОРЫ ЦИРИОС

Самая большая горная цепь в Дикогорье, горы Цириос, пересекают западную часть континента, отделяя побережье «Зверинца» от Западного Винандира и Двендалианской империи. Остроконечные горы делают путешествие по суше между соседними континентами Дикогорьем и Тал'Дореем практически



невозможным, не говоря уже о кошмарных зверях, которые охотятся среди скалистых утесов и корявых деревьев.

## Приключения в горах Цириос

Обширный горный массив таит в себе всевозможные испытания для тех, кто ценит сокровища больше, чем собственную жизнь.

**Несчастные (низкий уровень).** Персонажи наняты мелким чиновником из Двендалианской империи, чтобы найти небольшое сообщество дезертиров из Праведного Клейма, которые разбили лагерь глубоко в горах Цириос, и привлечь их к ответственности. Когда беглецы будут найдены, искатели приключений обнаруживают, что все сообщество страдает ликантропией, что является причиной их дезертирства. Персонажи могут попытаться схватить или убить бывших солдат, чтобы выполнить свой контракт, заключить с ними союз и сохранить их тайну или даже найти лекарство и помочь им вернуться в общество.

**Не своди глаз с цели (средний уровень).** До побережья доходят слухи, что в скрытой горной долине хранится загадочная коллекция статуй. Персонажей нанимают сопровождать куратора Кобальтовой Души для исследования природы этой странной коллекции, но они обнаруживают, что к этой экспозиции уже присоединился эксцентричный **бехолдер [beholder]** по имени Энксанах, который хочет там построить прекрасный музей зоологии. Персонажи должны победить бехолдера, убедить его отказаться от своей коллекции или украсть окаменевшие жертвы.

## Остров Дарктау

Вулканическая порода, образующая зубчатые скалы острова Дарктау, сильно различается по высоте и форме, создавая впечатление массивной зубастой пасти. Эти скалы скрывают множество пещер и туннелей, которые породили множество местных мифов о тайных убежищах и легендарных зверях. На острове нет зелени, за исключением полного жизни зеленого бассейна в его центре, известного местным жителям как Яма. Этот небольшой уголок джунглей является крупнейшим источником природных ресурсов на острове, а его фрукты, дичь и древесина поддерживают пиратское убежище в трудные времена.

Рифы Драгшэллоу, окружающие остров Дарктау, за прошедшие годы забрали множество кораблей. Их разбитые остовы были выброшены на скалы в качестве дополнительного барьера от злоумышленников и предупреждения для нарушителей. Дракочерпаха по имени Идок бродит по рифам, но соглашение между хитрым существом и самим Королем Доски удерживает Идока подальше от пиратских судов. В свою очередь, дракочерпаха может делать все, что пожелает, с любыми другими кораблями, которые входят в извилистые водные пути острова. Жители Дарктау дополнительно укрепили рифы сторожевыми постами, скрытым оружием и раздвигаемыми ловушками, чтобы предотвратить несанкционированный вход через южный канал. Защитникам канала приказано стрелять без предупреждения по кораблям, не имеющим цвета Разгулья.

## ДАРКТАУ

**Население:** 1 306 человек (61% люди, 12% эльфы, 9% дварфы, 18% другие расы)

**Правительство:** Островом управляет Король Доски, чья власть поддерживается лояльными ему пиратскими лордами.

**Защита:** Многочисленные скрытые баллисты, осадные орудия, взрывчатка и магические обереги охраняют водный путь, ведущий в город. В гавани

находится мощный флот пиратских судов, и большинство жителей Дарктау — опытные головорезы, готовые бороться с любой угрозой своему городу.

**Торговля:** Здесь можно найти большинство товаров и услуг, а также всевозможные редкие, экзотические и опасные припасы, попадающие сюда из дальних налетов.

**Организации:** В большинстве усадеб есть небольшие личные святыни, но вдоль береговой линии стоят только два ветхих храма Корда и Мелоры. Каждый корабль представляет собой отдельную независимую организацию, но все они работают как часть сообщества Дарктау.

Этот жуткий, окутанный туманом город построен на южной скале острова Дарктау. Более века назад Дарктау был основан как убежище для моряков, направлявшихся в Дикогорье из Маркета или Тал'Дорея. Около сорока лет назад группа обиженных моряков и торговцев из Хлодвигского содружества восстала против чрезмерного налогообложения независимого морского бизнеса, установленного правительством. Мятежные пираты завоевали Дарктау и объявили его своей штаб-квартирой, превратив этот город в бьющееся сердце пиратства в Люцидианском океане. Этот союз воров и пиратов, известный как Разгулье, грабит корабли в окружающих водах, а затем отступает на свою окруженную рифами базу, накапливая богатство и влияние посредством запутывания и хитрости.

## По суше или по морю

Хотя большинство пиратов Разгулья по профессии моряки, многие жители острова никогда не выходят в море. Вместо этого они поддерживают оборону города, ремонтируют корабли в порту, развлекают пиратов на берегу или продают товары и услуги. Большое количество этих людей, не имеющих выхода к морю, были жителями города на момент его захвата или являются их потомками, которым была предоставлена безопасность в обмен на их верность Разгулью.

## Правительство

В Разгулье каждый капитан является хозяином своего корабля, но обо всех делах следует докладывать Королю Доски, лидеру Разгулья. Хотя Король Доски редко покидает Тронный Двор в городе Дарктау, он наблюдает за операциями, организует набеги, защищает остров и наказывает предателей.

## Преступность

Можно было бы подумать, что среди нарушителей закона полно преступности, но правление Короля Доски сурово наказывает воровство в Дарктау. Несколько загаженных птицами черепов украшают скалистый берег рядом с его логовом как предупреждение о необходимости вести себя хорошо с товарищами-пиратами. Несмотря на это, некоторые люди переходят границы дозволенного, если чувствуют уверенность в своей способности избежать наказания. Воровство и конфликты за пределами рифа Драгшэллоу рассматриваются и оцениваются Королем Доски.

## География

Многие ветхие постройки города раскинулись на многочисленных скальных уступах и пещерах, соединенных мостами, туннелями и шаткими платформами. Огромная верфь окружает южные скалы извилистой сетью доков и мостов, а другие укрепления оцетинены пушками. Другие осадные орудия усеивают неровные края острова.





#### ПРИБЫТИЕ В ДАРКТАУ

Несколько сторожевых башен наблюдают за заливом, их факелы мерцают в полуночном тумане. Ненадежная, извилистая лестница со скалы ведет к Тронному Двору - пещере, которую Король Доски считает своим домом. На вершине той же скалы строится таинственное загадочное устройство; некоторые считают, что оно предназначен для защиты оплота Разгуля на случай, если какой-нибудь дурак из Хлодвигского содружества попытается пролететь над их головами на небесном корабле.

#### ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ДАРКТАУ

Дарктау — пиратское поселение, которое делает его идеальной отправной точкой для приключений в открытом море. Персонажи могут прибыть в город, чтобы присоединиться к команде корабля, бросить вызов капитану пиратов или ловить преступников.

**Команда Кровавой Мэгги (средний уровень).** Персонажи наняты Кровавой Мэгги (хаотично-нейтральная; женщина; **капитан разбойников [bandit captain]**) с пиратского корабля «Дракочерепаша», чтобы выяснить, кто или что продолжает убивать членов ее команды. В конце концов персонажи ловят преступника, Голубую Мартиту, **ревенанта [revenant]**, которая хочет отомстить Кровавой Мэгги и ее команде за то, что они покинули ее во время рейда Хлодвигского содружества на одно из их убежищ. Ревенант пытается привлечь людей на свою сторону.

**Герои на панцире дракона (Высокий уровень).** Договоренность между Королем Доски и **дракочерепашей [dragon turtle]** Идоком с рифов Драгшэллоу нарушена, поэтому существо теперь топит корабли Разгуля, которые пытаются попасть в Дарктау или покидают его. Король Доски использует персонажей для переговоров с Идоком, чтобы они нашли способ удовлетворить требования существа, убедить его

прекратить свои нападения или убить его в его же логове, чтобы получить часть его сокровищ.

#### МОГИЛА НЫРЯЛЬЩИКА

Глубоко под волнами Люцидианского океана находится ужасающее кладбище разбитых, кишмящих русалками судов, разбросанных по океанскому дну. Это затонувшее кладбище разбитых кораблей тянется на многие мили, и каждый спасательный корабль, который пытается вернуть груз из Могила Ныряльщика, лишь добавляет еще один труп в ее голодные пески. Могила, кажется, чувствует приближение кораблей и посылает шторм, чтобы поглотить их. В сердце Могила находится подводный лабиринт из плотоядных морских водорослей, и в этом ужасающем лабиринте живет Дашилла Ужасная, ужасная морская фурия (см. главу 7), которая жадно ожидает следующей партии своенравных моряков.

#### ПЕСНЯ О ДАШИЛЛЕ УЖАСНОЙ

Where once the waters rolled calmly by,  
Where ocean's heart did sing,  
There stalked a lass with a hungry eye,  
And claws that grasp and wring.  
With lantern lure of a glimmer pot,  
With treasure in their eyes,  
Below they swam to the gold they thought,  
Would await them as their prize.  
Yet each of them went to surely die,  
Their graves to not be found,  
For Dashilla and her hungry eye,  
Collects the lost and drowned.

-Народное творчество Брокенбэнка



## Рудник Долитил

К северо-востоку от эльфийского города Гвардана находится рудник Долитил, принадлежащий и управляемый Гильдией Рудокопов Долитила изнутри города. Вход в рудник остается скрытым от глаз благодаря простым иллюзиям, созданным для отпугивания воров. Хотя рудник дает приличное количество золота и платины, он особенно богат железом, оловом, медью, цинком и другими более распространенными металлами, которые используются в тайной технологии парового литья (см. «Гвардан» далее в этой главе).

### Приключение на руднике Долитил

Рудник Долитил является настолько важным местом для Хлодвигского содружества, что искателей приключений можно нанять, чтобы найти рудник для врагов организации, или им могут заплатить за защиту этого места от угроз снаружи и внутри.

**Разгром Разгуля (средний уровень).** Разгулье знает, что обнаружение и уничтожение рудника Долитил будет отличным способом насолить их врагам из Хлодвигского содружества. Персонажи могут быть наняты Разгулем для поиска и уничтожения рудника или содружеством для защиты рудника от захватчиков.

## Дораллские леса

Дораллские леса спрятаны у подножия гор Цириос. Леса являются основным источником дичи, древесины и лекарственных трав для близлежащего эльфийского города Гвардана и окружающего побережья, питаемых водоразделом близлежащего горного хребта. Рыбаки часто следуют по тропе вдоль реки Доралл к северному озеру, чтобы поймать редкую рыбу и илестых моллюсков, обитающих только в этих кристально чистых водах. Путешественникам и охотникам, путешествующим по лесу, рекомендуется принести в дар свежий хлеб, тропические фрукты и

даже жемчуг лесным духам, которые, по слухам, называют лес своим домом. Сообщество фей охраняет эти леса, выходя из-под завесы Царства Фей, чтобы вмешаться в действия нарушителей, проявляющих неуважение, или терроризировать тех, кто пытается лишить дикую местность ее даров. Местные истории рассказывают о бригаде несанкционированных лесорубов из Туссоа, которые исчезли всего через неделю после начала своего предприятия, но вернулись через месяц в возрасте тридцати лет, не помня, что произошло за это время.

## Эверплум

Те, кто отважится плавать в водах, окружающих Раскаленный риф к югу от Поперечного канала, увидят, что горизонт прерывается бесконечным столбом угольно-черного дыма, поднимающимся из-под океана. Под катящимися волнами скрывается чудовищный вулкан Эверплум, который наполняет окружающие воды мутной сажой, токсичными испарениями и кипящим жаром. Энергия стихий кружится вокруг этой зловещей вершины, что заставляет многих экспертов полагать, что в ее сердце может находиться разлом, ведущий к Элементальному Плану Огня, неизвестный народу Ашари, который охраняет брешь между Материальным Планом и Элементальными Планами в других частях Эксандрии. Природные существа глубин медленно превратились в огненную пародию на самих себя, и регулярные толчки позволяют предположить, что гора, возможно, растет.

## Феолинн

**Население:** 12 700 человек (73% люди, 10% эльфы, 5% гномы, 12% другие расы)

**Правительство:** Маркиз Гектор Салива управляет городом, а богатые, неконкурентоспособные предприятия действуют как неофициальный совет.

**Защита:** Местные члены Железа сохраняют мир и защищают периметр города. Состоятельные члены общества также держат наемную охрану.

Мрачные глубины Могилы Ныряльщика





**Торговля:** Большинство основных товаров легко доступны в тавернах, гостиницах и на рынке.

**Организации:** Святилища и храмы Главных Божеств присутствуют, хотя их значимость не так велика. Местные купеческие семьи соперничают за финансовое и политическое господство, оставляя место для растущей коррупции.

Меньший по размерам, чем его ближайшие прибрежные соседи, Феолинн часто называют Городом-садом из-за его сельской эстетики, близости к Сливовым рощам и ухоженных парков и садов. Феолинн служит гаванью для обильной рыбной ловли вокруг рифа Вздоха Матери, а также местом назначения для путешественников, желающих избежать хаоса бедствий Эксандрии. Феолинн — популярное место среди богатых светских людей, здесь полно предприятий, специализирующихся на развлечениях и уходе за собой.

## ДЕРЕВО И ЛОЗА

Обилие фруктов и сладкого корня, собранных в Сливовых рощах, привело к развитию конкурентоспособной индустрии вина и спиртных напитков. Вина и сидры из Феолинна известны по всей Эксандрии. Виноделы Феолинна известны своей самовлюбленностью и пренебрежением к другим виноградникам, например, к виноградникам в двендалианском городе Каморде. Классические вина хорошо продаются на аукционах в Порт-Дамали, а элитные спиртные напитки преподносятся в качестве прекрасного подарка в знатных кругах. Конкуренция между местными винодельнями и винокурнями ожесточена: крупные организации, такие как «Винодельня Салива», «Виноградники Лаффат и Легранд», «Подвалы Леолеоа» и Компания «Пурпурная Грудь», борются за местную и международную известность.

## ПРАВИТЕЛЬСТВО

Тщеславная репутация Феолинна вполне заслужена; даже его лидеры верят в превосходство своего города. Маркиз Гектор Салива, владелец «Винодельни Салива», является третьим маркизом в своей родословной, который поддерживает роскошный имидж города, а также делает все возможное, чтобы поднять престиж бизнеса своей семьи. Бизнесмены часто просят местных членов Железа уделять особое внимание своей безопасности или совать нос в дела конкурентов. Эта культура взяточничества привела к тому, что Железо Феолинна пренебрегло заботами низшего класса своего города, предпочитая набивать свои карманы «чаевыми» торговцев.

## ПРЕСТУПНОСТЬ

Заметная, жестокая и неподобающая преступная деятельность быстро пресекается, чтобы не запятнать репутацию справедливого города. Однако тихое нарушение закона ругательно происходит в задних комнатах виноделен и особняков высшего сословия. Ряд влиятельных местных предприятий даже сотрудничает с Мириадой, чтобы свергнуть своих конкурентов, и, хотя мало кто об этом знает, Феолинн сейчас почти так же коррумпирован, как Порт-Дамали.

## ГЕОГРАФИЯ

Феолинн, опирающийся на южную линию деревьев Сливовых рощ и окруженный множеством небольших семейных ферм, полон сельского очарования. Сам город состоит из четырех главных дорог, которые образуют большой прямоугольник, каждый угол которого заканчивается набережной с магазинами и пабами, а центр города в основном состоит из

жилых домов и богатых поместий. Проезд Суамали специализируется на еде и изысканных блюдах, а на проспекте Альт'афи есть спортивные театры, бани, игровые залы и другие места для частных развлечений. На мостовой Минсели расположены административные здания и казармы Железа, а на улице Сайер проживают многие местные сборщики урожая и люди из рабочего класса.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ФЕОЛИННЕ

Феолинн — хорошее место для искателей приключений, где они могут ввязаться в сомнительные сделки и ожесточенную конкуренцию.

**Язык мой - враг мой (низкий уровень).** Персонажей приглашают на общегородскую алкогольную ярмарку, куда винодельни и ликеро-водочные заводы Феолинна выставляют свою продукцию, чтобы побороться за призы. Ярмарку тайно спонсирует Мириада, которая планирует напоить самых влиятельных людей города и узнать их секреты, чтобы использовать их в качестве шантажа. Персонажи узнают об этом плане и должны решить, остановить ли Мириад или присоединиться к ней.

**Поддержка знаменитостей (любой уровень).** После того, как персонажи получают признание за свои деяния, конкурирующие винодельни и ликеро-водочные заводы Феолинна пытаются убедить их стать официальными представителями своих брендов, предлагая деньги и бесплатную выпивку. Если персонажи принимают предложение, отвергнутые компании нападают на них, пытаясь на каждом шагу поставить персонажей в неловкое положение и нанеся конкурирующих искателей приключений, чтобы они присвоили себе заслуги в своих достижениях.

## БАССЕЙН ФЕСТЕРВИЛЛ

Бурлящие воды бассейна Фестервилл источают сильный сернистый запах, который наполняет долину, а близлежащая скала обесцвечивается из-за скоплений минералов. Сам бассейн представляет собой зеленое озеро у подножия неровной горной долины, заросшее водорослями и сорняками и окруженное покрытыми мхом голыми деревьями. Это озеро и окружающие его скалистые утесы являются домом для гротескных и хищных кровавоперых гарпий. С визгом стаи гарпий приносят по воздуху сюда свою добычу, чтобы ее пожрать, а окровавленные остатки падают в солоноватые воды внизу. Под руководством своего матриарха Уады кровавоперые провозгласили этот регион

### ВИНА ФЕОЛИННА

Тропический климат и плодородные земли позволили Феолинну развивать процветающую торговлю вином по всему побережью «Зверинца» и за его пределами. Существует жесткая конкуренция между местными семьями, а также конкурирующими винодельнями Каморды в империи, и многочисленные вина, экспортируемые из Феолинна, могут стоить приличную сумму денег, хотя цены могут варьироваться в зависимости от рынка.

**Сливовое вино «Алмаз» от Сольвийской рощи:** 60 зм за бутылку.

**«Темно-Красное» от семьи Овеско:** 35 зм за бутылку.

**Сливовое вино «Вечерняя Мечта» от Rustlecall:** 40 зм за бутылку.

**Белое вино «Закат» от Сольвийской рощи:** 30 зм за бутылку.

**Красное вино премиум-класса от виноградника «Себреяный Кутрас»:** 50 зм за бутылку.



своей территорией, пряча побрякушки и безделушки в своих грязных гнездах.

## ПОЗОЛОЧЕННЫЙ ТРАКТ

Позолоченный тракт, протянувшийся почти по всей длине побережья «Зверинца», представляет собой путь, связывающий все крупные города Хлодвигского содружества. Этот оживленный тракт слишком длинный, чтобы его можно было постоянно патрулировать, но небольшие группы Железа все же перемещаются из города в город, создавая путешественникам хотя бы иллюзию безопасности. Позолоченный тракт является символом единства прибрежных городов Хлодвигского содружества и даже изображен на официальной печати содружества.

## ОТЯГОЩЕННЫЙ АРХИПЕЛАГ

Эти три острова состоят из крутых вулканических вершин с отвесными скалами, испещренных многочисленными пещерами, в которых обитают кровавые ястребы, гарпии и (по слухам) невероятно большая косуля. Здесь есть лишь небольшие участки деревьев и джунглей, поэтому ресурсов мало, и лишь у немногих кораблей есть законная причина останавливаться здесь. Однако это не мешает Разгулюю использовать этот регион для хранения вещей, засад и встреч за пределами Дарктау.

## ГВАРДАН

**Население:** 18 900 человек (63% эльфы, 16% люди, 11% гномы, 10% другие расы)

**Правительство:** Городом управляют четыре человека, входящие в Нолдар, один из которых должен выполнять роль маркиза.

**Защита:** В Гвардане есть внушительные количество членов Железа, наемники и обученное гражданское ополчение. Старейшины и видные деятели держат небольшую личную охрану.

**Торговля:** Большинство основных товаров и услуг можно найти в городе, тогда как более редких товаров мало. Количество гостиниц и таверн ограничено по сравнению с другими прибрежными городами.

**Организации:** Дома Проницательности (см. раздел «География» ниже) являются центром поклонения, хотя по городу разбросаны небольшие святыни. Хлодвигское содружество участвует в делах города, но последнее слово в решениях остается за Нолдаром. Интересы Мириады также постепенно затрагивают город.

После изгнания морского защитника Ки'Нау, на побережье «Зверинца» произошел наплыв путешественников из Маркета. Многие Ки'Нау эльфийского происхождения присоединились к пустынным эльфам Маркета в поисках нового дома. Они отправились вглубь страны, под защиту гор Цириос, где драгоценные металлы и залежи камней лежали невооруженными, и выразили свое почтение фейскому народу Дораллского леса, взяв столько древесины, сколько, по их мнению, было необходимо. Вместе они построили новый центр эльфийской культуры среди полей за пределами леса.

Когда возникло Хлодвигское содружество, Гвардан уже был силой, гарантировавшей автономию между каждым городом-государством. Элегантно вырезанные деревянные арки Гвардана возвышаются над полями, словно колышущаяся трава, а кварталы куполообразных юрт возвышаются над высокими шпильями из латуни и серебра. Дома Проницательности ежегодно позволяют ограниченному числу сту-

дентов присоединяться к их залам в поисках высших знаний.

## ПАРОВОЕ ЛИТЬЕ

Эльфы Гвардана построили обширные шахты в близлежащих горах, став самыми известными металлургами и кузнецами на побережье «Зверинца». Смешение эльфийских культур привело к постепенному развитию уникального стиля обработки металлов. Процесс смешения органических конструкций с перегретым едким туманом, названный «паровым литьем», придает металлу призматическое мерцание и позволяет дешевым, хрупким материалам стать такими же прочными и пригодными для обработки, как сталь. Гвардан известен по всей Эксандрии своими уникальными товарами, изготовленными на пару, и никому больше не удалось воссоздать этот процесс правильно, благодаря чему декор, украшения и оружие Гвардана стали желанными во всем мире.

## ПРАВИТЕЛЬСТВО

За общими городскими делами наблюдает Нолдар, совет из четырех человек, представляющих основные слои общества Гвардана. Хотя Нолдар был создан в интересах справедливости, они были вынуждены начать выбрать одного из четверых маркизом, когда Гвардан вступил в состав Хлодвигского содружества. В настоящее время маркиза Васан Атрит руководит народом Гвардана чуть меньше столетия и считается справедливым и честным человеком.

## ПРЕСТУПНОСТЬ

Хотя маркиза Атрит была готова позволить посторонним посещать и жить в городе, рост преступности и слухи о возвращении Мириады на побережье «Зверинца» привели ее в бешенство. Воры неоднократно пытались выкрасть секрет парового литья, из-за чего увеличилось число членов Железа, патрулирующих улицы города. Дополнительные члены Железа прибыли из Порт-Дамали, и их присутствие, к ужасу Нолдар, дало лидерам Порт-Дамали возможность вмешиваться в местные дела.

## ГЕОГРАФИЯ

Гвардан — красивый, простоватый, но элегантный и изысканный город из окрашенного дерева и золота, возвышающийся над продуваемыми всеми ветрами высокотравными полями, возделываемыми сельскохозяйственными угодьями и группами деревьев на холодных северных равнинах. Внешнее кольцо города, называемое Кольцом Аноранса, состоит из многочисленных куполообразных жилищ из изогнутых бревен и резной коры, в которых живут семьи. Дома Проницательности образуют престижный регион, где три храма, построенные для богослужений, также предоставляют возможность углубленного обучения ограниченному числу студентов. Это Дом Просвещения, посвященный Айюну, Дом Изобретений, посвященный Морадину и Дом Волшебства, посвященный Корелону.

Кольцо Коррва — это внутреннее кольцо Гвардана, где ведется торговля между лоточниками, торговцами и ремесленниками. Внутри этого кольца стоит Орнатора, массивная башня из решетчатого дерева, поднимающаяся вверх по спирали, словно искусное дерево без листьев. Дискообразные дома и помещения выступают из башни с разным интервалом, открывая богатым горожанам великолепный вид. На вершинах башни расположен Нолдар, а также центральные залы для собраний, где происходят местные политические дискуссии.



## Приключения в Гвардане

Персонажи могут прибыть в Гвардан в поисках особых товаров, изготовленных при помощи парового литья, или каких-либо особых секретов ремесла.

**Верните их обратно (низкий уровень).** Таламин Раанан (хаотично-нейтральная; женщина; высший эльф; **капитан разбойников [bandit captain]**) когда-то работала убийцей на Племена Шейди-Крик-Ран. Эльфийка исчезла пять лет назад, но шпионы сообщают, что она проживает в Гвардане под именем Валемис Тирдра. Одно из Племен Шейди-Крик или фракция, которая хочет, чтобы Таламин расплатилась за свои преступления, нанимает персонажей для поимки эльфийки. Когда персонажи находят Таламин, они узнают, что все, чего она желает, — это оставить позади свое жестокое прошлое и прожить свои дни со своей новой семьей, включая двоих маленьких детей.

## Вершины Звезды Очага

Вершины Звезды Очага, видимые даже с океана, представляют собой плотное, головокружительно высокое скопление гор недалеко от Порт-Дамали. На самой высокой вершине, известной как Звезда Очага, находится гигантская колонна вечно горящего магического огня. Звезда Очага — это маяк, который предупреждает ближайшие корабли о суровом и нежелательном скалистом побережье региона, направляя их на восток к маяку Крайней Точке на оконечности полуострова и далее к безопасной гавани Порт-Дамали. Восхождение на отвесные склоны гор невероятно опасно, но некоторым это действительно нравится, и время от времени ходят слухи о заклинателях, которые взбираются на самые высокие вершины, чтобы спрятать в пещерах свои секреты.

## Лушгутский лес

Лушгутский лес, занимающий дно долины между скалами Каменной клетки и всей северо-западной частью побережья «Зверинца», является памятником ярости и гневу Мелоры. Говорят, что во время Бедствия произошла ужасная битва между Мелорой и Зехиром, когда Скрытый Змей устроил засаду возле святилища Матери Природы. Из-за засады были отравлены и убиты бесчисленные количества избранных Мелоры. В своей тоске и ярости крик Мелоры сотряс небеса и породил извилистый, колючий лес, который сокрушил и поглотил змеелюдей Зехира, заставив темного бога бежать из долины. Лушгутский лес остается физическим проявлением мстительной натуры Матери Природы; ее гнев воплощен в высоких вьющихся ветвях, которые все еще источают ядовитые токсины, оставшегося после Зехира. Ходят слухи, что ядовитые обитатели этого лабиринта из теней и дыма защищают то, что обитает в его центре, и ученые до сих пор спорят, рождены ли эти ползучие стражи волей Мелоры или злобой Зехира.

В густых лесах Лушгутского леса также обитает цивилизация гоблинов и багбиров, известная как Анклав Виноградных лоз. Этот орден друидов возглавляют багбиры, которые использовали свою природную магию, чтобы разрушить контроль, под которым Бэйн, Владыка Раздоров, держит своих западных гоблиноидов. Они преданы Матери Природы, которую знают как ан-Мельзиданье.

## Лушгутские приключения

Путешествуя из Тал'Дорея или зайдя далеко на север от побережья «Зверинца», группы искателей приключений могут найти уникальные испытания в этих глухих лесах.

**Ядовитый запрос (низкий уровень).** Блуждая глубоко в тенистом сердце леса, персонажи обнаруживают скрытое общество юань-ти, которые поклоняются Матери Природы вместо Зехира. Однако они несут на себе раковое проклятие, которое сокращает их жизнь, и которое, по их мнению, связано с ядовитым, погрузившимся под землю храмом, который они решили охранять во имя Мелоры, убивая извращенных существ, выбирающихся из его порочных недр. Лидер деревни просит персонажей помочь им отправиться вглубь смертоносного храма в поисках источника этих ужасов и, возможно, причины их проклятия, в надежде уничтожить его раз и навсегда.

## Никодранас

**Население:** 31 900 (68% люди, 13% полураслики, 8% дварфы, 10% другие расы)

**Правительство:** Городом управляет маркиз Жафе Уудан, который поддерживает свое положение благодаря связям своей семьи с Двендалианской империей.

**Защита:** В Никодранасе по-прежнему дислоцируется достойная армия, чтобы империя не вздумала творить глупости. В состав Железа входят небольшие отряды имперских Королевских гвардейцев. Могущественные дворяне и дипломаты также держат наемников и стражников.

**Торговля:** Двендалианская империя является основным внешнеторговым партнером Никодранаса, а Никодранас известен как город, где иностранные путешественники могут найти места для отдыха и развлечения.

**Организации:** В порту находится множество мест поклонения, хотя храмы богов, одобренных империей, расположены в северной части города, отдельно от храмов запрещенных богов. Двендалианская империя имеет сильное влияние в высшем обществе. Действий Мириады в городе почти незаметно, но, несомненно, члены фракции там присутствуют.

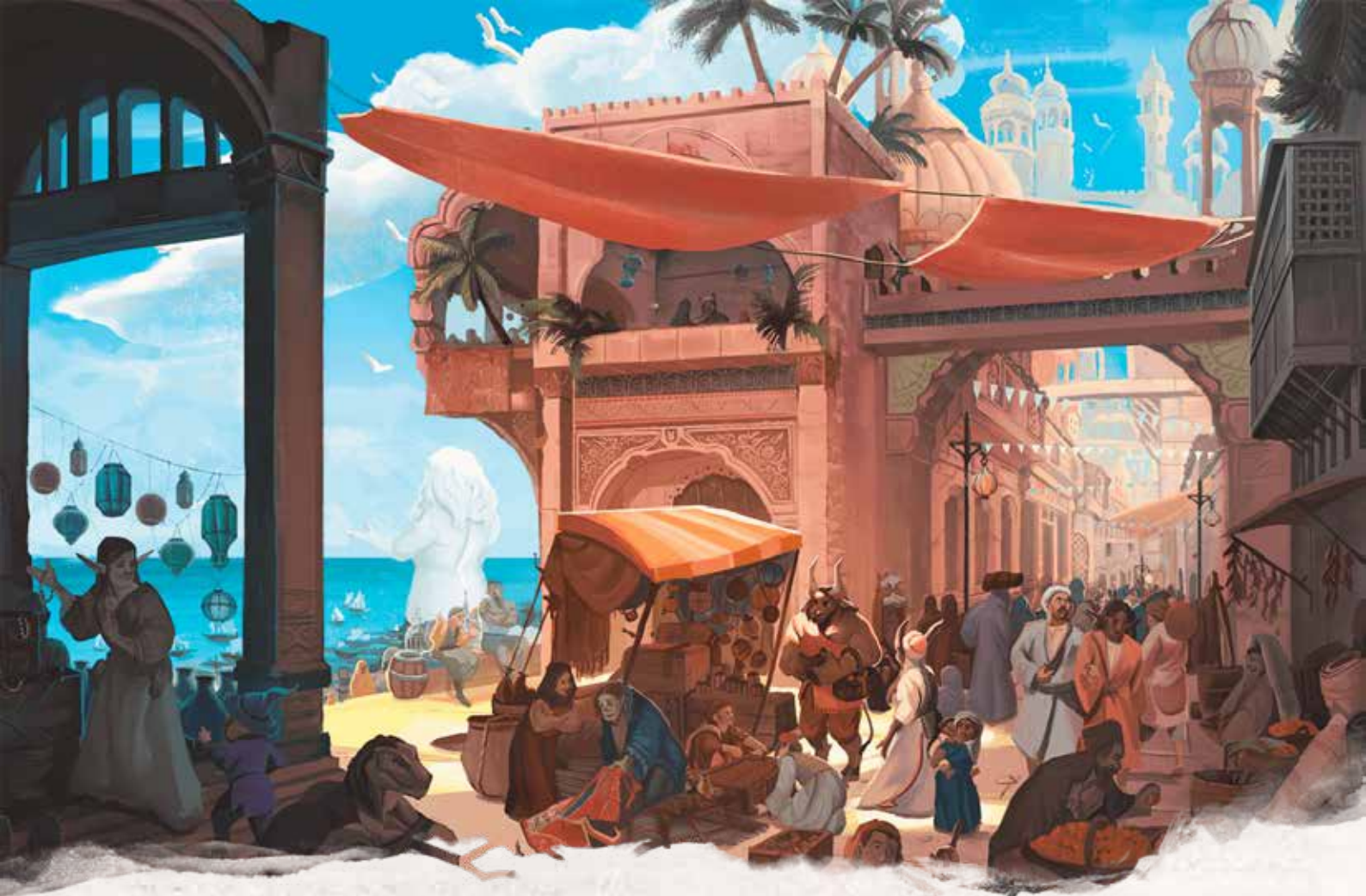
Самый восточный город побережья «Зверинца», Никодранас (что на Драконьем языке означает «собрание красок»), расположен недалеко от южной границы Двендалианской империи. Близость к империи сделала Никодранас посольским государством между двумя державами, и город является центром для большинства дипломатических миссий между Хлодвигским содружеством и Двендалианской империей. Второй по величине город побережья, Никодранас, похож на свой более крупный город-побратим Порт-Дамали. Хотя здесь нет суеты неофициальной столицы, Никодранас предпочитают путешественники, которым не нравится толпа и быстрый темп Порт-Дамали.

Маяк Матери Природы возвышается над доками Беспокойной Пристани, где торговцы и моряки перемещают свои товары в гавань и из нее. Многие местные предприятия связаны либо с правящей семьей Уудан, либо с предприимчивым магом Юссой Эрренисом в башне Пика Приливов, что создает дополнительный уровень конкуренции. Тех, у кого есть деньги, которые можно потратить, в конечном итоге привлекают предели Опаловых Арок, где расположены множество притонов, хотя они всегда находятся под присмотром местной стражи - Железа.

## Ближайшее убежище

Расположенный сразу за южными границами империи, Никодранас получил прозвище «Убежище» для многих, кто стремится насладиться простыми радостями тропиков, а также потому, что другие





Улицы Никодранаса

люди приезжают сюда, чтобы спастись от унылой реальности повседневной жизни среди разнообразных игорных домов города. Некоторые успешные двендалианские торговцы даже получили одобрение Ассамблеи Цербера на переезд в Никодранас.

### Правительство

Никодранас в настоящее время возглавляет маркиз Жафе Улудан, могущественный глава гильдии, родственник лорда Атезиаса Улудана, уважаемого члена Ассамблеи Цербера. Эта связь позволила семье Жафе поддерживать хрупкое перемирие между империей и Хлодвигским содружеством, включая контролируемую торговлю и пересечение границ. Железо, охраняющее город, смешивается с назначенными двендалианскими часовыми, хотя пересечение сфер компетенции иногда создает конфликты между ними.

### Преступность

Абсурдное переплетение двендалианских законов и законов содружества делает Никодранас особенно опасным местом для начала преступной деятельности. Обе фракции конкурируют в обеспечении соблюдения законов, поэтому местным преступникам приходится быть крайне осторожными, чтобы избежать внимания. Однако многие вещи, считающиеся незаконными в империи, здесь тщательно регулируются, но, тем не менее, законны, что дает Никодранасу сомнительную честь быть самым безопасным местом в Дикогорье, где можно предаваться своим порокам.

Мириада здесь ведет себя тихо, но, несомненно, присутствует, манипулируя черным рынком для контрабанды своих товаров как на территорию Хлодвиг-

ского содружества, так на территорию Двендалианской империи.

### География

Этот яркий, оживленный портовый город построен ниже устья ущелья Вуюн, где горы Цириос образуют юго-восточную границу Двендалианской империи. Районы города различаются по архитектуре и атмосфере, сочетая в себе красочные павильоны «Зверинца» с готической, задумчивой двендалианской эстетикой. Разделенный на четыре отдельных региона, каждый участок дополнительно разделен по образу жизни жителей в зависимости от того, с какой стороны долины они родом.

С восточного конца береговой линии города расположена Беспокойная пристань с множеством доков, складов и огромной морской бухтой, которой управляет гильдия Глистенеров, частная дочерняя компания семьи Улудан. Многие корабли направляются в порт мимо маяка Матери, колоссального маяка, высеченного в образе Мелоры. В постоянной конкуренции с доками Открытого причала, Беспокойная пристань наполнена дешевыми развлечениями, объявлениями с рекламой услуг и ложными обещаниями конкурентоспособных цен. Верфь на пристани сумела жестко контролировать поставки ремонтных материалов, поступающих в город, в результате чего Открытый причал нуждается в материалах.

На западной стороне города Открытый причал находится в частной собственности Юссы Эррениса, богатого мага-торговца, который выкупил эту землю два столетия назад после того, как большая часть построек на ней сгорела. Он проигнорировал предложения продать землю семье Улудан и вместо этого построил бастион, полный сдаваемых в аренду



коммерческих площадей назло семье-монополисту. Открытый причал гораздо более захудалый, чем Беспокойная пристань, известен лояльностью торговцев Юссе и разнообразием работы, которую можно найти по всей его территории.

Опаловые Арки, цепь из одиннадцати каменных арок, расположенных, казалось бы, случайно, были созданы, когда Никодранас был основан много веков назад, чтобы обозначить окраины города, прежде чем он расширился далеко за пределы своих первоначальных границ. Теперь Арки являются маркерами оживленного социального центра города, светящегося разноцветными факелами и благовониями в сумерках, когда музыка и вечерняя торговля наполняют улицы. Жилье в этом оживленном районе довольно дорогое, поэтому только дворяне, зажиточные торговцы и политические деятели могут позволить себе назвать Арки своим домом. Иностранцы дипломаты и ростовщики также часто арендуют дома отдыха в этом районе.

Уклон охватывает жилую застройку города - красочную коллекцию несовпадающих друг с другом усадеб, чья разная высота и размер создают неровный горизонт. Улицы, расположенные ближе к Аркам, считаются более безопасными, но ночью отсутствие хорошо освещенных дорожек делает опасным прогулку по этому региону в одиночку.

## Приключения в Никодранасе

Персонажи, желающие отдохнуть в Никодранасе, могут наткнуться на приключение, связанное с Мириадой, Хлодвигским содружеством или Ассамблеей Цербера.

**Сияющая лоза (низкий уровень).** Ночью маяк Матери Природы зарос массивными лозами, и любой, кто прокладывает через них себе путь, чтобы исследовать священное место, не возвращался. Персонажи наняты для расследования и обнаружения **вяющей заразы [vine blight]** в храме. Откуда зараза взялась? Является ли она частью плана по разрушению маяка в корыстных целях, или это эксперимент священника привёл к ужасающей ошибке?

**Соратники хаоса (высокий уровень).** Посещая город, персонажи становятся свидетелями того, как благородная женщина падает замертво, когда из ее груди вырывается слаад головастика. По мере расследования персонажей умирает еще больше дворян. В конце концов они обнаруживают, что все жертвы посещали один и тот же бордель, заведение, которым управляет **смертельный слаад [death slaad]**, маскирующийся под нескольких слаадов вышибал.

## От

**Население:** 8 320 человек (64% люди, 16% полурослики, 11% полуорки, 9% другие расы)

**Правительство:** Государственными делами управляет маркиз, в то время как местные промышленные и религиозные лидеры решают менее важные вопросы.

**Защита:** Железо и гражданские воины-добровольцы поддерживают закон и защищают город.

**Торговля:** Основные потребности можно легко удовлетворить, заглянув в гостиницу или на торговый пост. Некоторые странствующие торговцы привозят товары извне, но редких товаров мало. Так же От экспортирует по высокой цене травы с природными лечебными свойствами.

**Организации:** В Апа-феидах находится группа небольших храмов. Гильдии торговцев небольшие, но работают совместно друг с другом. Агенты Мириады внедрены во многие элементы города.

Основанное шаманами Ки'Нау приблизительно в 410 году после Расхождения для медитации и лечебных ритуалов, это поселение расширилось до деревни От, когда маркетские исследователи обнаружили уникальные свойства Отских болот и флоры, которая там произрастает. От — самый маленький из прибрежных владений Хлодвигского содружества, и местные лидеры обычно предоставлены сами себе. Это делает социальную среду Ота чрезвычайно изолированной и менее гостеприимной для посторонних, которые тоже не стараются идти на контакт с местными жителями.

## Духовная элита

Хотя болота, окружающие От - это не самые живописные места, город является региональным центром духовного руководства. В Апа-феидах Ота находится множество скромных храмов, где многочисленные праведные наставники приветствуют путешественников, ищущих слов утешения или момента истины. Духовные традиции коренных жителей Ки'Нау здесь живы и процветают, и они слились с поклонением богам, создав уникальную религиозную практику. Здесь устанавливаются связи между современными догматами богов и спиритуалистическими верованиями народа Ки'Нау в поисках универсальной истины.

## Правительство

Маркиз Мата Лаау-афу — уважаемый духовный шаман, который следовал традициям своей семьи на протяжении поколений. Выступая в роли мудрого и таинственного наставника жителей болот, Мата также является проницательным переговорщиком и умным бюрократом в отношениях с другими маркизами и политикой побережья «Зверинца». При поддержке Железа и горстки верных друидов-хранителей Отских болот, Мата продолжает бдительно защищать свой народ и его интересы.

## Преступность

Каким бы бдительным ни был маркиз, растущий спрос на уникальные лекарственные травы Ота привлек внимание искателей приключений и мошенников. Агенты Мириады, маскирующиеся под потенциальных инвесторов и партнеров по небольшому семейному бизнесу, пытались выкрасть семена этих трав, но пока не смогли внедриться в чрезвычайно секретное общество, которое их выращивает. Тех, кого ловят при попытке украсть или подделать отские травы, обычно бросают в тюрьму, называемую Болотной ямой, а более серьезные преступления чреватые суровыми наказаниями, например, погружение связанным в самые вонючие Отские болота.

## География

Это поселение, имеющее форму большого полумесяца, построено на пяти небольших участках суши, возвышающихся над ватерлинией Отских болот. Все эти территории соединены мостами, и каждый район города построен на одном или нескольких островах. Первый, Рудуаши — это жилой район, дома которого построены из кирпича из красной болотной глины. Порт, известный как Доки Старка, — это место, где городские рабочие используют небольшие лодки и складские помещения для сбора ресурсов. Апа-феиды составляют центральную часть города с более современными зданиями и приподнятым залом, где проживает маркиз. Здесь круг небольших храмов представляет собой главный пантеон.

Хотя ветры здесь часто бывают землистыми и пропитанными болотным воздухом, более простой сельский образ жизни в Оте более расслабленный и духовный, чем в других местах вдоль побережья.



## ОТСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи могут прийти в От, чтобы получить наставления в одном из многочисленных храмов города.

**Поиск заблуждения (любой уровень).** Высокопоставленный чиновник Хлодвигского содружества прибыл в От в поисках совета на счет того, как поступить с Мириадой. Преступная организация нанимает персонажей, чтобы они выдали себя за праведных наставников и убедили чиновника работать на Мириаду, а не против нее.

## ОТСКИЕ БОЛОТА

Отские болота, густо пропитанные влажным воздухом, воняющим несвежей водой и плесенью, большинство посторонних считают неприятным местом, наполненным отвратительными существами и зловещими деревьями. Каким бы неприветливым ни был ландшафт, минералы болотной грязи, как известно, обладают восстанавливающими свойствами, а ряд чрезвычайно редких растений и корней, которые растут только в Отских болотах, стали популярными в современной медицине, а также в качестве еды среди обеспеченных слоев населения. Болото большое и древнее, и за тысячелетия оно поглотило множество тайн, некоторые из которых, как известно, неожиданно поднялись на поверхность.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ОТСКИХ БОЛОТАХ

Грязь Отских болот полна тел, соковок и еще более загадочных вещей.

**Кровавые алмазы (высокий уровень).** Когда в грязи Отских болот обнаруживается несколько алмазов, многие искатели приключений, включая персонажей, направляются к болоту, надеясь разбогатеть. Алмазы на самом деле были подброшены **вампирами** [vampire] Пиллией Равенозой, чтобы заманить

### ТРАВЫ ОТСКИХ БОЛОТ

Богатая, первозданная природа Отских болот способствует произрастанию множества редких и востребованных корней и трав. Травники, алхимики и торговцы специями часто посещают От, чтобы пополнить свои запасы. Ниже приведены некоторые травы, которые часто можно найти в продаже в От:

**Корень Теки.** Этот толстый болотный корень имеет горький вкус, но считается, что он помогает пищеварению. Если вы тратите действие на употребление дозы, вы получаете преимущество в спасбросках от эффектов ядовитых или токсичных веществ в течение 8 часов. Стоимость: 3 зм за дозу.

**Бальзам Муруса.** Известно, что эта густая мазь, приготовленная из куста муруса, помогает предотвратить солнечные ожоги, а также является огнезащитным средством. Потратив 1 минуту на нанесение четверти пинты бальзама муруса на кожу, вы получаете устойчивость к урону от огня на 1 час. Стоимость: 1 зм за дозу от солнечных ожогов, 100 зм за полную дозу для защиты от огня.

**Лист Олисубы.** Эти высушенные листья дерева Олисубы, заваренные в виде отвара, могут помочь организму восстановиться после напряженной деятельности. Если вы выпьете дозу отвара Олисубы во время продолжительного отдыха, ваша степень истощения снизится на 2 вместо 1. Стоимость: 50 зм за дозу.

**Масло Ивоцвета.** Темно-синее масло можно получить из редких плодов растения ивоцвета. Существо может действием нанести масло на другое существо, которое окаменело менее чем на 1 минуту, в результате чего состояние окаменения этого существа закончится в начале его следующего хода. Стоимость: 30 зм за дозу.

в Отемур жертв для своих **порождений вампира** [vampire spawn].

## БЛЕДНАЯ РОЩА

Долина, известная как Бледная роща, спрятанная недалеко от северного центра гор Цириос, отрезана от остальной части Дикогогорья смертоносными пиками. Когда-то эта роща представляла собой красивый, нетронутый лес на вершине горного плато, но теперь она стала домом для эльфов-затворников, которые поклоняются Сеханин и защищены иллюзорной магией своих лунных священников.

Во время Бедствия Торго и его отвратительные приспешники прорвались сквозь сбивающие с толку барьеры эльфов и зарылись под рощей, в результате чего плато превратилось в мрачную долину. Его слуги под землей обвивали корни деревьев, высасывая из них жизнь и краски, и затаскивали под землю обитателей леса, чтобы подвергнуть их пыткам в залах Ползучего Короля. Сегодня, почти тысячелетие спустя, поблекший, изломанный, окаменелый лес остается жутким призраком мира природы, а его проклятая история отпугивает путешественников.

## БЛЕДНЫЕ ВЫЖИВШИЕ

Считалось, что лесные эльфы были уничтожены во время разрушения того, что сейчас известно как Бледная роща, но некоторые из них выжили среди осевших корней. Живя в страхе перед жестокостью Ползучего Короля и прячась от разрушения Бедствия, эти выносливые эльфийские кланы держались в тени долины и выживали на протяжении веков. Благословение Лунной Ткачихи защитило их от зла, и со временем это благословение вместе с их естественной адаптацией к жизни в пораженном порчей лесу дали начало новой разновидности эльфов, известной как бледные эльфы. Лишь в последние годы эти робкие выжившие начали выходить в Эксандрию, любопытные и сбившие с толку новым миром, который развивался без их участия.

## ПАЛЬМА-ФЛОРА

**Население:** 1 780 человек (68% люди, 13% полурослики, 11% дварфы, 8% другие расы)

**Правительство:** Старейшина решает вопросы всего поселения, но большинство людей сами решают свои проблемы.

**Защита:** Неподготовленное ополчение, состоящее в основном из охотников на акул, защищает поселение от пиратов и сахуагинов.

**Торговля:** Поселение экспортирует рыбу, фрукты и алкоголь, но большую часть денег зарабатывает на туризме.

**Организации:** Местные фермеры и пивовары основали Торговцев Пальма-Флоры, чтобы коллективно обмениваться товарами с более крупными и могущественными портами.

Поселок Пальма-Флора занимает южную оконечность полуострова Везде и является излюбленным местом отдыха купцов и членов Железа из близлежащего Порт-Дамали. Хотя это поселение небольшое, оно известно своим ежегодным турниром по охоте на акул и популярным коктейлем, носящим имя поселения.

Большинству туристов знаком остров Флора, где находится порт и мерцающий пляж. Многие отдыхающие останавливаются в «Быстрина, Гостинница и Таверна», потягивая фруктовые коктейли и наблюдая за тренировками охотников на акул на южном берегу. Остров отделен от остальной части полуострова широким каналом, через который переброшен деревянный мост. Большинство жителей Пальма-Флоры



живут и работают в северной половине поселения, а отдыхать после тяжелого рабочего дня идут на южный остров.

## Приключения в Пальма-Флоре

Хотя Пальма-Флора — идеальное место для отдыха, здесь не обошлось без проблем.

**Прилив возмездия (низкий уровень).** Традиция охоты на акул в Пальма-Флоре вызвала гнев клана сахуагинов, живущего в Бездне Акульего Пера, близлежащей подводной впадины. Сахуагины мирно заботятся о своей стае акул и считают охотников за акулами жестокими браконьерами. Один сахуагин заключил договор с левиафаном Ук'отоа и поклялся отомстить жителям Пальма-Флоры. В главе 5 сюжет этого приключения превращается в полноценное вводное приключение.

## Сливовые рощи

Сливовые рощи — это пышный лес, наполненный мягкой травой, покачивающимися тропическими деревьями с белой корой и фиолетовыми цветами, а также многочисленными сортами восхитительных знаменитых фруктов. Нигде больше на континенте нет такой сконцентрированной коллекции востребованных ягод и фруктов, поэтому идентичность и образ жизни жителей Феолинна основан на этом изобилии.

Местные законы ограничивают охоту на диких животных, чтобы обеспечить контролируемую экосистему, а Железо патрулирует лесные тропы, чтобы предотвратить браконьерство. Сливовые рощи одновременно красивы и безопасны, и нередко можно увидеть семьи и детей, прогуливающих по общественным тропинкам.

## Порт-Дамали

**Население:** 82 110 человек (51% люди, 16% полурасов, 15% эльфы, 18% другие расы)

**Правительство:** Городом управляет маркиза Олеся Лапидус, которая работает с местными главами гильдий и дворянами, опираясь на отдаленную поддержку других членов Хлодвигского содружества.

**Защита:** Порт-Дамали содержит большую армию, наряду с многочисленными отрядами Железа, которые охраняют город. Дворяне и богатые торговцы имеют телохранителей.

**Торговля:** Здесь можно найти практически любые товары и услуги, легальные и не очень. Большое количество путешественников привело к тому, что здесь множество гостиниц, таверн, подпольных рынков и редких аукционов.

**Организации:** Храмы Главных Божеств являются обычным явлением, и некоторые известные святилища Богов-Предателей спрятаны в пределах этого большого города. Многочисленные торговые гильдии управляют большинством предприятий, но реальная сила, стоящая за самими гильдиями, принадлежит Мириаде.

Жемчужина побережья «Зверинца», бывшая маркетская колония и неофициальная столица свободной торговли за пределами империи, Порт-Дамали — шумный город, наполненный музыкой, красками и торговлей. Огромный порт принимает корабли со всего мира, создавая смесь культур и профессий, которые образуют общество Порт-Дамали. Торговые пути расходятся со всех других частей города, чтобы обеспечить быструю доставку товаров в пункты назначения по всему Дикогорью и за его пределы.

Архитектура города разнообразна и противоречива; внутренние районы демонстрируют свои истори-

ческие корни или щедрое богатство, в то время как внешние районы пытаются бороться с атмосферой трущоб с помощью дешевых красочных баннеров и уличных музыкантов. В городе кишит преступность, убийства и коррупция, что, по мнению многих, прискорбно, но необходимо для функционирования города.

## Ведомый через темные воды

Воды вдоль побережья «Зверинца» кишат пиратами и океанскими существами, угрожающими торговому и туристическим путям по всему региону. Содружество создало официальный флот из почти четырехсот военных кораблей для поддержания неприкосновенности окружающего океана. Эти корабли разбросаны вдоль побережья, многие из них размещены в Порт-Зуне или расположены в водах к югу от Никодранаса, чтобы не допустить распространения нынешней войны на территорию содружества, но четверть всего флота базируется внутри и вокруг Порт-Дамали.

## Тому, кто предложит наибольшую цену

Популярным местом в Порт-Дамали среди богатых торговцев, знати и коллекционеров со всей Эксандрии является аукционный дом «Благородная Коллекция» на Позолоченной Эспланаде. Это грандиозное и яркое заведение, которым управляет уважаемый лорд Габриэль Риммер из влиятельной семьи Риммер, предлагает всевозможные редкие вещи, предметы коллекционирования и исторические артефакты, привезенные со всей Эксандрии, которые можно продать тому, кто предложит больше всего золота, взяв небольшую долю с продажи в семейную казну. Светские люди, знать, знаменитости и сказочно богатые люди со всей Эксандрии приезжают сюда, соревнуясь за каждую покупку. Ходят слухи, что когда в аукционный дом попадают особо могущественные реликвии, то существа с Внешних Планов, замаскированные под торговцев, приходят чтобы заполучить такие диковинки.

## Паровая смена

До недавнего времени многие предприятия в Порт-Дамали отапливались и приводились в движение системой паровых двигателей, которые были установлены под улицами города. В тайне от большинства горожан в канализации десятилетиями на цепях содержался мари́д, приводивший в действие эти паровые двигатели. Недавно еще один мари́д в Никодранасе был освобожден из аналогичной ситуации, что вдохновило анонимного искателя приключений освободить мари́да и в Порт-Дамали, в результате чего двигатели остановились, а многие предприятия остались без электроэнергии. Большая группа наемных друидов и магов поддерживает все функции, которые могут, но маркиза Олеся Лапидус отчаянно ищет альтернативный источник энергии или замену паровым двигателям.

## Небесный и морской порт

Порт-Дамали — центральный город для большинства морских предприятий и судоходства по всему Люцидианскому океану, популярное место для тех, у кого есть золото, а также единственный город в Дикогорье, где есть небесный порт. В то время как империя отказывается построить небесный порт в Рексендуме, как многие считают, в знак поддержания своей изоляции, Порт-Дамали время от времени принимает небесные корабли из Тал'Дорея или Маркета, собирая толпы, которые спешат увидеть величественное зрелище.



## ПРАВИТЕЛЬСТВО

Законы Хлодвигского содружества соблюдаются с разной строгостью в каждом городе. Нигде это не проявляется в большей степени, чем в Порт-Дамали, где закон можно купить, как и любой другой товар. Здесь можно купить все, даже внимание маркизы Олеси Лапидус, знаменитого лидера Порт-Дамали.

Семья Лапидус приобрела известность более века назад, когда они перестали предоставлять услуги торговцев, заменив их наемниками. Со временем любой, кто искал безопасности на волнах, обращался к капитанам семьи Лапидус. Будучи в своей семье пятой на должности маркизы, возглавляющей Порт-Дамали, Олеся постоянно сотрудничает с другими лидерами побережья «Зверинца», чтобы сохранить содружество независимых наций, свободное от имперского контроля.

Однако маркиза Лапидус сталкивается с угрозами со всех сторон. Пока она была отвлечена борьбой с Разгулем, давно дремавшая Мириада активизировалась и захватила власть над многими гильдиями, которыми она должна была руководить. Теперь она изо всех сил вырвать свой город обратно из цепких когтей Мириады, впившихся в его чрево.

### НЕБЕСНЫЕ КОРАБЛИ

Комфортный круиз среди облаков — это романтическая фантазия, призванная заинтересовать самых богатых граждан Эксандрии. В качестве дополнительного бонуса путешествие на небесном корабле позволяет избежать опасностей, присущих путешествию по суше или морю, а также является более доступным, чем магия телепортации. Эти красивые воздушные суда различаются по размеру, но обычно они такого же размера, как торговые каботажные суда. Небесные корабли удерживаются в воздухе и управляются с помощью трех или более зачарованных кристаллов, называемых брумстоунами, которые устанавливаются вдоль корпуса или верхней части корабля. Чары, необходимые для производства и обслуживания брумстоунов, тщательно охраняются Альсфаринским Союзом в далеком городе Анк'Хареле. Хотя Альсфаринский Союз время от времени продает небесные корабли иностранным компаниям, он сохраняет абсолютный контроль над поддержанием небесных кораблей в эксплуатации.

Небесные корабли предназначены для перевозки товаров и частных лиц, которые хотят избежать опасности или медлительности морского путешествия и могут позволить себе непомерные расходы на авиаперелет. Ни один простолюдин не может позволить себе арендовать небесный корабль, а низшие классы Эксандрии обычно рассматривают авиаперелеты как еще один способ для богатой элиты продемонстрировать свое превосходство над бедными. Других, однако, величественные небесные корабли вдохновляют стать достаточно богатым, чтобы позволить себе перелет на нем, или достаточно квалифицированным, чтобы пилотировать его.

Порт-Дамали — единственный город в Дикогорье с открытым небесным портом. Остальные находятся в городах Анк'Харел, Вассельхейм, Эмон и Белокамень. Лишь немногие находящиеся в эксплуатации небесные корабли позволяют себе отклоняться от проложенных маршрутов между этими крупными городами.

### НЕБЕСНЫЙ КОРАБЛЬ

**Стоимость покупки:** 100 000 зм.

**Скорость:** 10 миль в час

**Максимальный груз:** 10 тонн

**Экипаж:** 6-10 человек

**Максимальное количество пассажиров:** 30

**Стоимость личной поездки:** 2 зм за милю с пассажира

**Стоимость доставки:** 1 зм за милю с каждых 100 фунтов

## ПРЕСТУПНОСТЬ

Порт-Дамали в течение некоторого времени был ключевым звеном деятельности Мириады, и почти все элементы крупной торговли в городе так или иначе связаны с преступным синдикатом. Многие из влиятельных торговцев и владельцев компаний либо являются частью Мириады, либо связаны с ней договором. Таким образом, город является сердцем работоторговли Эксандрии, и работоторговцы часто проходят через него, чтобы незаметно перевезти свою добычу.

Тех из Мириады, кто терпит неудачу, заковывают в кандалы и продают как живой товар. В правоохранительных органах Порт-Дамали имеется множество агентов Мириады, поэтому большая часть незаконной деятельности покрывается или не замечается, если только подобные преступления не затрагивают интересы Мириады.

## ГЕОГРАФИЯ

Крупнейший город на западном побережье Дикогорья, великолепный приморский мегаполис Порт-Дамали расположен на берегу реки Тиодан, где она впадает в Люцидианский океан. Город построен на группе выровненных холмов, и небольшие изменения высоты физически обозначают различия между районами. За фермами, за палатками и ветхими домами проходит тропа Призмы, обозначающий границы города — серия соединенных главных дорог, сложенных из гладких разноцветных камней, добытых с берегов океана. Эти дороги проходят через внутренние районы: Развалины, Бисерную аллею, Полумесяцы, Позолоченную Эспланаду и Левобережный Свет.

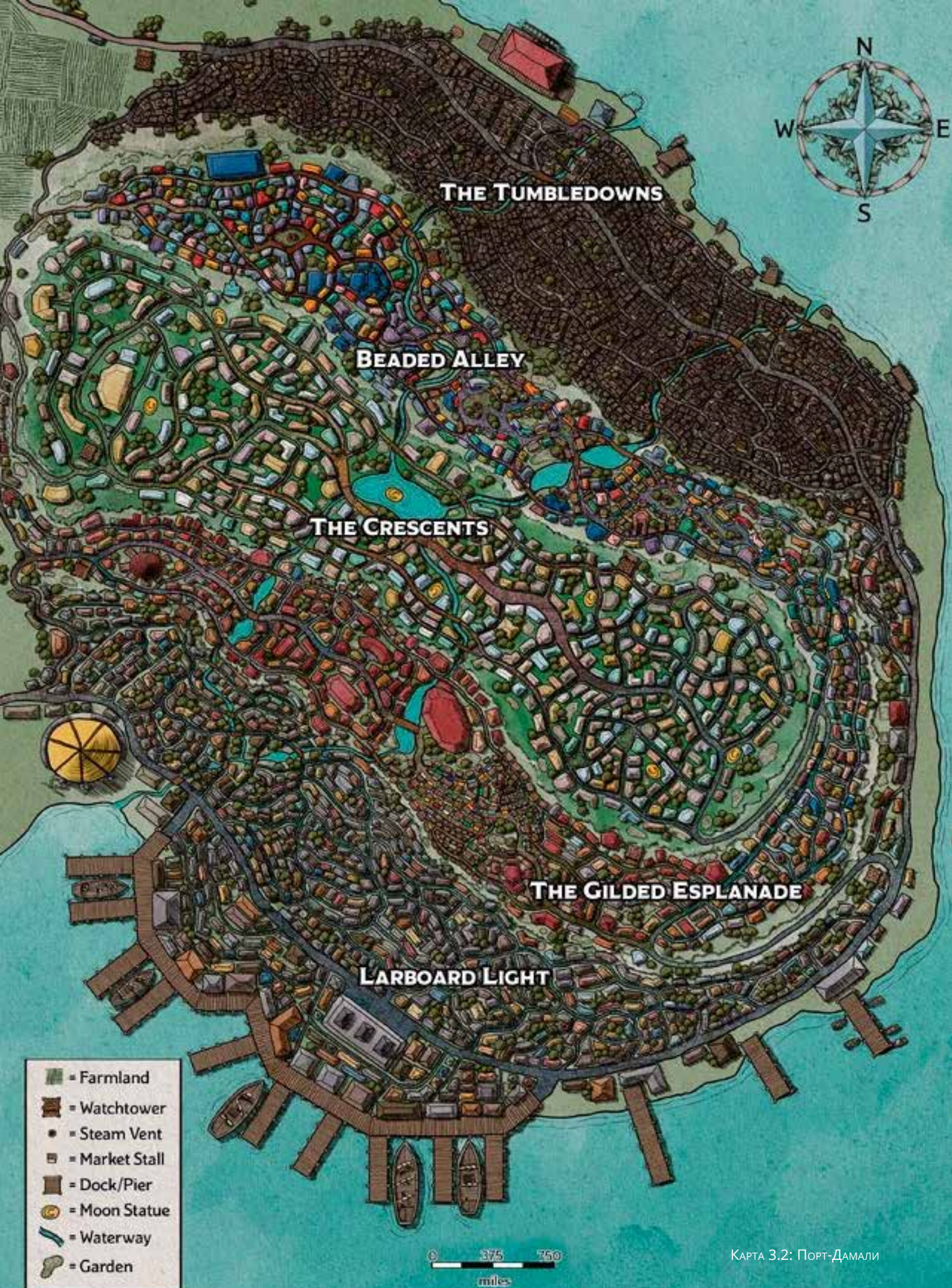
**Развалины.** В Развалинах большинство жителей живут в тесных строениях различной формы и дизайна: от глиняных куполов до соломенных хижин и покореженных деревянных лачуг. Архитектура напоминает смесь культур со всей Эксандрии, что, наряду с тропой Призмы, создает приятную лоскутную атмосферу даже в самых захудалых регионах. В Развалинах также расположено несколько небольших храмов.

**Бисерная аллея.** Бисерная аллея — это центр коммерции и торговли в Порт-Дамали, названный в честь декоративных шнуров, свисающих над каждым перекрестком со всевозможными лентами и свисающими бусами. Здесь встречаются различные предприятия, как молодые, так и старые, конкурируя за внимание любого, у кого есть деньги. Множество бардов и исполнителей привносят нотку иронии в здешнюю суетливую атмосферу.

**Полумесяцы.** Район, известный как Полумесяцы, был назван в честь семи больших статуй в форме различных фаз луны, которые были подарком семьи Акамар при основании города. В этом богатом районе проживают семьи из конкурирующих гильдий и дворяне с хорошими связями, которые хотят жить рядом с политической жизнью города или прелестями порта. Красивый Жемчужный храм, посвященный Авандре и Закатное святилище, посвященное Пелору расположены на территории Полумесяцев.

**Позолоченная Эспланада.** Позолоченная Эспланада — это, безусловно, самое экстравагантное место в Порт-Дамали. На каждой улице выставлены самые прославленные художники и исполнители, а рынки изобилуют дорогами и высококачественными товарами со всего мира. Эспланада, где находится аукционный дом и места проведения периодических праздников, а также шпилеподобный небесный порт, является тем самым сверкающим местом, которое приходит на ум всякий раз, когда люди упоминают Порт-Дамали.







**Левобережный Свет.** Массивная гавань, образующая южную окраину города, известна как Левобережный Свет. Этот высококлассный портовый район столь же роскошен, как и доки. Ежедневно в порт заходят десятки кораблей, перевозящих товары и золото со всего мира, и множество посетителей приезжают, чтобы на короткое время почувствовать себя королем среди множества развлечений, которые может предложить город. Кабинет маркиза расположен в северной части этого района.

## Приключения В Порт-Дамали

Красочный город Порт-Дамали, полный небесных кораблей, аукционов, враждующих фракций и многого другого, изобилует приключениями.

**Мефитское безумие (высокий уровень).** Марид [marid], освобожденный из заточения под городом, недоволен тем, как с ним обошлись. Каждый день он вызывает **паровых мефитов [steam mephits]**, которые терроризируют жителей Порт-Дамали своими шутками и озорствами. Персонажи наняты, чтобы обнаружить источник проблемы и решить ее. Им предстоит встретиться с маридами в его логове, где они смогут узнать правду о паровой мощи города.

**Горячая покупка (эпический уровень).** Персонажи стремятся легально или нелегально приобрести могущественный предмет в аукционном доме «Благородная Коллекция». Они могут захотеть этот предмет для себя или быть нанятыми его для Разгульем, Мириадой или другой фракцией. Пока персонажи пытаются забрать этот предмет, они сталкиваются с **балором [balor]** и командой демонов, которым повелитель демонов поручил забрать тот же предмет.

## Порт-Зун

**Население:** 19 120 человек (80% люди, 7% полурослики, 13% другие расы)

**Правительство:** Маркиз Аламадс Хадду тесно сотрудничает со своими доверенными капитанами Железа. Многочисленные ремесленные гильдии управляют основными аспектами промышленности и влияния.

**Защита:** Сильные отряды преданных своему делу членов Железа и оплачиваемое ополчение поддерживают порядок в городе и вокруг него. Ремесленники и главы гильдий держат телохранителей, а на сторожевых башнях используется современное защитное оружие.

**Торговля:** Обычные товары и услуги в изобилии, как и гостиницы с тавернами. Эзотерические товары

### Компания наемников «Золотая Цепь»

Огромный объем торговли и путешествий по побережью «Зверинца» создает множество возможностей для наемников, телохранителей и искателей приключений, стремящихся заработать немного денег и сделать себе имя. Одна команда, в частности, обосновалась в Порт-Дамали почти шестьдесят лет назад и стала самой востребованной, дорогой и эффективной бандой наемников по эту сторону Люцидианского океана. Известная как «Золотая Цепь», она гордится тем, что не имеет никаких убеждений, морали и терпимости к неудачам. Те, кто может позволить себе его услуги, без каких-либо вопросов заслужат временную лояльность самых безжалостных охотников и головорезов на побережье. «Золотую Цепь» возглавляет Дуос Сабадо, сын знаменитого охотника за головами Куана Сабадо, основавшего компанию. Лишь немногие осмеливаются перейти дорогу «Золотой Цепи», не говоря уже о том, чтобы не заплатить, поскольку тех, кто бросил вызов этим наемникам, помнят в основном благодаря их кровавой кончине.

может быть трудно найти, поскольку многие из привезенных редких материалов уже востребованы гильдиями ремесленников.

**Организации:** Присутствуют храмы всего пантеона, но ремесленные гильдии, уступающие по силе только маркизу, поклоняются Морадину. Мириада активна, и ее влияние постоянно растет.

Порт-Зун, расположенный между Феолинном и Никодранасом, является промышленным центром Хлодвигского содружества. В богатых торговых гильдиях работают десятки магических и научных экспертов, а городской пейзаж усеян странными башнями, столбами дыма и выхлопами раскаленных печей. Хотя он менее оживленный, чем другие прибрежные города, и посторонние в шутку называют его «Новым Отом», недостаток оживленности и великолепия Порт-Зуна с лихвой компенсируется производством и передовой наукой. Целые районы, посвященные металлургии и кузнечному делу, могут похвастаться одними из лучших мастеров наковальни в регионе, и большая часть созданных здесь товаров и инструментов продается вдоль всего Позолоченного тракта, чтобы поддержать остальную часть побережья «Зверинца». Гигантский храм Морадина возвышается над городом, а большие тросы связывают его высокую статую с другими высокими точками города. На этих тросах висят фонари, освещающие вечернее небо мерцающим пламенем. Четверть доков здесь является домом для резервного флота Хлодвигского содружества, в то время как значительная часть солдат содружества остается в северных казармах в мирное время, часто занимаясь мелкой торговлей в свободное от службы время.

## Город обучения

В Порт-Зуне можно научиться большинству ремесленных умений и навыков в различных школах и залах, которыми управляют гильдии Хлодвигского содружества. Многие считают Порт-Зун лучшим местом для простых людей, желающих научиться ремеслу. Программы обучения обычно предусматривают умеренную или высокую плату, в зависимости от обещания студента или соглашения о том, что процент прибыли от будущей работы студента будет уходить в казну гильдии. Многие студенты в конечном итоге находят работу в гильдиях, которые их обучали, что повышает привлекательность ученичества в Порт-Зуне, а также усиливает господство гильдий над производством и бизнесом на побережье.

## Правительство

Маркиз Аламадс Хадду, которого за глаза часто называют «Железным котом», — старый дварф, мастер обработки железа и глава кузнечной гильдии Серебряной Кости. Злобный, но страстно любящий город и его жителей, Аламадс правит со знанием дела и быстро наказывает любого, кто нарушает его законы или подвергает опасности жителей Порт-Зуна. Его Железо приучено не доверять бездельникам. Осужденных преступников сковывают цепями и заставляют работать в различных гильдиях, выполняя самую тяжелую работу в каждой отрасли.

## Преступность

Огромный объем оборудования и товаров, производимых в городе, привлекает внимание авантюристов и мошенников со всего мира. Была создана целая индустрия, призванная отличать настоящую работу от подделки, а законы Порт-Зуна особенно строги, когда дело касается подделок. К сожалению, внимание маркиза Хадду было сосредоточено на вопросах



производства и поставок из-за растущей войны на северо-востоке, отвлекая его внимание от растущего влияния Мириады на бизнес и политических лидеров города.

## ГЕОГРАФИЯ

Порт-Зун — плотнозастроенный мегаполис с высокими каменными постройками, металлическими балками и башнями, слоями дрейфующей пыли выхлопных газов и поднимающимися шлейфами промышленной сажи. Город разделен на три меньшие «сферы» или районы, соединенные с центральной Сферой Бытия главными улицами, вдоль которых расположены дома и склады.

Портовая Сфера — это продолговатый район, где расположены доки, морские предприятия и склады, а также жилые дома военно-морского флота и склады оружия. Сфера Исследования является домом для плавильных заводов, углеперерабатывающих заводов и самой загадочной из экспериментальных башен, называемой Тимуафа, где эксперименты по управлению окружающими погодными условиями приводили к различным, иногда и нежелательным результатам.

Восточная Сторожевая Сфера расположена между бедными домами, скромными храмами и казармами Сторожевой крепости, где базируются Береговые Стражи из армии Хлодвигского содружества до тех пор, пока их не призвуют.

Центральная Сфера Молота является крупнейшим районом и связующим звеном для остальных. Переполненные лачуги и студенческие общежития образуют внешнее кольцо, в то время как самые трудо-

любивые фабрики, кузницы и школы группируются вокруг центрального Храма Бытия, посвященного Всеволоту.

## Приключения в Порт-Зуне

Персонажи могут прибыть в Порт-Зун в поисках невероятного оружия и успехов, а затем попасть в череду приключений по всему городу.

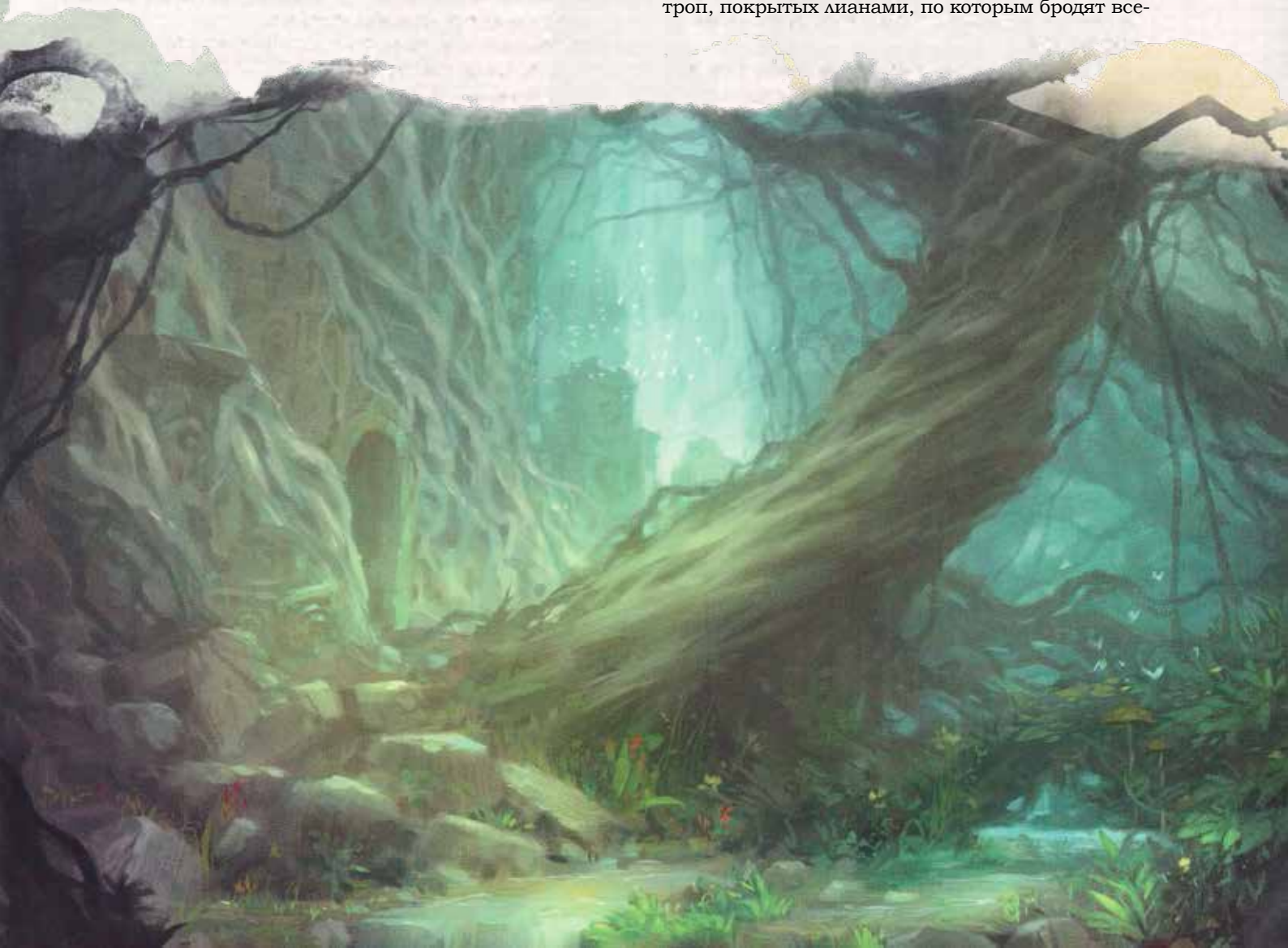
**Преступное восстание (низкий уровень).** Пока персонажи находятся в Порт-Зуне, плененные **бандиты [bandits]**, вынужденные работать на гильдии, вырываются из своих оков, побеждают своих тюремщиков и освобождают других разбойников, работающих в городе. Эти преступники берут под свой контроль жизненно важные предприятия Порт-Зуна, угрожая уничтожить промышленные объекты, если им не предоставят свободу. Персонажей нанимают для подавления восстания. Кто стоит за этим восстанием? Возможно, преступники спланировали это сами, а может быть, это спланировала сторонняя организация для своих собственных целей.

**Конкурс кузнецов (любой уровень).** Персонажи узнают о конкурсе кузнечного дела, который пройдет в Порт-Зуне. Победитель получает набор магических кузнечных инструментов и бесплатное обучение у лучшего мастера в городе. Если в нем участвует кто-то из персонажей, им следует быть осторожными: Мириаде нужны эти инструменты, а конкуренция с ней обещает быть беспощадной.

## Джунгли Куораска

Эти невероятно густые тропические джунгли окружают самые южные пределы Вершин Хранителя Пепла, охватывая огромную часть юго-восточного побережья «Зверинца». Этот регион полон коварных троп, покрытых лианами, по которым бродят все-

ЗАТЕРЯННЫЕ ТРОПЫ В ДЖУНГЛЯХ КУОРАСКА





возможные монстры и ядовитые паразиты. Наполненный туманом воздух пахнет древней землей и свежим дождем, в то время как плотоядные растения прячутся среди корней и кустарников, ожидая, когда мимо пройдет глупая добыча. В регионах, окружающих озеро Раска, находится ряд небольших рыбацких деревень, населенных в основном табакси, обитающими в джунглях.

В ненасытных тропических лесах скрываются многочисленные тайны: от затерянных кланов Ки'Нау до притонов контрабандистов, оставленных разбойниками, не готовыми выживать в голодных джунглях. Растущий интерес к джунглям проистекает из недавно обнаруженных записей пропавших жителей Куораски, которые, кажется, намекают на то, что они могли знать о давно затерянном городе Охарра и о том, куда он исчез после Эпохи Тайной Магии.

## Руины Сепески

В течение столетий, последовавших за Бедствием, народ Ки'Нау основал Сепеску, что означает «Конец Природы» - свой самый святой из погребальных храмов, построенный над пышной рощей, где, как говорят, пролилась кровь Матери Природы до Расхождения. Каждый жрец и король Ки'Нау был похоронен в массивном каменном строении Сепески.

Древняя вражда между гоблиноидами Лушгутского леса и Ки'Нау достигла апогея несколько столетий назад, когда гоблины атаковали этот регион и осквернили храм Матери Природы. Защитники Ки'Нау бежали от последователей Груумша, и заброшенная святыня превратилась в руины. Говорят, что мстительные духи и исковерканные чудовища бродят по затонувшим залам, охраняя семена зла, оставленные верными Разрушителю.

Часть потомков Ки'Нау на побережье «Зверинца» все еще ищут способы очистить это святое место и, наконец, принести мир забытому роду королей.

## Рокочущий пик

Остров Рокочущий пик — это прекрасный рай с редкими деревьями и белым песком, увенчанный единственной горой, давшей острову его название. Лишь несколько десятков коренных жителей называют остров своим домом. Мелкие берега острова часто опускаются под воду во время приливов, а от вулкана часто поднимается небольшой след дыма. Как бы то ни было, воды, окружающие остров, прекрасно подходят для рыбной ловли, и рыболовные суда из Никодранаса нередко приплывают к Рокочущему пику в неблагоприятные рыболовные сезоны.

## Перевал Илистого бассейна

Грязный лес с прибрежными болотными деревьями и мангровыми зарослями, которые иногда опускаются чуть ниже уровня моря, перевал Илистого бассейна — это наезженная часть Позолоченного тракта между Гварданом и Порт-Дамали, а также одно из основных прибрежных мест для сбора приморских фруктов и глины. Каждые несколько миль по краям Илистого бассейна встречаются небольшие скопления хижины и лагун, где местные жители собирают урожай и готовят его к отправке в любой из крупных городов Хлодвигского содружества. Плохая погода часто делает перевал чрезвычайно трудным для прохождения, поэтому некоторым караванам приходится разбивать здесь лагерь на несколько ночей, ожидая, пока перевал снова откроется. Их путешествиям также угрожают многочисленные болотные существа и ночные хищники, которые также считают Илистый бассейн своим домом.

## Скалы Каменной клетки

Скалистая, почти непроходимая гряда прибрежных гор и утесов, опоясывающая весь северо-восточный полуостров Дикогорья, скалы Каменной клетки были естественным барьером между Дикогорьем и Тал'Дореем еще до того, как общества каждого континента впервые начали общаться. Скалы окружает густой и опасный Лушгутский лес, и это соседство со смертельно опасной местностью сделало большинство скал непригодными для строительства городов. Таким образом, этот регион с незапамятных времен оставался дикой местностью, кишасей монстрами.

Пенистые воды Поперечного канала бьются о высокие скалы, тысячелетнее воздействие сильного ветра и воды испещрили их пещерами, в которых обитают ужасные летающие и ползучие твари. Говорят, что только самые смелые или самые глупые исследователи пытаются узнать, какие тайны могут скрываться среди скал и приливов скал Каменной клетки.

## Туссоа

**Население:** 15 110 человек (74% люди, 10% эльфы, 8% полурослики, 8% другие расы)

**Правительство:** Под справедливым правлением маркиза Тусилы Лату лидеры сообществ и богатые семьи управляют делами гильдий.

**Защита:** В городе, наряду с Железом, для защиты базируется небольшая армия. Руководители городов часто держат телохранителей.

**Торговля:** Этот сельский город может предоставить самые распространенные услуги и товары, хотя экзотические товары может оказаться трудно достать. Помимо экспорта пиломатериалов, источниками прибыли города являются продукты питания, предоставление жилья и развлечения.

**Организации:** Скромные храмы расположены вблизи и вокруг площади Лотоэ. Семейные предприятия работают под руководством маркиза и местных глав гильдий.

Изначально Туссоа был захолустной рыбацкой деревней Ки'Нау, расположенной на берегу реки Тиодан, но за столетия после создания Хлодвигского содружества он превратился в респектабельный город. Центральный район, где встречаются две главные улицы города, имеет более крупные, более современные постройки и шумные улицы, но во внешних районах по-прежнему преобладают скромные дома из речного тростника и соломы.

Туссоа может похвастаться более спокойным образом жизни, чем большинство других прибрежных городов. Местные жители стараются жить простой жизнью, не обремененной бизнесом или политикой, но они по-прежнему сталкиваются с проблемами культурной идентичности. Самые насущные проблемы Туссоа — это угрозы со стороны природы, которые ежедневно угрожают этому приграничному городу.

## Получение прибыли

Конкурирующие Регверская лесозаготовительная гильдия и гильдия лесозаготовителей «Величество» являются ведущими поставщиками пиломатериалов в Порт-Дамали. Они работают вдоль Копийского Диколесья и сплавляют бревна по Тиодану на свои заводы в порту, обычно в сопровождении наемных рабочих для защиты их товаров. Поскольку главные места вырубки леса являются предметом ожесточенных споров и не контролируются Железом, обе гильдии вербуют наемников, чтобы охранять их работу и



уничтожать близлежащих монстров, скрывающихся в тени леса.

## Правительство

В настоящее время в Туссоа правопорядок обеспечивает маркиз Тусила Лату, особенно гордясь тем, что он чтит традиции Ки'Нау, и тем, что их чтит его народ и весь город, являющийся наследием Ки'Нау. Маркиз хорошо относится к своим отрядам Железа и избирателям, стремясь завоевать лояльность во времена растущего множества интересов. Маркиз Тусила настаивает на своем участии во всех судебных процессах, касающихся жизни и смерти, и известен как поборник справедливости, в отличие от своего коррумпированного предшественника, маркиза Мароса дю Симмаса.

## Преступность

Как бы ни старался маркиз, сравнительно сельская местность и нехватка членов Железа делают город рассадником мелких воров, шарлатанов и фальшивомонетчиков. Независимые преступные группировки быстро проворачивают свои сделки, а затем прекращают свою работу на недели или месяцы, чтобы замести следы. В городе есть несколько головорезов, связанных с Мириадой, но их нынешняя цель — наблюдать и ждать, пока не настанет подходящее время.

## География

Выстроенный в форме большой буквы V, этот шумный рыбацкий город с оживленными доками и трудолюбивым населением раскинулся на двух главных дорогах, которые пересекаются на северо-восточной окраине, а множество дорог поменьше соединяют эти оживленные улицы. Северная дорога, называемая местными Пулум, и большинство городских магазинов, трактиров и складов примыкают к ее восточному краю, перемежаясь с кварталами, состоящими из простых лачуг. Юго-западная дорога — это дорога Вайгваса, построенная вдоль берега реки Тиодан. Здесь больше домов и предприятий заполняют внутренние районы, а рыбацкие хижины и речные лесозаготовительные станции располагаются вдоль южной, внешней стороны. Две дороги встречаются на площади Лотоз, где находится Оло, бывший храм Ук'отоа, который теперь служит резиденцией маркиза. Все праздники и торжества сосредоточены на площади Лотоз, которая, как известно, в такие дни бывает настолько переполнена людьми, что на улицах не протолкнуться.

## Приключения в Туссоа

Оживленная лесозаготовительная промышленность, минимальное присутствие Железа и близлежащее Копийское Диколесье делают Туссоа отличным местом для городских приключений, совмещающихся с экспедициями по дикой природе.

**Журнал войн (низкий уровень).** Соперничество на рынке превращается в полноценную войну, когда все лесорубы в Регверском лагере убиты, а доказательства указывают на то, что виновниками является близлежащий лагерь лесорубов «Величества». Регверцы в ответ сжигают суда «Величества», и ситуация продолжает усугубляться. Маркиз опасается, что война может перекинуться на улицы Туссоа, поэтому нанимает персонажей вести мирные переговоры. Они могут обнаружить, что эти убийства совершило Разгулье, чтобы посеять хаос в городе.

## Острова Близнецы

Эта пара удивительно высоких островов, священное место для коренных жителей побережья, представляет собой скалы без пляжей. В то время как окружающие воды часто беспокойны из-за волн, которые разбиваются о близлежащий риф Вздоха Матери, прибрежные скалы полны полезных фруктов и дичи, на которую можно охотиться. При возникновении Хлодвиского содружества люди Ки'Нау потребовали, чтобы природные ресурсы островов всегда оставались нетронутыми. Это соглашение послушно соблюдалось на протяжении веков.

Несмотря на то, что эта земля открыта для общего пользования, опасности, связанные с нахождением там, по-прежнему останавливают тех, кто решает использовать эту землю. Легенды рассказывают о духе коатля, обитающем во внутренних уголках джунглей и желающем даровать мудрость и проницательность тем, кто принесет великое подношение.

## Урукайкслъ

Когда-то на острове Урукайкслъ был расположен храм левиафана Ук'отоа. Много столетий назад злобные последователи Зехира убили сторонников Ук'отоа и использовали храм как печать, не позволяющую Ук'отоа вернуться на Материальный План.

Забытый с тех пор, павший храм окружен джунглями, в которых теперь живут враждующие кланы людоящеров и юань-ти. Эти юань-ти являются слугами Скрытого Змея и до сих пор поддерживают испорченный храм в имя своего изгнанного бога. Из-за насекомых, переносящих болезни, смертоносных джунглей и коварного рифа Чернильного Когтя многие считают этот регион проклятым и избегают его любой ценой.

## Вездавельд

Вездавельд — это яркий и солнечный тропический лес, состоящий из деревьев хвойных пород, которые лесорубы из Порт-Дамали обычно заготавливают для небольших поделок и товаров. Прекрасные леса полны ярких тропических цветов и птиц, которые наполняют воздух симфонией смешанных трелей и криков, но именно ночью лес по-настоящему оживает. Миллионы светящихся насекомых появляются и превращают купол в танцующий звездный пейзаж.

Свадьбы и религиозные церемонии представителей всех вероисповеданий проходят среди лесных звезд, но огни не всегда являются дружелюбным предзнаменованием. Светящиеся насекомые также вызывают ночных динозавров, земноводных василисков Свайейна (см. главу 7) и других ночных зверей, которые называют лес своим домом.

## Вездавельдские приключения

Хвойные деревья и красивые пейзажи Вездавельда привлекают лесорубов, нуждающихся в защите персонажей от обитателей леса.

**Клык динозавра (средний уровень).** Богатая художница из Порт-Дамали хочет использовать кости динозавра для своей следующей скульптуры, поэтому она спонсирует конкурс. Искатели приключений, которые принесут ей наибольшее количество костей динозавра по весу, получают в подарок 5 000 золотых и будут увековечены в скульптуре.

## Виде-Кай

Остров Виде-Кай полностью окружен опасными прибрежными скалами и беспокойными водами, поэтому большинство кораблей избегают его. Сам



остров представляет собой серию больших скалистых холмов, окружающих небольшую долину, где в зачарованном тропическом лесу живет небольшое сообщество фей. Капитаны Разгуля, пытающиеся использовать остров, жалуются на фею-ведьму, которая защищает остров, сбивая с толку тех, кто пытается ограбить или поработить обитателей деревьев.

## УЩЕЛЬЕ ВУЮН

Сухая каменистая долина, разделяющая южный перевал между горами Цириос и Вершинами Хранителя Пепла, известна как ущелье Вуюн, где находятся Вуюнские Врата, которые служат переходной точкой между Двендалианской империей и побережьем «Зверинца». Дорога через ущелье хорошо проезжена, повозки и караваны можно увидеть там круглый год. Блуждающие существа, жестокие великаны и голодные монстры время от времени спускаются с гор, чтобы охотиться на путешественников. Из-за этого для состоятельных людей обычной практикой является вербовка наемников в Никодранасе или Тростенвальде — ближайших поселениях по обе стороны от ущелья Вуюн.

## ДОЛИНА ОСНОВ

Южные склоны между Вершинами Хранителя Пепла и горами Цириос заполнены прекрасными зелеными лугами долины Основ. Эти сельские просторы с пышными фермами и формирующейся промышленностью радушно встречают большинство путешественников и торговцев из-за пределов империи. В этом южном регионе Западного Винандира поля, засеянные зерновыми и травами, простираются среди зеленых лесов и кристальных озер. Центральный мегаполис Задаш является основным связующим звеном для бизнеса и путешествий по региону, привлекая людей из всех слоев общества искать работу, торговать и кутить среди многочисленных торговцев и гильдий, управляющих городом. Штаб-квартира имперских вооруженных сил находится в Бэй-дгардене, на восточной окраине долины Основ, где основная часть постоянных легионов ожидает приказов и обучает следующее поколение имперских солдат, которое также примет участие в конфликте с Жорхасом. В то время как война заставляет многих смотреть на восток, в долине Основ есть множество негласных угроз и темных тайн, скрывающихся под покровом повседневной сельской жизни.

## АЛФИЛД

**Население:** 3 410 человек (61% люди, 22% полурослики, 11% гномы, 6% другие расы)

**Правительство:** Трусливый староста Кош Клирбаркер перекладывает свои обязанности управления местному начальнику караула и законодателю.

**Защита:** Небольшой отряд Королевских гвардейцев поддерживает порядок, пока империя сосредотачивается на более крупных поселениях.

**Торговля:** Алфилд — небольшая остановка для торговцев, здесь мало что есть, кроме основных товаров и пары гостиниц.

**Организации:** Небольшие общественные святыни предлагают утешение верующим. Предприятия небольшие и независимые, не требующие надзора со стороны гильдии.

Алфилд — сельский городок, расположенный среди зарослей деревьев недалеко от Янтарной дороги. Старые шахты, выходящие под близлежащими холмами, приносят изрядное количество олова, меди и кварца, которые дополняют экономику города. Небольшой по

размеру по сравнению с окружающими поселками, Алфилд рассматривается большинством путешественников как остановка на пути в другие места по более важным делам. Это расстраивает некоторых гордых местных жителей и предпринимателей, но большинство предпочитают образ жизни маленького городка и рады видеть, как проходящие мимо торговцы и путешественники уходят. Алфилд в настоящее время восстанавливается после недавнего нападения бродячей банды жестоких гноллов, поэтому ряд зданий все еще ремонтируется или перестраивается.

## ПРАВИТЕЛЬСТВО

Староста, гном средних лет по имени Кош Клирбаркер, во многом опирается на своего добросовестного и исполнительного начальника караула, полужелфа Брайса Филадельфа. Брайс лично берет на себя все тяготы города, в то время как староста продолжает наблюдать за городом из своих покоев, избегая любого практического управления.

## ПРЕСТУПНОСТЬ

Поскольку корона игнорирует и недостаточно защищает Алфилд, фальшивомонетчики и воры часто пробираются в город, пытаясь стащить у горожан каждую свободную монету. Небольшое количество Королевских гвардейцев недовольно отсутствием поддержки со стороны империи — им приходится выделять ресурсы своего небольшого отряда и на охрану границ, и на наблюдение за хулиганами, которые пытаются воспользоваться слабостями мирных жителей в городе.

## ГЕОГРАФИЯ

Гостеприимное фермерское сообщество и красивая сельская местность, окружающая Алфилд, часто привлекают тех, кто хочет более простой жизни в империи. Окруженный с севера и востока Алфилдским лесом, город имеет форму небольшого ромба, всего пару миль в поперечнике со всех сторон. Пылевой путь и тропа Урожая делят город на четыре квартала, лениво извиваясь между ветхими деревянными зданиями, пока не встречаются у недавно перестроенной гостиницы «Зажженная Свеча» в центре города.

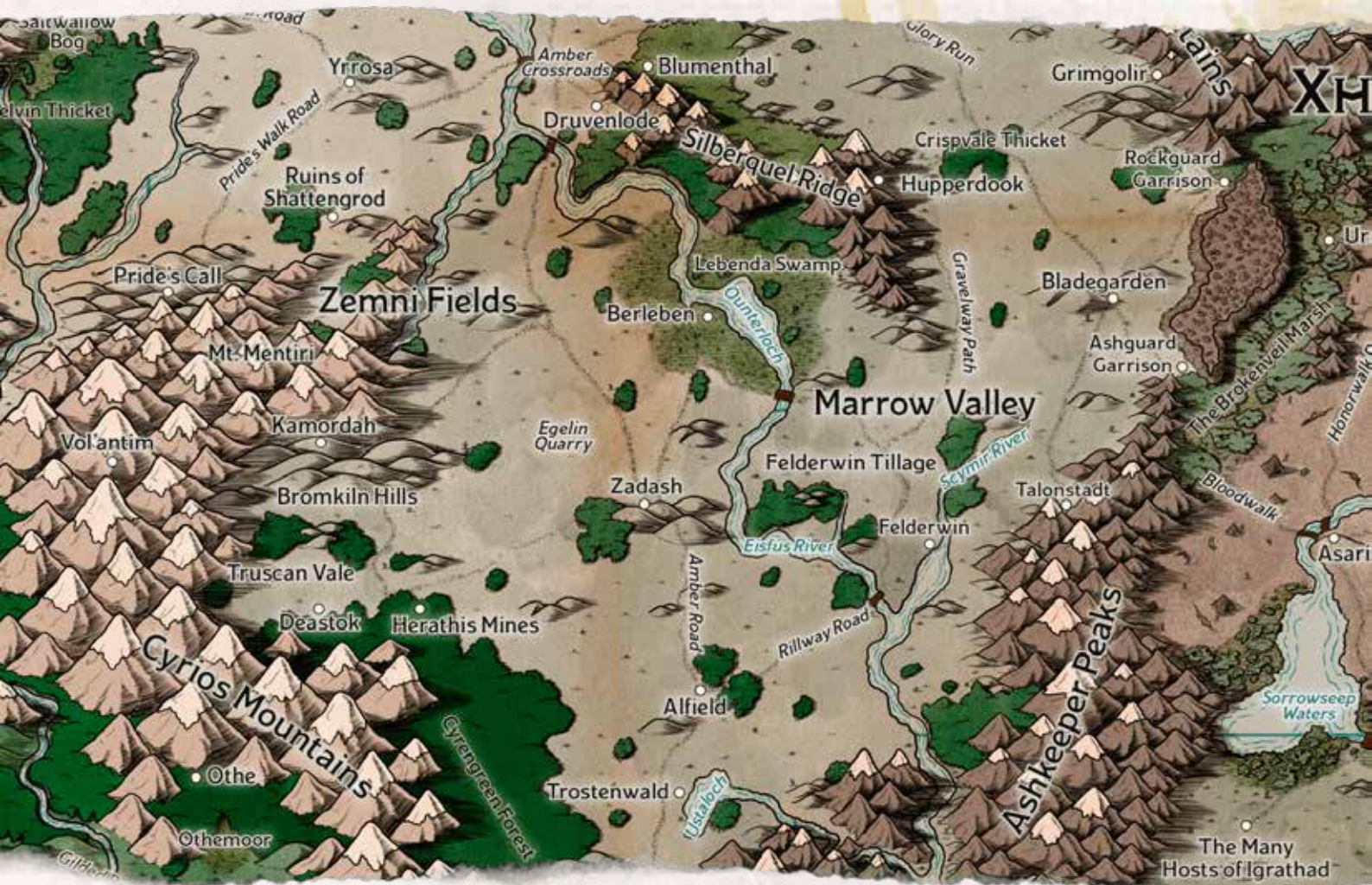
## АЛФИЛДСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Из-за недавнего нападения гноллов, перегруженных работой городских лидеров и многочисленных преступников, жители Алфилда нуждаются в помощи искателей приключений.

**Армия Йеногу (Ввысокий уровень).** Пока персонажи находятся в Алфилде, они узнают правду о недавнем нападении гноллов. Первая битва была всего лишь способом проверить обороноспособность города на предмет настоящей войны — войны с демонами! Гноллы принесли в жертву горожан, захваченных во время их рейда, чтобы открыть портал в Бездну, позволив демонам, верным Йеногу, Лорду Гноллов, вторгнуться на Материальный План. Поскольку в поселении так мало средств защиты, персонажи — единственные люди, которые могут по-настоящему защитить Алфилд от угрозы.

**Захват Мириадой (любой уровень).** Переутомление руководства и слабость правоохранительных органов означают, что Алфилд созрел для захвата Мириадой. Персонажи могут быть наняты, чтобы возглавить силы Мириады и подчинить руководство города и мелких преступников, или они могут бороться против захвата власти, ведя как физические, так и политические битвы, чтобы удержать город от контроля синдикатом.





КАРТА 3.3: Долина Основ

## Гарнизон Эшгвард

**Население:** 5 720 человек (74% темные эльфы, 26% другие расы)

**Правительство:** Гарнизон в настоящее время возглавляет исполняющий обязанности генерала сил Крин, удерживающих крепость.

**Защита:** Подавляющее большинство жителей — фронтовики и хладнокровные бойцы. Мобильные осадные машины стоят наготове.

**Торговля:** Помимо пайков, необходимых для выживания, и мелкой торговли между солдатами, коммерции мало.

**Организации:** В настоящее время форпост принадлежит династии Крин. Установлены временные святыни Люксона.

Гарнизон Эшгвард является крепостью-партнером нового гарнизона Рокгарда, и эти две крепости примыкают к городу Блэйдгардену. Эшгвард расположен на южной стороне утесов Разорванной Завесы, на вершине крутого горного перевала, который впадает в болото Разорванной Завесы в Жорхасе, что делает практически невозможным лобовую атаку. Хотя гарнизон в течение многих лет успешно отражал опасности извне, он пал из-за серии хитрых атак со стороны Крин: они использовали магию, чтобы затемнить небо и вызвать замешательство, пока их войска прятались под зубчатыми стенами. Более тысячи двендалианских солдат были убиты, а их армия была отброшена к Блэйдгардену.

Этот гарнизон, ныне занятый силами династии Крин, был переоборудован для защиты от тех самых людей, которые его построили, а его стены затемнены тенями вечных сумерек.

## Приключения в гарнизоне Эшгвард

Если персонажи находятся в гарнизоне Эшгвард, они, скорее всего, либо пытаются отбить гарнизон обратно во владение империи, либо сражаются на стороне династии Крин на линии фронта.

### Отбить гарнизон Эшгвард! (средний уровень).

Перед персонажами стоит задача вернуть оплот во владение империи. Поскольку прямое нападение на цитадель, скорее всего, закончится гибелью персонажей, им предлагается использовать магическую маскировку, внедриться на аванпост и в течение нескольких месяцев собирать разведданные и составлять план сражения. За это время персонажи могут узнать, что династия Крин не является тем злом, которой ее представляли, что побудит их усомниться в своей лояльности.

## Вершины Хранителя Пепла

Этот величественный горный массив простирается на север от Люцидианского океана через центр Дикогорья, отмечая границу между Двендалианской империей и пустошами Жорхаса. Вершины Хранителя Пепла устремляются ввысь зубчатыми рядами крутых горных вершин, словно пики призрачной армии, нависшей над долиной Основ. В горах пролегают коварные пути к котловине Гехен и сокрытой долине Верстглейд — секретным землям, куда пытаются добраться только по-настоящему смелые или по-настоящему отчаянные.

Враждебный ландшафт Вершин Хранителя Пепла препятствует любым попыткам империи там закрепиться, а вершины кишат всевозможными монстрами и ужасными тварями. Большинство городов, граничащих с Хранителями Пепла, требуют наличия



усиленных отрядов Королевских гвардейцев для защиты своих граждан от многочисленных бродячих горных хищников.

Под поверхностью гор огромная сеть пещер и туннелей переплетается между подземными цивилизациями и смертоносными тенями Подземья. Неизвестная империи огромная цитадель огненного гиганта находится в северном сердце горного хребта.

## БЕРЛЕБЕН

**Население:** 3 230 человек (63% люди, 17% полурослики, 12% гномы, 8% другие расы)

**Правительство:** Староста Карлайл Веспервинд оставил большую часть управления магистру подношений Жюльен Дрогба и другим общественным деятелям.

**Защита:** Хотя город охраняет скудный гарнизон Королевских гвардейцев, путешественников на болоте Лабенда защищают наемники.

**Торговля:** Припасы, помимо основных товаров и инструментов, встречаются редко. Горстка скудных гостиниц предоставляет ограниченное количество мест для проживания.

**Организации:** Магистр подношений поддерживает небольшие святилища в городе. Местный бизнес процветает, но мало кто из посторонних готов инвестировать в эту однобокую заводь.

Рядом с зелеными водами Унтерлоха, глубоко на болоте Лабенда, расположен болотный город Берлебен. Берлебен был заселен в самом начале расширения Двендалианской империи, и поначалу город подавал надежды благодаря процветающей промышленности по выращиванию уникальных болотных растений, востребованных как среди целителей, так и среди магов. Однако водораздел Зильберкельских гор впадал в болото Лабенда, а земля постепенно становилась нестабильной, в результате чего половина города начала погружаться в окружающие болота. Тем, кто остался в городе, пришлось адаптироваться на протяжении многих лет, поскольку большая часть поселения сейчас находится под несколькими дюймами болотной воды.

Другие регионы империи относятся к Берлебену с отвращением и насмешками, приукрашенными вымышленными историями о безудержной болезни, постоянных нашествиях жужжащих насекомых и разрушающемся ландшафте, на котором был построен город. Берлебен иногда называют «Корягами» — это прозвище используется посторонними, чтобы высмеивать город и его жителей с саркастической гордостью.

Оборванные болотные жители, которые называют это место своим домом, остались здесь из-за семейных связей, крайней нищеты или обещания собрать природные ресурсы, которые предлагает болото. Опасности болота и изолированное расположение породили сплоченное и любопытное сообщество. Соседи часто вмешиваются в дела друг друга, агрессивное любопытство берет верх всякий раз, когда на темных улицах происходит что-то новое или необычное.

## Правительство

На вершине поселения, в районе Свай, находится Дом Обсуждений, где проживает староста Карлайл Веспервинд. Веспервинд от всей души презирает свою должность и про себя возмущается своей неспособностью опротестовать это назначение. Большую часть времени он проводит запершись в своем жилище или путешествует по соседним районам, чтобы сбежать от ответственности. Управление городом по большей части находится в руках магистра подношений храма Моссмайр Жюльен Дрогба.

## Преступность

Без инициативного старосты и хорошо укомплектованных отрядов Королевских гвардейцев преступления в Берлебене довольно распространены и редко наказываются. Большинство людей, живущих в городе, имеют собственные средства самообороны и не спешат доверять чужакам.

## География

Построенный на зыбкой, вонючей болотистой местности, слегка убогий и полузатонувший городок разделен на три части. Эти три района соответствуют разным эпохам строительства в империи и визуально различаются в зависимости от строительных материалов, к которым горожане имели доступ в то время.

Лужи — самый старый и беднейший район Берлебена с многочисленными старыми каменными и деревянными зданиями, которые сейчас находятся на несколько дюймов в болотной воде. Центральные доки — это центральный район Берлебена, где рабочие и торговцы рыбой ведут дела и где общается большинство местных жителей. Свай, несмотря ни на что, является самой новой и самой богатой частью города, отличающейся более прочными домами на тяжелых несущих сваях, которые поднимают здания на несколько футов над болотом в надежде пережить остальную часть тонущего поселения.

## Берлебенские приключения

Берлебен — это поселение, в котором практически отсутствует правосудие, и ему нужны герои, которые помогут сохранить мир и покой. Кроме того, это прекрасное место для беспринципных наемников, поскольку никто не обращает внимания на мелкие преступления.

**Новый напиток (низкий уровень).** Жители Берлебена одержимы «Болотным Пойлом» — новым виски, от которого люди пьянеют быстрее и надолже. Некоторые утверждают, что у них были чудесные видения, когда они были опьянены «Болотным Пойлом», а многие стали зависимы от этого вещества и применяли силу, чтобы получить очередную порцию напитка. Если персонажи проведут расследование, они обнаружат, что племя **людоящеров [lizardfolks]** изготавливает Пойло и передает их торговцу в Берлебене на продажу. Ящеры планируют захватить Берлебен, как только достаточное количество людей будет зависеть от пойла, но только потому, что территории ящеров угрожают **тролли [trolls]**.

## Блэйдгарден

**Население:** 9 910 человек (32% полуорки, 21% орки, 25% люди, 22% другие расы)

**Правительство:** Генерал Крут Дурав и староста Леман ТуФинн часто враждуют, но работают вместе, чтобы управлять Блэйдгарденом.

**Защита:** В городе, где проживает большое количество Королевских гвардейцев, бессрочно расквартирован большой легион солдат и новобранцев Праведного Клейма.

**Торговля:** Здесь много скромных гостиниц и таверн. Оружие и предметы первой необходимости легко доступны, но более роскошные услуги и товары найти крайне сложно.

**Организации:** Праведное Клеймо сохраняет сильное присутствие в Блэйдгардене. Небольшие храмы усеивают запутанные улицы.

Когда Джулусский доминион потерпел поражение, расширяющаяся империя увидела в кочевом орочьем клане Одакар, ранее находившемся под управлением





Тренировочные площадки в Блэйдгардене

ем Джулусов, возможность укрепить свою власть на восточной границе. Империя обратилась к наиболее дружелюбным жителям орочьего поселения Блэйдгарден, предложив им заработную плату, ресурсы и доступ к имперским товарам и услугам. Некоторые из них стали во главе восточной ветви Праведного Клейма и усилили имперские военные методы доблестью закаленных на границах орков. Другие орочьи кланы, отвергавшие эти идеалы, были вынуждены отправиться на восток, в болото Разорванной Завесы, и были забыты.

В соответствии с этим соглашением в центральной части долины Основ был открыт новый учебный центр Праведного Клейма. Блэйдгарден был местом одной из самых кровавых битв Бедствия; название «Сад Клинков» отражает объемы вооружения, собранного орками на опустошенной войной земле, и с тех пор олицетворяет идею, что в его стенах выращиваются воины. Блэйдгарден — это одновременно тренировочный комплекс и ядро орочьего общества в Западном Винандире. Соревнования мастерства и мощи — обычное дело среди новобранцев и их тренеров. Даже торговцы происходят из более крепких семей и часто принимают в них участие. Чувство чести и гордости, подогреваемые соперничеством между Блэйдгарденом и Гримголиром, наполняет местных.

По мере того как конфликт с Крин обострялся и все большее число драконорожденных беженцев покидало Талонштадт, чтобы присоединиться к армии, воинов Блэйдгардена наполнял боевой азарт. Эта странно-веселая атмосфера военного времени пошатнулась, когда жорхасское нападение на гарнизон Эшгвард оказалось гораздо более быстрым и жестоким, чем кто-либо ожидал. Однако теперь, когда уцелевшие силы Эшгварда отступили в Блэйд-

гарден, а разбросанные армии империи двинулись на восток, чтобы присоединиться к ним, в городе так же многолюдно и оживленно, как и всегда, но моральный дух слаб. Еще одно поражение, подобное тому, что произошло в Эшгварде, может расколоть Блэйдгарден, как орех.

## Правительство

Хотя Блэйдгарден технически является военным лагерем под управлением генерала Крута Дурава, корона также назначила старосту, Лемана ТуФинна, для наблюдения за повседневными мелочами имперских владений.

## Преступность

Поскольку хаос войны становится все более безумным с каждой проходящей неделей, перегруженные Королевские гвардейцы не уделяют проблемам необходимого внимания, а рассеянное население становится легкой добычей для мелких преступников. Однако те, кого поймают, оказываются в руках хорошо обученных солдат, которые в военное время часто сами выносят приговор, поэтому расследование преступлений в Блэйдгардене — очень рискованное, хотя иногда и полезное занятие.

## География

Если не брать в расчет впечатляющие залы массивных казарм Праведного Клейма, возвышающихся над восточной окраиной города, Блэйдгарден многие считают на удивление унылым местом. Овальное поселение пронизано извилистыми грунтовыми дорогами, которые, кажется, заканчиваются и начинаются без причины, а на улицах не хватает красок. За западными стенами есть несколько ферм, где произ-



водят местные продукты, чтобы накормить население, но большая часть еды привозится на телегах из других источников по всей долине Основ.

## Приключения в Блэйдгардене

Блэйдгарден — отличная оперативная база для персонажей, занявших в войне сторону империи, или для жорхасских шпионов, желающих затесаться в ряды своих врагов. Поскольку Королевские гвардейцы перегружены работой, в городе также есть множество приключений, связанных с борьбой с преступностью.

**Моральные приятели (любой уровень).** Корона посылает «Моральных приятелей» — знаменитый комедийный дуэт полуросликов, чтобы воодушевить жителей Блэйдгардена. Но когда в ночь премьеры поднимается занавес, все видят обезглавленные тела «Моральных приятелей»! Персонажи наняты, чтобы ответить на вопрос, который задают все: кто убил полуросликов? Это могут быть жорхасские **шпионы [spies]**, решившие поддерживать низкий уровень морали в городе, воры, которым нужны кошельки полуросликов, или, возможно, мошенник-убийца, который своими действиями хочет дать городу понять, что это только начало.

## Утесы Разорванной Завесы

Когда-то давным-давно утесы Разорванной Завесы были частью Вершин Хранителя Пепла, соединявшихся с близлежащими Данрокскими горами. Горные хребты были расколоты в последних битвах Бедствия, образовав два горных перевала — единственный сухопутный путь, соединяющий Восточный и Западный Винандир.

Утесы известны своими отвесными скалами и резкими ветрами, которые громко свищут в сети пещер и каналов между растрескавшимися скалами. Этот регион является домом для множества крылатых чудовищ, карабкающихся ужасов и болотных существ, которые ждут на границах долины долины Основ, чтобы наброситься и схватить своенравного путника или солдата. Истории об утесах Разорванной Завесы почти так же зловещи, как и рассказы о жорхасском ландшафте за его пределами.

## Чаща Криспвейл

К востоку от хребта Зильберкель, окружая перекресток между дорогой Славы и Криспвейлским трактом, в центре восточно долины расположилась тенистая чаща Криспвейл. В оазисе спокойствия посреди оживлённой империи густые вязы и высокий подлесок укрывают горстку кланов фирболгов, живущих вдали от глаз короны. Обычно, если придерживаться дорог, это мирное место для проезда, но в более глубоких участках чащи водятся голодные чудовища и бандиты.

## Киренгринский лес

На юго-западной оконечности Винандира находится Киренгринский лес, окружающий подножие гор Цирнос. Лес является вторым по величине источником древесины в империи: лесозаготовительные компании из Деостока и Тростенвальда работают на северной и южной сторонах соответственно. Большая часть лесозаготовок ограничивается внешней линией деревьев из-за опасностей во внутренних тенистых районах Киренгрины. Пышное сердце леса является домом для некоторых более неприветливых семей, которые смело преодолевают опасности леса, чтобы жить более свободной жизнью, поскольку сборщики налогов не слишком часто захаживают туда. Есть также множество заброшенных хижин, разбросан-

ных по всему густому лесу, из которых, как полагают, люди были либо вынуждены бежать, либо были убиты дикими обитателями леса. Наткнуться на такое место считается страшной удачей; местные легенды рассказывают о голодных фейских духах и охотниках-оборотнях, которые бродят по темным теням леса в поисках добычи, с которой можно поиграть. Киренгринский лес также является одним из диких прибежищ для тех, кого коснулось проклятие ликантропии, хотя группы тех, кто страдает от этого ужасного недуга, разделены на тех, кто изо всех сил пытается сдерживать свой дикий голод, и тех, кто принимает свои хищнические инстинкты. Конфликт между этими фракциями нарастает с каждым лунным циклом, угрожая перекинуться на близлежащие города.

## Суеверные тени

В то время как опасности Киренгрины включают в себя более распространенные угрозы, такие как подземные гнезда анхегов и стаи ускользающих зверей, озорные феи также называют лес своим домом, пробираясь сквозь блуждающие лунные лучи светлыми ночами в поисках развлечения. Еще в лесу сокрыт затерянный гарнизон Бордового ордена ликанов, где изгои, проклятые ликантропией, тренируются контролировать и укрощать свое дикое бремя подальше от осуждающих глаз общества.

## Приключение в Киренгринском лесу

Пересечение Киренгринского леса — это приключение, в котором путешественники оглядываются через плечо при каждом шорохе. Существа, обитающие в тенистых глубинах Киренгрины, любят играть с путешественниками.

**Безумие лесорубов (низкий кровень).** Лесорубы из Деостока и Тростенвальда, работающие в Киренгрине, сообщили о странных событиях. Они беспорядочно засыпают на работе, становятся свидетелями мерцающих огней, на несколько мгновений видят ужасающих кошмарных существ, а некоторые даже на короткие промежутки времени превращаются в таких зверей, как лягушки и кролики. Лесорубы напуганы и отказываются возвращаться к своей работе, пока персонажи не разберутся с проблемой. Проблема в **пикси [pixies]**: они расстроены тем, что лесорубы вырубают их лес! Добрые феи упрямы, но могут заключить сделку с лесорубами, если персонажи согласятся вести переговоры.

**Более совершенные существа (средний уровень).** Сообщения о волках, нападающих на путешественников по дороге из Деостока, Каморды и Тростенвальда, участились. Все путешественники рассказывают одну и ту же историю: звери пронеслись сквозь караваны, кусая как можно больше людей на своем пути. При этом не было ничего слышно о погибших. Причина странных нападений становится очевидной во время следующего полнолуния, когда жертвы укусов превращаются в **оборотней [werewolves]**. Персонажи наняты, чтобы найти и остановить ликантропов, распространяющих проклятие.

Подстрекающие оборотни живут в темном сердце Киренгрины. Они называют себя Братством Луны и стремятся распространить свое проклятие по всей Двендалианской империи. Они верят, что их миссия состоит в том, чтобы помочь гуманоидам превратиться в более сильных и совершенных существ.

## Деосток

**Население:** 10 090 (60% люди, 26% дварфы, 10% полурослики, 4% другие расы)



**Правительство:** Староста Детер МакГиннеас — не более чем марионетка, подчиняющаяся главному арбитру Трускану из Рексентрума.

**Защита:** Деосток пользуется защитой Королевских гвардейцев. Город дополняет свою оборону небольшой армией наемников и частных телохранителей.

**Торговля:** Основные товары и услуги можно найти рядом с комфортабельным жильем. Некоторые импортные редкие товары могут разыскать те, кто имеет связи на черном рынке.

**Организации:** Один храм Бахамута — единственное официальное религиозное место. Семья Трускан и их союзники крепко держатся за свою власть, в то время как незаметно для всех растет влияние Мириады.

Путешествующие по Трусканской долине находят город Деосток на юго-западной окраине Двендалианской империи. Город-побратим Каморды на севере, Деосток, представляет собой территорию, которая кажется необычайно богатой для своих размеров, во многом потому, что семья Трускан называла город своим домом на протяжении многих поколений. Прекрасные мощные улочки соединяют многочисленные современные здания и очаровательные деревенские магазины, а элегантные развлекательные заведения и живописные виды делают город причудливым местом отдыха для многих богатых путешественников.

## Правительство

Хотя староста МакГиннеас является назначенным короновым лидером города, но не секрет, что семья Трускан является настоящей руководящей силой в Деостоке. Староста и все титулованные подчиненные в городе были назначены по распоряжению главного арбитра Сиднока Трускана, и широко распространено мнение, что любой, кто находится у власти, связан с Трусканами либо браком, либо кровью, либо глубоко им обязан.

## Преступность

Чистые, ухоженные улицы на удивление свободны от преступности для города с таким социальным расслоением. Есть веская причина, по которой в Деостоке так мало мелких преступников: все они были завербованы Мириадой! Под руководством местного криминального авторитета Коршада Дюмона этот город на протяжении десятилетий был крупным центром скопления Мириады, с секретными подземными базами и тропами под городом, которые позволяют организации беспрепятственно заниматься своими делами. Те, кто пытается разоблачить действия

### ДАРРИНГТОНСКАЯ БРИГАДА

После своего невероятного путешествия в составе легендарной группы искателей приключений Vox Machina знаменитый ремесленник и писатель Тарион Даррингтон вернулся в свой дом в Деостоке и основал Даррингтонскую бригаду, группу бескорыстных искателей приключений, созданную по образцу Vox Machina. Под руководством Тариона и его мужа Лоуренса Даррингтона бригада приобрела известность за последние двадцать лет как благодаря совершенным деяниям, так и из-за серии научно-популярных книг, опубликованных самим Тарионом.

Даррингтонская бригада приветствует энергичных странников и искателей приключений с распростертыми объятиями и спонсирует ряд небольших групп искателей приключений по всему Западному Винандиру и за его пределами. Несмотря на это, Тариона часто можно встретить руководящим одним или двумя приключениями вместе со своим верным механическим помощником Доти и Лоуренсом.

Мириады, исчезают или встречают ужасный конец, поэтому большинство горожан закрывают глаза на организованную преступность.

## География

Деосток — аккуратный город, граничащий с Киренгринским лесом, с красивыми причудливыми домами, прекрасными товарами и богатыми горожанами. Центральная столичная часть города разделена на три района. Большинство жилых домов расположены на территории Садовых земель, окруженной скверными парками и зеленью. Казначейская площадь является промышленным районом, где магазины, рынки и места для развлечений тщательно организованы как для торговли, так и для создания атмосферы. Периметр города известен как Драгоценные ворота, где расположены казармы Королевских гвардейцев и небольшой военный резерв. Солдаты охраняют город и дежурят на вершине сторожевой башни горы Цириос.

Большая часть города построена на вершине большого ровного холма, окруженного фермами, которые простираются на сотни акров с западной, северной и восточной сторон. В южной части города, где холмы спускаются к Киренгринскому лесу, несколько лесопилок, оснащенных гномьими технологиями, с впечатляющей эффективностью заготавливают древесину.

## Приключения в Деостоке

Интриги, благородные наряды и Мириада — вот что определяет приключения в Деостоке. Приключения персонажей могут быть связаны с грандиозными празднествами, общественными собраниями и слухами.

**Счастливые супруги Деостока (средний уровень).** В Деостоке убит представитель дворянства, и персонажи нанимаются найти убийцу. В ходе расследования было убито больше дворян и видных членов общества. Кажется, что жертвы не могут быть связаны между собой, и для каждого убийства используется свой ужасный способ. Правда в том, что за последнее десятилетие группа **инкубов [incubi]** и **суккубов [succubi]** вступила в брак с семьей Трускан. Эти злодеи совершают убийства ради удовольствия.

**Крин среди чужих (любой уровень).** Династия Крин хочет проникнуть в знать Деостока, чтобы манипулировать и красть информацию у богатых двендалианских жителей. Крин могут нанять для этого персонажей, или персонажи могут раскрыть заговор Крин и попытаться найти шпионов. В любом случае присутствие Мириады в городе добавляет еще одну сторону к конфликту между Двендалианской империей и династией Крин, заставляя персонажей задуматься, кому (если вообще кому-то) они могут доверять.

## Эгелинский карьер

Этот многовековой карьер был основным источником камня, который использовался Джулусским доминионом при строительстве Задаша, но он был практически заброшен, когда на юго-востоке были обнаружены богатые платиной Херетисские шахты. Сейчас эту зияющую пропасть обрабатывает лишь небольшая группа горняков, которые до сих пор собирают куски породы и камни для продажи каменщикам. Под пристальным взглядом гнома-старателя Ласона де Вилера, самопровозглашенного управляющего карьера, находится несколько камнедробилок, которые трудятся в шахтах в надежде обнаружить какой-нибудь скрытый тайник с драгоценными камнями или драгоценной рудой.





ФЕЛДЕРВИН И ПАШНЯ

## ФЕЛДЕРВИН

**Население:** 8 180 человек (58% полурослики, 21% люди, 6% драконорожденные, 15% другие расы)

**Правительство:** Избранный на местном уровне староста, Теанор Виспертин, работает с назначенным короной законодателем над организацией и распределением урожая.

**Защита:** Многочисленный полк Королевских гвардейцев теперь подкреплён патрулирующим легионом солдат Праведного Клейма, а главы гильдий имеют личных телохранителей.

**Торговля:** Основные припасы и товары общего назначения производятся на месте, путешественникам доступны скромные номера и удобства.

**Организации:** Святилища Отца Зари благославляют внешние поля, в то время как большая часть поклонения происходит в усадьбах внутри города. Фермерские семьи и гильдии не являются независимыми, а управляются непосредственно короной. Фелдервин — сердце общества полуросликов

Винандира. Само поселение окружено плодородными сельскохозяйственными угодьями — обширной Фелдервинской пашней, которую полурослики возделывают уже более семи столетий. После внезапного и жестокого нападения династии Крин количество Королевских гвардейцев в городе в последнее время возросло, и граждан Фелдервина охватила паранойя. Таверны и магазины наполнены приглушённым шепотом о судьбе империи.

## Традиции возделывания

Первоначально эта территория была заселена кланом полуросликов Фелдер ещё много веков назад,

и сообщество всегда ценило простую, приземлённую фермерскую жизнь. Чрезвычайно плодородная почва, окружающая Фелдервин, известна по всей империи, и здесь поселились лучшие в стране фермеры и студенты, изучающие сельское хозяйство. Таким образом, сельскохозяйственные навыки, преподаваемые в Фелдервине, не имеют себе равных.

Некоторые семейные родословные обрабатывали землю с тех пор, как появился Фелдервин, и яростно охраняют свои участки от любого вторжения — будь оно со стороны других фермеров, местных гоблинов или вторгающихся тёмных эльфов. Лагерь кочующих гоблинов, перемещающиеся через близлежащие горы Цириос, часто вторгаются в них под покровом ночи во время сбора урожая.

## Правительство

Без Фелдервина Двендалианская империя — и имперская армия — наверняка бы умерли от голода. Признавая важность плодородных полей Фелдервина, корона позволила местному сообществу выбирать старосту поселения вместо того, чтобы назначать лидера из Рексентрума. Когда староста умирает или перестаёт удовлетворять потребности жителей, община голосует за его замену. Нынешний староста Теанор Виспертин служит обществу более тридцати лет и делает все возможное, чтобы поддерживать порядок. Однако на Теанора оказывается давление со стороны назначенного Ассамблеей Цербера надзирателя, маркизы Дженны Ирессор, с требованием расширить вклад поселения в борьбу за победу или искать себе замену.



## Преступность

Фелдервин не является пристанищем для незаконной деятельности, но важность местных сельскохозяйственных культур побудила империю выделить большое количество Королевских гвардейцев для предотвращения любой угрозы для сельскохозяйственного производства. Преступления, которые происходят в Фелдервине, обычно включают мелкие кражи, грабежи и периодические попытки подделать официальные документы, чтобы избежать налогов и десятины, выплачиваемых короне.

## География

Это деревенское поселение является домом для бьющегося сердца фермерского сообщества долины Основ. Фелдервин построен вокруг трех небольших районов, каждый из которых окружает место общественного сбора, называемое Залом, что придает поселению примерно треугольную форму. Каждый участок заполнен пересекающимися грунтовыми дорогами, большими сараями, складами, оживленными тавернами и загонами для скота, которые придают улицам уникальный, смешанный запах свежей травы, сладкой пыльцы и животного навоза. Зеленый Зал служит местом проведения торговых встреч и дневных торжеств, а Закатный Зал служит огромной таверной для вечерних праздников и дипломатических мероприятий. Озерный Зал построен на берегу реки Сцимир и управляет небольшим рыбацким сообществом в городе.

## Фелдервинские приключения

Фелдервин — отличное место для начинающих искателей приключений. Война оставила свой след на поселении, и персонажам предстоит победить множество преступников и гоблинов.

**Короткое восстание (любой уровень).** Персонажи оказываются в Фелдервине, когда староста Теанор уступает Ассамблее Цербера и повышает налоги. Жители Фелдервина, все еще пытающиеся восстановиться после нападения Крин, начинают бунтовать, требуя отставки старосты, чтобы они могли выбрать замену. Обе стороны оказывают давление на персонажей, чтобы те заняли их сторону в конфликте.

**Цена, заплаченная кровью (низкий уровень).** Серия жутких убийств потрясла жителей Фелдервина. До начальника караула дошли слухи, что в город недавно прибыл **кровавый охотник [blood hunter]** (см. главу 7) и он нанимает персонажей, чтобы выследить возможного убийцу. Когда они наконец находят кровавого охотника, она пытается убедить их, что в убийствах виноват ракшас, который тайно живет в поселении, притворяясь начальником караула. Персонажи должны либо помочь кровавому охотнику уничтожить начальника караула, либо поймать кровавого охотника, чтобы получить награду.

## Фелдервинская пашня

Пашня, как их называют местные жители, — это плодородные земли, окружающие Фелдервин, к западу от Вершин Хранителя Пепла. Эта обширная сеть ферм выращивает большую часть сельскохозяйственных культур и домашнего скота империи, используемых и потребляемых в Западном Винандире. Зерновые культуры выращиваются и собираются на пашне, тогда как большая часть деловой активности и морских перевозок осуществляется в самом Фелдервине. Фермерские семьи часто путешествуют между своими угодьями и поселением Фелдервин, чтобы продать свои товары и выплатить десятину империи.

Хотя большинство конфликтов в этих сельских усадьбах связано со спорами по поводу земли, открытость и удаленность ферм делает их легкой мишенью для краж со взломом и воровства. Количество слухов о таких случаях продолжает расти, поскольку финансовые раздоры в империи доводят трудящихся до крайности. Растущее недоверие к чужакам и даже некоторым соседям привело к тому, что некоторые семьи стали весьма враждебными. Однако в большинстве своем мало какая община может похвастаться таким радушием и гостеприимством, как жители Фелдервинской пашни.

Недавно замаскированный отряд воинов Крин пробрался в долину Основ по тоннелям под землей и успел поджечь несколько полей, прежде чем удалось отбить их атаку. Теперь, когда большие участки земли обратились в пепелища, многие фермерские семьи пытаются их восстановить, в то время как лидеры Фелдервина ищут способы лучше защитить свое население.

## Приключения на Фелдервинской пашне

Персонажи могут оказать поддержку или остановить набеги Крин на Фелдервинскую пашню или защитить фермы от грабителей и монстров.

**Шпион Крин (низкий уровень).** Персонажи наняты фермерской семьей на пашне, чтобы разобратся в недавних поджогах, в результате которых сгорели посевы на Фелдервинской пашне. Виновника пожаров найти сложно, потому что это **доппельгангер [doppelganger]**, работающий на Крин и маскирующийся под нескольких отсутствующих членов сообщества. Более того, как только персонажи задают слишком много вопросов, доппельгангер начинает охотиться и за ними.

**Друг в беде (средний уровень).** Наткнувшись на тайное собрание **культистов [cultist]** Тиамат, готовящихся принести в жертву своей злой богине женщину, искатели приключений должны остановить ритуал и освободить пленницу, которая помогает им в битве. Она представляется как Калианна, полуэльф-чародейка, у которой в роду были драконорожденные, из-за чего половину ее тела покрывает черная чешуя. Она, затаив дыхание, описывает это ужасное тайное общество, известное как Культ Едкого Сердца (см. главу 2), и просит персонажей помочь победить ее раз и навсегда.

## Гримголир

**Население:** 19 090 (81% дварфы, 8% люди, 6% полурослики, 5% другие расы)

**Правительство:** Городом управляет подбарон Брок Думмарофф с помощью совета дварфийских лордов и леди. Староста, назначаемый короной, по сути, является просто еще одним советником.

**Защита:** Присутствие Королевских гвардейцев затмевается впечатляющими силами элитных солдат-дворфов, известных как Монолиты, которые защищают город. Некоторые воины из Монолитов нанимаются для защиты семей торговцев. Большинство простых граждан обучены основам боя.

**Торговля:** Можно найти большинство услуг, а также сырую руду, материалы, драгоценные камни и товары. Таверн и гостиниц много.

**Организации:** Местные торговые гильдии и конгломераты контролируют поток бизнеса. Выделяют храмы Морадина и Бахамута, за которыми следуют другие двендалианские боги. Все подчиняется короне, но она имеет здесь меньше политического влияния, чем в других городах.



Дварфийская крепость Гримголир находится в центре огромной сети туннелей, прорезанных по всей южной части Данрокских гор, и идеально расположена для наблюдения за восточной границей с Жорхасом. Хотя в прошлом между Двендалианской империей и дварфами из клана Гримгол возникали конфликты, теперь империя считает дисциплинированные армии Гримголира одним из своих самых надежных средств в войне против династии Крин. Преимущественно дварфийское общество Гримголира ценит хорошие металлы, отточенное мастерство и проверенные навыки на поле боя, и их культура прививает эти добродетели каждому молодому дварфу, человеку и полураслику, рожденному в их городе. С давних пор жители Гримголира вели вечную войну с чудовищными обитателями темных пещер, чтобы разрабатывать драгоценные минеральные жилы, которыми богаты Данрокские горы.

У всех солдат Гримголира есть истории о своем первом патруле вдоль утесов Разорванной Завесы. Первый привал каждого новобранца проходит на вершине головокружительных скал, знакомя их с враждебной местностью Жорхаса и с чудовищами, которые выбираются из болот внизу. Слухи о военном превосходстве Гримголира вскоре достигла ушей двендалианских военных, и корона обратилась к правящим дварфам-старейшинам клана Гримгол, мирно предложив им стать гражданами империи. Переговоры были почти сорваны параллельным диалогом короны с орками Блэйдгардена, но в конечном итоге соглашение было подписано. Империя предоставила Гримголиру чрезвычайно щедрое торговое соглашение и все преимущества имперского гражданства, а также беспрецедентную автономию для вассального имперского государства в обмен на возможное мобилизовать воинов клана Гримгол для борьбы на стороне империи. В составе единого восточного фронта империи против Жорхаса Гримголир помогал в обучении солдат Блэйдгардена, а также гарнизонов Роктгарда и Эшгварда.

## Общество служения

Жизнь под горой никогда не была легкой. Каждая богатая полезными ископаемыми пещера является домом для смертоносного зверя, а древние туннели, когда-то используемые армиями Богов-Предателей, теперь населены злом. Это сформировало основную идею общества Гримголира: чтобы чего-то добиться, за это необходимо бороться. Ценность человека измеряется тем, что он преодолел. Это создало философию, которая порождает поколение за поколением дварфов, ищущих способы бросить вызов самим себе и доказать свои способности. Каждый, рожденный в городе, еще в детстве изучает основы вооруженного и рукопашного боя, что часто заставляет торговцев, путешественников и прочих иноземцев чувствовать себя неловко, зная, что любой коренной гримголирец может победить их в бою.

Боевая подготовка с ранних лет в сочетании с культурным почтением к войнам прошлых веков создает огромное давление на коренных гримголирцев, заставляющих их присоединиться к вооруженным силам города-государства - Монолитам. Особенно хорошо это характеризует дварфов из клана Гримгол, поскольку большинство из них могут проследить свою семейную родословную до одного или двух знаменитых воинов. Однако некоторые гримголирцы находят свое призвание как рассказчики и ремесленники. Те, кто не может зарабатывать на жизнь, будучи воинами или ремесленниками, часто оказываются чернорабочими на службе у синдиката «Кровотокающий Камень», крупного коммерческого предприятия,

которое контролирует весь процесс добычи руды и производства оружия. «Кровотокающий Камень» включает в себя горнодобывающие предприятия под Данрокскими горами, сеть железнодорожных линий между шахтами и Гримголиром, современную доменную печь для плавки руды и армию кузнецов, перековывающих слитки в клинки, щиты и кольчуги.

## Правительство

Соглашение между короной и Гримголиром — единственный договор, который когда-либо гарантировал автономное правление города-государства под знаменем империи. Хотя в Гримголире действительно есть назначенный староста, в настоящее время это Икабод Ашелон, договор между Гримголиром и империей низводит старосту до уровня не более чем советника правящего подбарона Гримголира. Таким образом, подбарон Брок Думмарофф управляет городом и его целями с помощью своего совета и назначенных чиновников. Эта договоренность вызвала некоторое разочарование с обеих сторон, и, поскольку война против Крин сейчас в самом разгаре, эти разногласия продолжают расти и становиться все более частыми.

## Преступность

В культурном отношении жители Гримголира искренне верят, что преступление — это пустая трата времени и темный след на деле всей жизни отдельного человека. Если у кого-то в жизни возникают проблемы, другие поддерживают его, пока он не сможет встать на ноги. Таким образом, человек, выросший в обществе Гримголира, очень редко обращается к преступной жизни без крайней необходимости. В городе и вокруг него наблюдается некоторая преступная деятельность, но большая ее часть управляется силами извне.

## География

Снаружи Гримголир представляет собой впечатляющую серию зубчатых стен и башен, встроенных в склон Данрокских гор, с примыкающими к ним гранитными лестницами и мостами. Внутри горы город разделен на два массивных пещерообразных района, один из которых расположен под углом друг к другу с постепенным уклоном.

Изнутри пещера, представляющая собой верхний район, известная как район Клетки, напоминает гигантскую наклонную грудную клетку. Район Клетки содержит множество уровней построек, в которых размещаются мирные граждане, предприятия и посты охраны для Монолитов, наблюдающих за территорией. Дальше по наклонным туннелям находится район Сердца, гигантская сферическая пещера с десятками надземных переходов, пересекающихся на разной высоте и соединяющих многие из сотен открытых туннелей. Район Сердца — это центр всех операций по добыче и сбору полезных ископаемых по всей горе, окруженный казармами Монолита, расположенными по внешним краям района. Многие казармы примыкают к широким туннелям, которые выходят на поверхность у подножия горы, а выход из туннеля тщательно охраняется и сокрыта иллюзорным камнем, чтобы предотвратить обнаружение.

## Приключения в Гримголире

Из-за множества монстров и войны у самого порога, в Гримголире нет недостатка в приключениях.

**Мимики в шахте (низкий уровень).** Монстры убивают шахтеров Гримголира. Обычно стойкие и непобедимые солдаты Гримголира, похоже, не могут найти этих существ. В поисках свежего взгляда



они нанимают персонажей для охоты на монстров в заброшенной шахте, пока работы остановлены. Монстры — это **мимики [mimics]**, которые превращаются в кирки, вагонетки и другое горнодобывающее оборудование. Они нападают на персонажей, используя тактику «бей и беги», отступая во тьму и используя свои уникальные способности, чтобы слиться с окружающей средой.

**Восстание червей (эпический уровень).** Пока персонажи находятся в Гримголире, несколько **лиловых червей [purple worms]** проникают в город, вызывая массовые разрушения. После того, как черви убиты или отброшены за границы города, через туннели, созданные чудовищами, проникают силы Крин, разрушая стратегические военные аванпосты, в то время как в городе уже начались беспорядки. Династия Крин знает, насколько важен город для обучения двендалианских войск, поэтому они бросили в бой червей и последовали за ними, чтобы нанести Гримголиру решающий удар.

## ХЕРЕТИССКИЕ ШАХТЫ

Платина столь же редка, сколь и красива, поэтому, когда к востоку от Деостока в пределах Джулусского доминиона была обнаружена очень обильная жила драгоценного металла, желание заполучить этот источник богатства наконец подтолкнуло империю нарушить свои соглашения и завоевать доминион. С тех пор под контролем короны была вырыта огромная шахта, позволяющая добывать чрезвычайно ценный металл. Однако близость шахты к колонии анхегов, живущей в Киренгринском лесу, продолжает оставаться проблемой. Кроме того, за последние пятьдесят лет Мириада постепенно внедрилась в работу шахт, регулярно получая прибыль от добычи платины для финансирования своих начинаний.

## ХАППЕРДУК

**Население:** 12 090 человек (76% гномы, 10% дварфы, 8% люди, 6% другие расы)

**Правительство:** Староста Эмма Зезбок, правящая на протяжении двух столетий, работает с выборными должностными лицами и крупными промышленными домами.

**Защита:** Небольшое количество Королевских гвардейцев поддерживается более крупным формированием ополчения, состоящим из солдат-добровольцев. Также город защищают множество боевых машин и механизмов.

**Торговля:** Сильная промышленность, связанная с металлами, добычей полезных ископаемых, ремесленничеством и развлечениями, делает доступными большинство основных товаров и некоторые более редкие товары. В Верхнем Хаппердуке много таверн, гостиниц и мест для веселья.

**Организации:** Семьи промышленников вкладывают значительные средства в город и его бизнес. Храмы одобренных империей богов, особенно Морадина, найти легко.

Город гномов Хаппердук, построенный вдоль восточного подножия хребта Зильберкель, выделяется постоянно поднимающимися столбами темного дыма и пара. До появления империи Хаппердук оставался автономным, пока корона не поглотила город посредством дипломатических соглашений более двух столетий назад. Этот задымленный город теперь является сердцем промышленности империи, производя технологические чудеса и крупномасштабное военное оружие для Двендалианской империи.

Гномья культура в Хаппердуке ценит упорный труд и качественный отдых. Семейные занятия варьир-

ются от добычи угля и разработки часовых механизмов до практического волшебства и приготовления особых зелий. В пределах города повседневная деятельность жителей по мере приближения к сумеркам наполняется атмосферой радостного предвкушения.

## CARPE NOCTIS

С тех пор, как жители Хаппердука поселились на горе, они стремились улучшить свое ремесло. Десятичасовые рабочие дни длинны и порой тяжелы, по городу летят искры и звенит металл, но когда наступают сумерки, раздается свист и начинается кутеж. Почти каждый вечер проходят бурная вечеринка, празднующая окончание продуктивного дня. Музыка, фейерверки, танцы и много-много алкоголя создали Хаппердуку репутацию одного из самых шумных мест империи. Такой образ жизни может быть утомительным для людей, не привыкших к такому изнурительному труду и грандиозному веселью, но, как говорится, «ты приходишь сюда чтобы рано умереть, но смерть нужно еще заслужить».

Традиционный ночной напиток называется «запал» — это смесь крепкого спиртного и придающей энергию травяной смеси, которую самые трудолюбивые работники считают необходимой, чтобы правильно провести веселый вечер, хотя некоторые посетители жалуются на довольно неприятные последствия употребления этой сильной субстанции. На следующее утро принято пить черный как смоль кофе, по консистенции (а некоторые говорят, по вкусу) напоминающий фонарное масло.

## ОСНОВА ВОЙНЫ

Корона понимает выгоду от того, что Хаппердук и его граждане будут счастливы благодаря относительной автономии, поскольку ни один другой город не может разрабатывать и производить оружие, подобное тому, что появляется здесь. Значительная часть промышленности Хаппердука занята производством и разработкой оборонительного вооружения, осадных машин и огнестрельного оружия. Готовые военные орудия отправляются через долину в Блэйдгарден или в гарнизон Рокгвард, а некоторые остаются на городских складах.

## ПРАВИТЕЛЬСТВО

Хаппердук, согласно соглашению, позволяющему ему стать частью Двендалианской империи, — один из немногих имперских городов, которым разрешено выбирать собственное руководство. Староста Эмма Зезбок — напыщенная гномиха, которая договорилась о присоединении города к империи и занимает свой пост на протяжении двух столетий. Эмма обладает острым умом для решения проблем и любовью к разврату, и ее мало заботит политика за пределами городских стен или недолговечные «короли людей», пока они оставляют ее и ее народ в покое.

Из-за независимого характера города присутствие Королевских гвардейцев относительно невелико, и добровольцы «Гражданского контроля» компенсируют эту слабость. Это привело к некоторой напряженности между двумя фракциями представителей правоохранительных органов, но многие из Королевских гвардейцев прощают любые обиды, когда по вечерам напитки начинают течь рекой.

## Преступность

Во время рабочего дня город практически полностью свободен от преступности, поскольку в каждой уголке города кипит работа, но ночью жители позволяют себе расслабиться, и Королевские гвардейцы - не исключение. По ночам законопослушные люди





обычно путешествуют парами, чтобы карманники не воспользовались их опьянением. В то время как большинство преступников, уроженцев Хаппердука, презирают шариться по карманам прохожих на улице, грабежи среди воров считаются благородным и требующим мастерства занятием.

## ГЕОГРАФИЯ

Хаппердук разделен на четыре отдельные зоны на двух уровнях, построенных у подножия горы.

Нижний Хаппердук расположен на уровне земли и разделен на две части. В закопченном и пыльном Айронлоте, среди жилых кварталов, усеянных дюжиной покрытых пеплом дымовых труб, сосредоточена большая часть горнодобывающей, металлообрабатывающей и мелкосерийной промышленности. Более крупные военные машины и осадные машины строятся на Сборочном дворе, а более нестабильные проекты тестируются на рябой территории, известной как Кратерное поле.

Верхний Хаппердук - более очаровательный жилой район, расположенный на высоте около двухсот футов над землей на вершине выровненной скальной платформы. На этом уровне города есть два региона: роща Серебряного водопада, где массивный Серебряный водопад спускается с вершины горы и впадает в небольшое озеро, окруженное жилыми башнями, и Уступ Бездельников - зона отдыха с развитой торговлей, красочными рынками, и общественными мероприятиями.

## Приключения в Хаппердуке

Близлежащий хребет Зильберкель — настоящий рассадник опасных зверей и противоестественных опасностей, а вечерние городские праздники таят в себе всевозможные аферы и жульничества.

### Жизнь — это испытание (любой уровень).

Ежегодное празднование Железный Забег ищет артистов, которые смогут поразить знать потрясающими, безумными представлениями и непристойным юмором. Персонажи могут принять участие и получить впечатляющий главный приз или быть нанятыми для охраны мероприятия, которое, как известно, иногда становится немного шумным.

**Голодная проблема (низкий уровень).** Нелегально перевезенный **ржавник [rust monster]** ночью сбежал из клетки, поселился в шахтах Серебрянных Залов и произвел на свет небольшой выводок. Голодные существа теперь угрожают съесть рудные жилы, необходимые для военных действий империи, если персонажам не удастся их убить или захватить.

## КАМОРДА

**Население:** 7 440 человек (58% люди, 23% полурослики, 13% дварфы, 6% другие расы)

**Правительство:** Староста Бреннан Киф контролирует сеть назначенных им лиц, но его истинная преданность принадлежит семье Трускан.

**Защита:** Королевские гвардейцы и наемники защищают независимые деловые интересы.

**Торговля:** Основные товары доступны, но импортные товары достать труднее. Редкие растения, травы и вина поддерживают прибыльную и хорошо охраняемую местную промышленность.

**Организации:** Несколько небольших частных храмов открыты для путешественников, но местные предприниматели боятся чужеземцев.

Каморда была построена на Бромкилнских Холмах группой ревностных последователей Дезират, Сумеречного феникса (описанного в главе 2). В конце концов они были изгнаны доминионом, который



захватил город и попытался использовать интенсивную геотермальную активность в этом районе. Когда доминион был завоеван Двендалианской империей, было обнаружено, что этот феномен наполнил местную землю минералами, которые поддерживают рост ряд редких растений, которые обычно не выживают в Дикогорье. Это привело к появлению очень прибыльной и тщательно охраняемой индустрии выращивания экзотических трав и фауны, а также к появлению местных виноградников, производящих изысканные вина с ароматом, которого нет больше нигде в Эксандрии. К сожалению, грунтовые воды здесь непригодны для питья, что вынуждает жителей города выживать за счет дождевых осадков и пресной воды, импортируемой из-за пределов города.

## Подземное пламя

В то время как большая часть Западного Винандира и долины Основ заполнена холмистыми полями с зеленой травой и высокими яркими деревьями, Бромкиланские Холмы, окружающие Каморду, серые и скалистые, неспособные поддерживать растительность. Между холмами образуются бассейны с серой бурлящей грязью, где природные источники постоянно выбрасывают ленивые струи сернистых газов, которые придают этому региону неповторимый запах. Шельфы минералов, окружающие районы интенсивной сейсмической или термической активности, иногда образуют кольца ярких цветов, и многие местные жители изучают эти минералы на предмет их лечебных и тайных свойств. Другие обеспокоены тем, что источником этой активности является предзнаменование грядущих ужасных событий, будь то неминуемое извержение или какая-то дремлющая стихийная сила.

## Правительство

Староста Бреннан Киф — назначенный короной губернатор Каморды. Хотя его тесные связи с семьей Трускан обеспечивают ему хорошую репутацию в глазах короны и у местных торговцев в Трусканской долине, местные жители им недовольны, так как он, по их мнению, ставит интересы семьи Трускан выше интересов своего народа.

У мастера над монетой Делы Фолджера давняя вражда с казначеем Этией Друз. Фолджер, активный сторонник каморданских винодельческих предприятий и их местного бизнеса, сопротивляется попыткам Друз выжать все до последнего медяка из Каморды в пользу короны.

### Каморданские вина

Природный феномен, который перемешивает грязь и землю вокруг Каморды, помог ее жителям вырастить ценную коллекцию виноградников. Вина, производимые этими семьями, являются одними из лучших в Эксандрии, их часто преподносят в качестве экстравагантных подарков или демонстрации богатства. За эти бутылки можно получить значительную сумму золота, некоторые из лучших из них перечислены ниже, хотя цены варьируются в зависимости от рынка.

**Темное кроваво-красное вино «Ветка чертополоха» от Стассмана:** 85 зм за бутылку.

**Зеленое вино «Измуродные объятия» от Вагнера и Вальса:** 65 зм за бутылку.

**Белое вино «Трусканский восход солнца» от Стассмана:** 45 зм за бутылку.

**Красное вино «Фиолетовый пепел» от виноградника Лионетта:** 50 зм за бутылку.

**Красное вино «Тайное желание» от семьи Эрренат:** 75 зм за бутылку.

## Преступность

Предприниматели Каморды тщательно охраняют свои редкие товары. Королевские гвардейцы сотрудничают с наемниками, чтобы внимательно следить за деловыми сделками, что вынуждает немногочисленных преступников в городе быть чрезвычайно осторожными.

## География

Каморда — странное поселение, построенное из светлого камня, добытого на близлежащей горе Ментири, и окаменевшего дерева из окружающего леса. Построенный на разноцветной грязи Бромкиланских Холмов, он напоминает коллекцию жемчуга на мазке цветных красок. Поселение условно разделено на два района по промышленному признаку. Радужные виноградники выются вдоль северной оконечности, извиваясь у подножия горных троп, а массивные центральные Грязевые поля содержат теплицы и исследовательские центры рядом с разбросанными домами, составляющими остальную часть города.

## Приключения в Каморде

Искатели приключений в Каморде могут быть втянуты в ссоры из-за местных товаров, политики или споров относительно источника геотермальной активности Каморды.

**Расколотая земля (низкий уровень).** Пока персонажи находятся в Каморде, землетрясение опрокидывает здания и извергает из-под земли лаву. Разрушенная земля также открывает путь **магмовым мефитам [magma mephits]**, которые причиняют вред поселению. Если персонажам удастся спастись от хаоса, в спасении будет нуждаться множество других граждан.

**Сумеречный феникс (эпический уровень).** Правда о геотермальной активности Каморды гораздо более зловещая и фантастичная, чем многие думают. Древний и безумный Сумеречный феникс Дезират (см. главу 1) прикован цепью под горой Ментири. Группа **архимагов [archmages]**, поклоняющихся Асмодею, стремится освободить скакуна Повелителя Девяти Преисподних, тайно собирая компоненты для ритуала, который позволит расколоть гору и высвободить безумную сущность, которая испепелит сельскую местность. Если персонажи не могут остановить ритуал, им придется сразиться с самим извращенным первобытным фениксом.

## Болото Лабенда

Обширное болото, известное как болото Лабенда, охватывает долину вдоль южной стороны хребта Зильберкель и напитывается частыми дождями. Это огромное болото, окружающее Унтерлох и остающееся влажным большую часть года, что делает путешествия там неудобными. Непрерывное жужжание насекомых смешивается с мускусным запахом разлагающихся растений и стоячей воды, а густой туман скрывает большую часть покрытого грязью региона. Болото является домом для троллей, плотоядных растений и множества других смертоносных существ. Только самые опытные путешественники осмеливаются забредать слишком глубоко в сырые уголки внутреннего болота, где, как говорят, за туманом прячутся редкие растения и древние руины.

## Гора Ментири

Гора Ментири — пронзающий небо малиновый монолит и вездесущий визуальный ориентир Трусканской долины. Тонкие струйки пара поднимаются из мно-



гочисленных гейзеров, разбросанных по массивной горе. Ближежащие Бромкилнские Холмы и северные земли вокруг Зова Гордости были изменены силой стихий, исходящей из скалы под Ментири.

Источник этого подземного тепла является загадкой для жителей империи. Ученые выдвинули множество теорий, предполагающих, что Ментири может быть молодым вулканом или что он находится на вершине разлома, ведущего к Элементарному Плану Огня.

Ни одна из их теорий не верна. Правда в том, что Дезират, Сумеречный феникс, любимый скакун Асмодея, заточна глубоко в извилистых пещерах под горой, а ее тюрьма окружена гигантским огненным городом Вутос. Присутствие Дезират оказывает влияние на жителей Каморды с момента основания города, и ее послания взывают к слабовольным во сне, призывая их спуститься под горы, чтобы поклоняться ей как богу.

## УНТЕРЛОХ

Соленые, грязные и мшисто-зеленые воды Унтерлоха расположены в центре болота Лабенды. Это озеро - пристанище болотных зверей и злых сил, привлеченных мистическими тайнами, сокрытыми под водорослями и камнями, является источником мифов для жителей всей долины Основ. Многие говорят о храме, который когда-то стоял на его северном берегу до того, как из-за землетрясения во время Бедствия он не погрузился в темную воду. Другие рассказывают истории о Болотной Сирене, которая приходит к людям во сне и заманивает их в болото своей песней. Эти несчастные души пропадают на болоте или тонут в ее объятиях под водой. Однако большинство из тех, кто обсуждает Унтерлох, просто говорят о том, насколько это жалкое место.

## ТАЛОНШТАДТ

**Население:** 1 810 человек (82% драконорожденные, 11% люди, 4% полурослики, 3% другие расы)

**Правительство:** Беженцы Талонштадта организованы лидерами общин, которым удается работать вместе, несмотря на разногласия.

**Защита:** Небольшая, но функциональная группа бойцов-добровольцев несет дежурство при минимальном присутствии Королевских гвардейцев.

**Торговля:** Товары общего назначения и оружие доступны, хотя и в несколько скудном объеме, едва превышающем потребности населения. Торговля минимальна, а жилье найти трудно.

**Организации:** В местах общественных собраний есть импровизированные святилища Бахамута. Присутствуют представители фракции Шрамов от Чешуи и Зуба, которые помогают защитить интересы беженцев-равенитов.

Падение Драконии от рук смертоносной группы цветных драконов, известной как Цвето-Конклав, повергло регион в хаос. Желние равенитов дать отпор выжившим драконокровным вылилось в кровавое восстание, в то время как опасные существа, населявшие ущелье Дримот, оживились, когда магическая защита Драконии пала. Когда многие остались восстанавливать руины разрушенного города, десятки беженцев-равенитов и просто выживших бежали через опасные земли Жорхаса, поднимаясь через горы в долину Основ.

Корона не горела желанием проявлять милосердие к ряду иноземных революционеров, свергнувших союзную нацию, но Ассамблея Цербера сумела организовать ветхие труппы для драконорожденных у подножия Вершин Хранителя Пепла. Хотя Талон-

штадт является частью Двендалианской империи, он получает совсем небольшую поддержку со стороны короны. Вместо этого Ассамблея Цербера платит беженцам скудную зарплату, обещая, что их тяжелый труд однажды позволит им заработать имперское гражданство и обеспечить лучшее качество жизни для своих семей. Поскольку напряженность между беженцами и империей растет, а Королевские гвардейцы постоянно закрывают глаза на преступления внутри сообщества, очень немногие жители верят этим пустым обещаниям.

В условиях хаоса горстка драконопоклонников среди беженцев активно подрывает позиции лидеров сообщества равенитов.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ТАЛОНШТАДТЕ

Жителям Талонштадта очень нужны искатели приключений, которые могли бы защитить их от преступности, монстров и друг друга. Сообщество не может предложить денежных вознаграждений, но оно может рассказать забытые истории и описать персонажам (относительно) безопасные маршруты путешествия через Жорхас.

**Цвето-Совет (низкий уровень).** Тайная группа драконопоклонников, называющая себя Цвето-Советом, соблазняет молодых людей Талонштадта обещаниями богатства и лучшей жизни, если они будут соблюдать заповеди Тиамат. Их новобранцы уходят вглубь Вершин Хранителя Пепла, чтобы встретиться с лидерами культа, которые планируют совершать набеги на проходящие караваны в поисках денег и припасов. Персонажей нанимают семьи новобранцев, чтобы вернуть их из этого мятежного культа.

## ТРОСТЕНВАЛЬД

**Население:** 8 900 (66% люди, 13% полурослики, 8% полуэльфы, 13% другие расы)

**Правительство:** Староста Фрида Лангер работает вместе с местной знатью и небольшими местными гильдиями, чтобы поддерживать дела города.

**Защита:** Тростенвальд защищает значительное количество Королевских гвардейцев, время от времени усиливая свою оборону наемниками.

**Торговля:** Доступны большинство основных товаров и услуг, а также редкие товары с побережья «Зверинца». Известна и знаменита пивоваренная промышленность города.

**Организации:** Присутствуют небольшие храмы и святилища одобренных империей богов. Семьи пивоваров соревнуются за доминирование на рынке, в то время как в городе, в тайне ото всех, кипит деятельность Мириады.

Поселение Тростенвальд расположено на южной окраине Двендалианской империи, на берегу озера Усталош. Семена цивилизации были посажены здесь почти два столетия назад, когда хорошая погода и обширные зерновые поля породили процветающую пивоваренную экономику. Три крупные семьи пивоваров и владельцев таверн заслужили известность по всей империи, производя одни из лучших и самых уникальных элей, которые когда-либо пробовали двендалийцы.

## МЕЛКОЕ И СЛАДКОЕ ЗЕРНО

«Принесите Трост» можно услышать во многих тавернах, где подают уникальные, сладкие эли пивоваренных заводов этого поселения. Многие приписывают особый вкус водам близлежащего Усталоша, в то время как другие приписывают этот аромат волшебству близлежащих почв, восходящему к Эпохе Тайной Магии. Тем не менее, эль стал основным экспорт-



ным продуктом поселения, вызывая напряженность между конкурирующими семьями. Три крупнейшие пивоварни борются за господство над сельскохозяйственными угодами и продвижением своей продукции, а иногда объединяются, чтобы раздвинуть выскочек, желающих вторгнуться на и без того переполненный рынок. Известные семейные бренды, производящие эль Тростенвальд, — это Хюссельдорф, Бамбаух и фон Брандт.

## Правительство

Город возглавляет староста Фрида Лангер, дочь последней старосты, заболевшей два года назад. Ее семья имеет прочные связи с семьей Бамбаух, что заставляет некоторых бормотать о кумовстве, хотя в глаза ей этом никто не говорит. Староста Лангер наслаждается своим положением, часто публично демонстрируя свою власть, устраивая в свою честь небольшие праздники и конкурсы. Ходят слухи, что те, кто ей не нравился до вступления в должность, исчезли или обеднели до неприятия.

## Преступность

Преступления в Тростенвальде обычно связаны с мелкими кражами грузов и грабежами, а не с крупными конфликтами. Карманы Королевских гвардейцев набиваются тремя семьями пивоваров, чтобы солдаты уделяли особое внимание их продукции. У Мириады есть агенты в Тростенвальде, но поселение слишком спокойное, чтобы стать эффективным центром преступной деятельности. Множество преступников вносят свой вклад в переправку контрабанды, нелегально ввозимой из Хлодигского содружества, на север, в сторону Задаша и Рексенструма.

## География

Тростенвальд — это сельский район с простыми домами, конкурирующими пивоварнями и рыбацкими хижинами, образующими почкообразную планировку, охватывающую западную оконечность Усталоша. Путешественники с юга считают Тростенвальд простым и гостеприимным местом в империи.

Город разбит на три основные части. Северный район граничит с обдуваемыми ветром зерновыми полями и является домом для частных пивоваренных заводов и других местных предприятий. Озерный район представляет собой восточную часть поселения, состоящую из жилых кварталов и рыбацких поселков на берегу озера. Юго-западная часть города — это Центральный район, где богатые и благородные люди живут среди залов гильдий, легко защищаемых близлежащими казармами Королевских гвардейцев.

## Приключения в Тростенвальде

Будучи в Тростенвальде, персонажи могут быть вовлечены в приключения, связанные с тремя семьями пивоваров или с Мириадой. Они могут внезапно получить призыв к действию, выпивая в одной из таверн.

**Зернокрады (низкий уровень).** Персонажи наняты одной из семей пивоваров, чтобы выяснить, кто вломился на их склад и украл зерно. Персонажи могут подозревать одну из других конкурирующих семей, но это мнение быстро развеивается, когда на складе второй семьи происходит аналогичный акт вандализма. Истинными виновниками этих нападений являются два **совомеда [owlbears]**, которые встречаются каждую ночь и пожирают зерно с очередного склада в рамках ритуала ухаживания.

**Найдите формулу (любой уровень).** Персонажи наняты анонимной организацией, чтобы раскрыть секреты тростенвальдского эля. Это подразумевает

проверку всех слухов, проникновение в семьи пивоваров в поисках рецептов и изучение всех ингредиентов. Семьи пивоваров держат свои секреты под замком. Задание усложняется, когда анонимный покровитель персонажей хочет убедиться, что рецепт не уйдет в третьи руки, и для этого пытается убить персонажей после завершения миссии. Этим покровителем может быть член Мириады, семья из Шейди-Крик-Ран или конкурирующая пивоварня в другом поселении.

## Усталош

Это красивое озеро является крупнейшим водоемом с пресной водой в южных пределах империи и крупнейшим источником рыбы в долине Основ. Город Тростенвальд прочно стоит на его западном берегу, заботясь о его водах и дарах, которые они приносят. Благодаря прозрачности воды рыбацкий промысел процветает, а чистота озерной воды считается ключевым ингредиентом сладких элей Тростенвальда. Королевские гвардейцы круглосуточно патрулируют берега озера, чтобы не допустить вмешательства кого-либо в экосистему, от которой зависят местные жители.

## Мифы и слухи

Усталош не лишен опасных существ, водящихся в более глубоких водах, и вокруг них возник ряд мифов, самый популярный из которых связан с более крупным из двух островов, известным как Кривой Камень. На этом острове есть небольшая роща, где до сих пор стоит заброшенная хижина опасной ведьмы. Многие молодые люди отправляются на остров, чтобы провести обряды посвящения или розыгрыши, хотя другие предупреждают, что ведьма до сих пор возвращается в свой дом в холодное время года.

## Усталошские приключения

В окрестностях Усталоша персонажи могут найти множество приключений, от ловли рыбы до охоты на ведьм.

**Амулет ведьмы (средний уровень).** Что-то в Усталоше превращает рыбу и крабов в озере в скелетообразных отродий, которые нападают на лодки и людей у берега. Персонажи наняты, чтобы раскрыть источник этого проклятия, которым оказался амулет из рощи на ведьмовском острове, который группа детей обнаружила и бросила в воду. Если персонажи смогут найти и забрать амулет, ведьма (**ночная карга [night hag]**) вскоре может прийти к ним, чтобы вернуть его обратно.

Скелетообразные существа в этом приключении используют блок характеристик любого водного зверя со следующими изменениями:

- Существо является нежитью и не нуждается в воздухе, еде, питье или сне.
- Оно имеет иммунитет к урону ядом и истощению и не может быть отравлен.
- Оно имеет уязвимость к дробящему урону.

## Вол'антим

**Население:** 3 890 человек (96% ааракокры, 4% другие расы)

**Правительство:** Вол'антимом управляет совет двенадцати старейшин, известный как Горизонт.

**Защита:** Опасное расположение поселения делает его легко защищаемым, а обученные воины-ааракокры бдительно защищают его сверху и изнутри.

**Торговля:** Здесь можно купить или продать обыкновенное оружие, простые припасы и природные товары. Мест для гостей мало.



**Организации:** Сдвоенные храмы Мелоры и Эратиса встречаются на скале и во внутренних пещерах. Крупные организации здесь отсутствуют.

Скрытое наскальное поселение Вол'антим расположено глубоко в самом сердце гор Цириос. Спрятанное под неприступным горным утесом, который возвышается над неровными скалами и кустарником на высоту более тысячи футов, это поселение является домом для ааракокр, которые живут в относительном уединении. Мало кто когда-либо видел этих ааракокр, поскольку они не выходят за пределы гор Цириос и внимательно высматривают незваных гостей.

Жители Вол'антима гордятся своим изоляционизмом и приверженностью древним обычаям Мелоры, Матери Природы. На протяжении поколений они вырезали свои дома в горных скалах. Здесь находится более сотни пещер, украшенных красочными флагами, обозначающими входы в туннели. Эти туннели сходятся в огромную пещеру, в которой находится сам город.

### ВРАГИ В НЕБЕСАХ

Небо над горами Цириос — это поле битвы между ааракокрами Вол'антима и их древними врагами, кровавоперыми гарпиями. Несмотря на все усилия птичьего народа, клан кровавоперых со временем только разросся. Некоторые опасаются, что их матрона заключила сделку с силами зла, которые с каждым новым поколением даруют ее народу более сильное потомство.

### МИФИЧЕСКИЕ ХРАНИТЕЛИ

В то время как более образованные люди Дикого-рья знают и понимают природу крылатых граждан Вол'антима, простой народ обычно только видит их в небе, и мало кто может утверждать, что встречал одного из них. Несколько сельских общин в Трусканской долине называют летающих существ своими защитниками и оставляют им небольшие подношения перед тем, как отправиться в опасные походы по региону. Редкое появление аараокры в одном из этих поселений является большим событием для местных жителей, и они осыпают крылатого вестника подарками, к большому смущению ааракокры.

### ПРАВИТЕЛЬСТВО

Общиной руководит десяток старейшин, называемых Горизонтом. Каждый старейшина выбирает себе преемника на смертном одре; если преемник не назван до истечения срока полномочий старейшины, его выбирают остальные члены Горизонта. При возникновении разногласий в Горизонте окончательное решение принимает самый старший член, а все остальные почтительно с ним соглашаются. Законы общины основаны на догматах Мелоры и уважении, которое она питает к своей возлюбленной Эратис, Носительнице Закона. Их главное кредо заключается в том, что естественная жизнь священна в рамках природы и должна быть защищена.

### ПРЕСТУПНОСТЬ

Культура Вол'антима не приемлет преступного поведения и действий вне интересов сообщества. Однако существуют истории об ааракокках, которые лишились милости Мелоры и пошли по корыстному пути, и таких личностей часто наказывали изгнанием. Известны случаи, когда чужаки совершали в городе приступную деятельность, что усугубляло недоверие к тем, кто приходил на скалы без приглашения.

## ГЕОГРАФИЯ

Возвышаясь над скалистой долиной, шпиль горы закручивается на своей вершине, образуя защитный выступ над обрывом, откуда видны многочисленные пещерные входы в город. Каждый вход в город доступен только по воздуху и имеет небольшой порог или выступ для входа, на котором часто размещены знамена или соломенные декорации, обозначающие то, что находится внутри. За этими пещерами находится сеть небольших туннелей, выходящих в общую внутреннюю пещеру, в центре которой сталагмит высотой в сто футов сливается с таким же сталактитом, образуя огромный столб, изрезанный пещерами, которые соединяются с домами в стенах пещеры мостами и канатами.

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ВОЛ'АНТИМЕ

Если персонажи заслужили уважение ааракокр Вол'антима, их могут попросить помочь оградить горы Цириос от зла. Если же персонажи заслужили их гнев, им лучше держаться подальше от гор.

**Разбить несколько яиц (низкий уровень).** Ааракокры [aarakocra] Вол'антима просят персонажей помочь уничтожить гнездо кровавоперых гарпий [harpies]. В ходе выполнения задания персонажи обнаруживают кладку яиц гарпий, которые, по мнению ааракокр, должны быть уничтожены, поскольку, согласно легендам, каждое поколение гарпий сильнее предыдущего. Если герои уничтожат яйца, они подтопнут гарпий к еще большим разрушениям. Но если они откажутся, как отреагируют ааракокры?

### ВУЮНСКИЕ ВРАТА

Вуюнские Врата - самая южная граница Двенда-лианской империи - находятся в ущелье Вуюн, где Вершины Хранителя Пепла встречаются с горами Цириос. Эти внушительные врата высотой около двадцати футов и шириной пятнадцать футов открываются, когда путники, желающие войти или выйти из империи, получают пропуск. С каждой стороны ворот тянется каменная стена высотой двадцать пять футов, упирающаяся в близлежащие горы. На этих стенах стоят патрульные Королевские гвардейцы, чье оружие всегда наготове. Изначально построенные как военное укрепление для предотвращения нападения на империю Хлодвигского содружества, сейчас они служат путевым пунктом на торговом пути, а иногда и форпостом Праведного Клейма, когда опасные существа начинают забредать слишком далеко от близлежащих горных массивов.

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ У ВУЮНСКИХ ВРАТ

Персонажи могут помочь защитить аванпост Вуюнские Врата при нападении монстров и удержать врата до прибытия подкрепления, а могут отвоевать врата для империи после их захвата.

**Отбить Врата (средний уровень).** Путешествуя по региону, персонажи должны пройти через врата. Когда они добираются до заставы, то узнают, что горные чудовища (**гноллы** [gnolls], **хобгоблины** [hobgoblins], **орки** [ores] или **тролли** [trolls]) убили Королевских гвардейцев и захватили врата. С этой надежной позиции они начинают новые набеги на долину Основ. Кто-то должен остановить их и отбить врата.

### ЗАДАШ

**Население:** 89 210 человек (70% люди, 11% полурослики, 9% дварфы, 10% другие расы)

**Правительство:** Староста Уайатт Федар - номинальный лидер города, но ничего не может быть сдела-



но без согласия законодателя, других чиновников, назначенных короной, и богатой элиты.

**Защита:** По всему городу расквартирована внушительное количество Королевских гвардейцев, а в Оплоте Знаков размещен внушительный легион солдат Праведного Клейма. Политические деятели и дворяне также нанимают личную охрану.

**Торговля:** В Задаше можно приобрести практически все товары и услуги, включая магические предметы. Нелегальный импорт и контрабанда встречаются в подпольных кругах.

**Организации:** По всему городу разбросаны крупные храмы, посвященные богам, одобренным империей. Большое влияние имеет Ассамблея Цербера, а также высшее дворянство и главы гильдий. Мириада, считавшаяся когда-то изгнанной, по-прежнему глубоко укоренились в городском бизнесе.

Задаш был столицей Джулусского доминиона до его завоевания Двендалианской империей почти два века назад. Сейчас город является центральным перекрестком южного региона империи и меньшим городом-побратимом столицы - Рексентрума. По извилистым улицам Задаша интенсивно движется транспорт, обслуживая знатных дипломатов, бесчисленные торговые караваны и спешащих гонцов со всего Западного Винандира и побережья «Зверинца». Правящий класс города состоит из влиятельных торговых лордов и леди, контролирующих гильдии, которые управляют рынками города.

Задаш - оплот закона, цивилизации и военной мощи в долине Основ, небольшие поселения которой часто остаются вне имперского контроля. В городе находится Зал Эрудиции - продолжение Академии Солтрис и опорный пункт Ассамблеи Цербера. Будучи обычной точкой маршрута для путешественников в Рексентрум и обратно, город предлагает множество развлечений и видов отдыха. Кроме того, здесь находятся самые крупные вооруженные силы южной части империи.

ПЕНТАМАРКЕТ В ЗАДАШЕ

## ПРАВИТЕЛЬСТВО

Большая часть повседневных дел и политики находится в ведении старосты Уайатта Федара, законодателя Оренты Стоунграсс и Хай-Рихтера Долана Тимьяна, которые должны работать в тесном контакте, чтобы управлять большим, разросшимся городом. Однако, как известно, староста имеет большие связи с самыми богатыми семьями города и часто манипулирует ими, не заботясь об интересах жителей. Лидеры общин справедливо негодуют по поводу коррупции старосты, но старосте Уайатту трудно заручиться поддержкой столицы, которая сосредоточена на войне с Жорхасом. Растущий шум беспорядков заставляет его все больше нервничать.

## ПРЕСТУПНОСТЬ

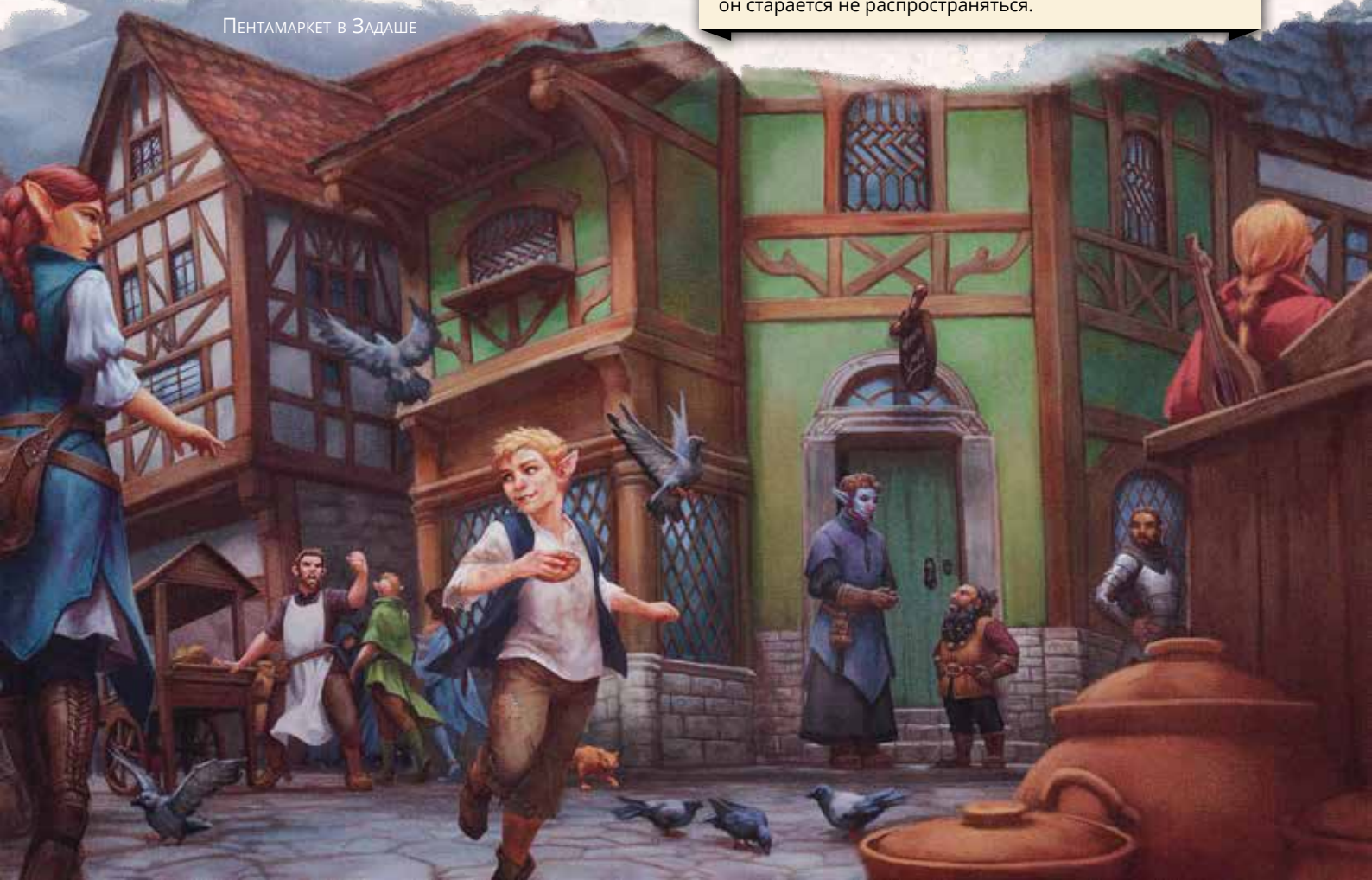
Криминальные элементы - это неотъемлемая часть города. Независимые мошенники пробираются в бедные районы, промышляя карманными кражами за спинами перегруженных работой Королевских

### «НЕУЯЗВИМЫЙ БРОДЯГА»

В империи не так много мест, где можно купить зачарованные предметы и защиту от магии, поскольку стоимость таких вещей непомерно высока для большей части населения. Большинство найденных магических предметов попадают на черные рынки, продаются через аукционные дома, достаются ловким ворами или оказываются в коллекции какой-нибудь состоятельной семьи.

Это делает успех «Неуязвимого бродяги», одного из немногих магазинов магических предметов в Дикогорье, уникальным. Бродяга, основанный в 814 году после Расхождения, принадлежит и управляется горожанином-фирболгом по имени Пумат Сол и его командой одинаковых четверняшек - то есть трех магических симулякров. Многие посещают это заведение просто для того, чтобы полюбоваться диковинной атмосферой и не менее диковинным персоналом.

Пумат Сол обучался у директора Оремида Хасса из Зала Эрудиции, но о своих связях с Ассамблеей Цербера он старается не распространяться.





гвардейцев. У Мириады есть козлы отпущения в каждой отрасли, а также на большинстве политических постов.

Криминальный босс, известный в некоторых кругах как Джентльмен, руководит воровской гильдией, базирующейся в сети подземных тоннелей, называемых Подземельями. Преступность в Задаше чрезвычайно прибыльна и на протяжении многих поколений отлаживалась таким образом, чтобы быть эффективной, трудно отслеживаемой и практически незаметной для неподготовленного глаза.

## ГЕОГРАФИЯ

В Задаше сочетаются старая джулусская архитектура и современное двендалианское строительство, что придает живописному треугольному городу разнообразный и несочетаемый облик. Задаш разделен на пять основных районов: Внешние Усадьбы, Пентамаркет, Внутренние Усадьбы, Трехшпилье и Стена Знаков.

**Внешние Усадьбы.** Этот район, разделенный на Восточные и Западные Внешние Усадьбы, является домом для бедных и бесправных жителей города, представляя собой скопление трущоб и лачуг, расположенных вокруг и за пределами городских стен. Большинство людей, живущих в этих районах, - скромные ремесленники, надеющиеся привлечь внимание проезжающих мимо торговцев, рабочие, занимающиеся менее востребованными профессиями, обеспечивающими функционирование города, или обездоленные, пытающиеся вернуть контроль над своей жизнью. Многие районы скромны, но гостеприимны, в них живут семейные общины, которые сообща поддерживают мир, когда Королевская гвардия слишком малочисленна или слишком беспечна, чтобы присматривать за ними. В районах за стенами в равной степени представлены фермерские общины и палаточные городки. Однако некоторые районы Внешних Усадьб стали очагами преступной деятельности, местные жители исчезают достаточно часто, чтобы равнодушие империи вызвало недовольство.

**Пентамаркет.** Пентамаркет - это шумное сердце торговли, огромный базар, расположенный на пересечении пяти главных дорог города. Здесь сосредоточены всевозможные гильдийные магазины и предприятия, предоставляющие товары и ночлег толпам усталых путников. Во время многих календарных праздников этот район города ярко украшается, а музыка и игры наполняют улицы, окружающие храм ремесленников, Очаг Всемогущества и огромную гладиаторскую арену, известную как Яма Победы.

**Внутренние Усадьбы.** Лабиринт домов, принадлежащих рабочему классу Задаша, изгибается между другими районами и служит границей между ними. За исключением нескольких храмов, таких как Долинный Архив Кобальтовой Души, Платиновый Дом и Зал Короля, большая часть архитектуры здесь проста и построена исходя из практических соображений.

**Трехшпилье.** Трехшпилье известно во всем Задаше как место обитания знатной элиты и богачей. Построенный на руинах старого Благочестивого района после падения Джулусского доминиона, Трехшпилье сегодня является центром аристократии и высшего образования в городе, да и во всей империи, уступая лишь Рексентруму. Свое название район получил благодаря трем большим башням, возвышающимся над горизонтом: Заубершпиль, Мост Созвездия и Триумфальный Курант. Заубершпиль - это центральная башня Зала Эрудиции, прекрасного кампуса из слоновой кости, который является продолжением Академии Солтрис. Мост Созвездия возвышается над районом Позолоченных Ив как чрезвычайно высокая

и тонкая сторожевая башня, с которой открывается невероятный вид на весь город и долину Основ за его пределами. Триумфальный Курант, некогда служивший храмом Авандры, теперь представляет собой приземистую семиэтажную колокольню со спальными комнатами, барами и шумным игровым залом.

**Стена Знаков.** Стена Знаков окружает восточную часть города, где размещается резервный отряд солдат Праведного Клейма Задаша. Оплот Знаков - это четыре простых здания из камня и дерева, которые служат казармами и жилыми помещениями для всех местных Королевских гвардейцев. Половину дня здесь звучат звон тренировочных клинков и кузнечных молотов, а вторую половину - застольные песни и бравадные стишки. За этими стенами находится мрачный каменный вход во внушительную восьмизатную подземную тюрьму, известную как Умбровая Темница, где содержатся и наказываются преступники с улиц Задаша, а самые опасные заключенные в самые глубокие камеры. В центре района находится Храм Зари - храм из бледного камня и витражей, посвященный Пелору, Отцу Зари, где могут поклоняться как мирные жители, так и солдаты. Восточная стена оканчивается в Крепости Основ, принадлежащей Праведному Клейму - массивной крепости, окруженной полудюжиной более мелких укреплений, составляющих южный бастион военной мощи короны.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЗАДАШЕ

Как большой город, полный путешественников, преступников и политиков, Задаш имеет множество возможностей для приключений.

### Отправить сообщение (Средний Уровень).

Персонажей нанимает или шантажирует Мириада, чтобы убедить старосту Уайатта Федера позволить Мириаде подавить беспорядки в городе в обмен на услуги главы города. Если староста соглашается, Мириада просит персонажей пресечь преступность в городе, не связанную с Мириадой. Если староста отказывается, Мириада просит персонажей устраивать беспорядки, вызывая и вдохновляя как можно больше хаоса, пока староста не смирится.

**Победный прорыв (Высокий Уровень).** Персонажи находятся в Задаше, когда несколько монстров освобождаются из заточения в Яме Победы. Эти монстры - **отвратительный йети [abominable yeti]**, **бехир [behir]**, **гидра [hydra]**, **тираннозавр рекс [tyrannosaurus rex]** и другие - проносятся по улицам города, оставляя за собой кровавые следы. Сбежали ли эти чудовища сами, или кто-то другой освободил их, чтобы отвлечь внимание Королевских гвардейцев и персонажей, пока совершается другое преступление?

## ЗЕМНИЙСКИЕ ПОЛЯ

Вдоль покрытых инеем полей северных равнин раскинулось сердце Двендалианской империи, состоящее из грунтовых дорог, густых лесов и строгих поселений, которые противостоят опасным обитателям дикой природы. Отделенный от южной долины Основ горами хребета Зильберкель, этот регион известен своим серым небом, холодными дождями и редкими снегопадами, благодаря которым ноги жителей остаются грязными, а урожай - здоровым. Данрокские горы защищают жителей от угроз, которые маячат за пределами королевской власти, а гарнизон Рокгвард на востоке противостоит смертоносным армиям династии Крин и опасностям, подстерегающим жителей за Вершинами Хранителя Пепла. Здесь находится могущественная имперская столица Рексентрум, и эти поля являются центром власти и торговли импе-





КАРТА 3.4: ЗЕМНИЙСКИЕ ПОЛЯ

рии. Дипломаты часто путешествуют в Земнийские поля и обратно, а торговцы и купцы со всего мира проделывают долгий путь в надежде сколотить состояние в столице. Однако растущая свирепость зверей и тварей, населяющих этот регион, смешивается с шепотом о возрождающемся преступном элементе и эскалацией войны с Крин, создавая постоянную атмосферу напряженности и тревоги.

## ЯНТАРНЫЙ ПЕРЕКРЕСТОК

Янтарная дорога и дорога в Гавань сливаются с тропой Сокрытой прогулки и дорогой Славы, образуя большой перекресток, на котором возник небольшой импровизированный рынок. Сюда стекаются наемники, чтобы найти работу среди странствующих караванов, и купцы, обменивающиеся товарами в отсутствие имперского надзора, прежде чем отправиться в ближайшие города, чтобы открыть свою лавку. Бродячие артисты привносят на перекресток краски и жизнь, а шарлатаны всех мастей пользуются тем, что на рынке нет присутствия Королевских гвардейцев.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ЯНТАРНОМ ПЕРЕКРЕСТОКЕ

Сочетание торговли и путешествий создает место, наполненное тайнами, опасностями и потребностью в искателях приключений.

**Ограбление богачей (низкий уровень).** Прибыв на полугодовой базар, известный как Карнавал Монет, герои замечают странное состояние, похожее на транс, которое на время охватывает нескольких богатых купцов, которые затем распродают свои самые дорогие товары практически за бесценок. Купцы нанимают персонажей, чтобы найти источник этих

чар, которым оказывается бродячая банда шарлатанов, стремящаяся перераспределить богатство в пользу бедняков долины Основ. Персонажи должны решить, сдавать ли им этих воров за вознаграждение от купцов или отпустить их и рискнуть стать объектом охоты вместе с ними.

**Планы войны (средний уровень).** Персонажи нанимают Мириадой или династией Крин для перехвата имперских документов, следующих из Рексентрума в Задаш. Первый курьер доставляет документы до перекрестка, а затем передает их второму курьеру. Оба курьера - **рыцари [knights]** Королевской гвардии на **боевых конях [warhorses]**. Документы представляют собой планы военных действий, снабженные магической защитой и печатью короля.

## БЛЮМЕНТАЛЬ

**Население:** 3 850 (71% люди, 12% дварфы, 1% эльфы, 6% другие расы)

**Правительство:** Староста Джудус Олессия - назначенный лидер Блюменталья, но бесчисленные директивы из Рексентрума часто обходят его стороной.

**Защита:** За безопасность ферм Блюменталья отвечают уважаемые Королевские гвардейцы и небольшое число солдат Праведного Клейма.

**Торговля:** Хотя припасы, продукты и основные товары доступны, больше ничего найти не удастся, поскольку большая часть товаров направляется прямо в столицу.

**Организации:** В самом центре фермерских угодий стоит храм Пелора. Все фермерские гильдии работают под строгим контролем короны.

Блюменталь, представляющий собой разросшееся скопление сельских усадеб, соединенных админи-





БИСАЕС ТИЛ

стративными зданиями, является основным источником продуктов и мяса в Рексентруме. На многочисленных полях и садах, принадлежащих государству, собирают урожай в холодное время года и выращивают скот, а семьи, которые занимаются обработкой земли, получают от короны плату за сбор урожая и доставку его к воротам столицы. Некоторые из тех, кто обрабатывает землю, недовольны тем, что не владеют своими участками в полной мере, но если учесть, что из поколения в поколение поощряются те, кто, как и их предки, хранит семейный надел, то другие рассматривают это как инвестиции в то, чтобы в конечном итоге жить в большем комфорте, чем обычный фермер.

Поскольку выживание Рексентрума зависит от полей Блюменталя, корона возвела десятки сторожевых башен Королевских гвардейцев на угловых фермерских участках, чтобы следить за ворами, попрошайками и чудовищными хищниками. Жители Блюменталя не могут не чувствовать на себе пристального взгляда короны, который постоянно следит за их работой и портит настроение. Но даже в такие трудные времена староста Джудус Олессия вместе с аргономом Джун Уистон работает над улучшением жизни трудолюбивых фермеров, обеспечивающих процветание Блюменталя, а значит, и всей империи.

### Приключения в Блюментале

Поскольку поля Блюменталя имеют решающее значение для выживания жителей Рексентрума, искатели приключений могут быть наняты империей для расследования случаев исчезновения или гибели животных или посевов, а также для пресечения набегов чудовищ с хребта Зильберкель. Приключенцев, работающих на династию Крин, могут попросить

уничтожить урожай или отравить товары, направляющиеся в Рексентрум.

**Плохая говядина (низкий уровень).** От испорченной говядины с трех разных скотоводческих ферм в Блюментале погибло несколько человек в Рексентруме. Королевские гвардейцы, расследующие этот инцидент, пришли к выводу, что мясо было отравлено намеренно, и нанимают персонажей для поиска виновных. Зачем нанимать чужаков? В список подозреваемых попадают и Королевские гвардейцы Блюменталя, поскольку именно они доставили мясо в Рексентрум. Разумеется, список подозреваемых на этом не заканчивается. Крестьяне объединились, потому что им не нравится жить под властью императора? Или может в Блюментале есть агент Крин? Может быть, кто-то издалека использует магию зачарования, чтобы заставить крестьян отравить говядину? Одно можно сказать точно: преступники готовы убивать и не собираются уходить тихо.

### БИСАЕС ТИЛ

**Население:** 19 090 (83% эльфы, 7% люди, 10% другие расы)

**Правительство:** Кольцо Трех неохотно сотрудничает с назначенным старостой Утером Прентом для управления городом. Возвышенные дома эльфов также сотрудничают с Кольцом Трех, чтобы сохранить свою культуру в условиях имперского правления.

**Защита:** И местные, и назначенные Королевские гвардейцы готовы защищать город.

**Торговля:** Доступно практически любое оборудование, товары и услуги, хотя более редкие товары обычно есть в продаже у путешественников-неэльфов.



**Организации:** В городе есть небольшие храмы, посвященные богам, одобренным империей, но святыни Кореллона, Мелоры и Сеханин прячутся на виду у всех. Зачатки влияния Мириады дают о себе знать.

Древний эльфийский город Бисаес Тил расположен в северной части Зарослей Перлбоу. Это скрытое от посторонних глаз поселение с высокими деревянными арками и теплыми очагами, построенное синергетически в непроходимых таежных лесах, расположено под массивной сетью домиков на деревьях и мостов, которые образуют навес и верхние уровни города. Улицы выложены из гладких камней, уложенных в утрамбованную землю, которые аккуратно зачарованы, чтобы согреть тропинки и растопить часто выпадающий снег. В больших, изогнутых учебных залах проходят лекции для широких масс, а в расчищенных участках леса готовят воинов для защиты города и империи.

Бисаес Тил был основан эльфами, бежавшими от обращения Молесмира в Савалирвуд и тихо начавшими строить новый дом вдали от глаз расширяющейся империи. Эльфы Бисаес Тила долгие годы боролись с суровыми зимами, строя свою новую обитель, оставляя прошлое позади и устремляясь в будущее своего сообщества. Невзгоды породили суровый, защищенный и сплоченный народ.

Когда корона обнаружила, что на территории империи образовался независимый город-государство, был отправлен имперский посланник, чтобы предъявить эльфам ультиматум: принять двендалианское правление или готовиться к тому, что империя силой потребует суверенитета над Бисаес Тилом. Кольцо Трех, эльфийские старейшины, собрались и решили не воевать. В бессмысленной войне погибнут многие из их рода, и, возможно, эльфы переживут своих имперских правителей на многие годы. Они согласились подчиняться имперским законам и платить имперские налоги при условии сохранения определенной культурной автономии в пределах своего города.

Эльфы изо всех сил хранят секреты своей культуры, поддерживая непростые отношения с короной, которые сохраняются и по сей день.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАСЛЕДИЯ

Бисаес Тил остается единственным эльфийским городом на территории Двендалианской империи. Жители города испытывают острую потребность в защите и сохранении своего культурного наследия, а также в поисках разгадки таинственного разрушения дома своих предков. По соглашению между Бисаес Тилом и империей, Кольцо Трех включило некоторые элементы имперского общества в свое собственное и поделилось с империей рядом магических секретов и найденных артефактов из Молесмира в обмен на культурную автономию своего города. Эльфы хотят сохранить свое уникальное искусство и музыку, ремесленные навыки и технику, а также знания, почерпнутые из руин Молесмира, которые могут определить будущее их народа. Слухи о том, что секреты и реликвии, хранящиеся в Бисаес Тиле, по-прежнему скрыты от короны и Ассамблеи Цербера, усиливают напряженность между старостой и Кольцом Трех, в дополнение к постепенно усиливающемуся имперскому надзору.

## ПРАВИТЕЛЬСТВО

В соответствии с соглашением, по которому город перешел под власть короны, Кольцо Трех, состоящее из эльфийских дворян Аллуса Давейна, Гвея Йетнейроса и Амры Баллей, по-прежнему контролирует

большинство аспектов городской жизни. Однако они вынуждены тесно сотрудничать со старостой Утером Прентом и назначенными им советниками при создании инфраструктуры и обеспечении правопорядка. Предвзятое отношение Утера к эльфам известно во всей империи, и многие считают, что именно поэтому он был выбран на эту должность. Кольцо Трех продолжает ловко подрывать лидерство Утера, одновременно теша его самолюбие, - танец, который они до сих пор исполняли с изяществом, но который не может продолжаться вечно.

## ПРЕСТУПНОСТЬ

Эльфы города редко занимаются преступной деятельностью, но растущее воровство и жестокость со стороны незальфийских имперских граждан, живущих в Бисаес Тиле или проезжающих через него, - проблема, которую староста практически не замечает. Агенты Мириады предложили Кольцу Трех помощь в манипулировании старостой и его советом. Кольцо Трех взвешивает выгоду от вхождения незаконной организации в их среду для помощи угнетенному народу и долгосрочные последствия сотрудничества с такими ненадежными союзниками.

## ГЕОГРАФИЯ

Город расположен частично на лесной почве, частично - внутри и на деревьях, что придает поселению атмосферу ностальгии, скрашивающей его эльфийскую мистику. Обнесенные стеной улицы известны как Суровые, или «Талан», где строения переплетаются между скалами и широкоствольными деревьями, придавая высоким деревянным внешним стенам города наклонную восьмиугольную форму. Почти все строения здесь возводятся из сосны и других таежных деревьев, причем предпочтение отдается конструкциям, напоминающим изогнутую арку, поднимающуюся к вершине. Спиральные лестницы, известные как Саваны, или «Хала», извиваются вокруг деревьев и внутри них, поднимаясь к возвышенностям и строениям, расположенным под пологом леса.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В БИСАЕС ТИЛЕ

Напряженные отношения между короной и эльфами в Бисаес Тиле играют определенную роль во всех приключениях города. Эльфы, пытающиеся сохранить свою культурную связь с природой и утраченной родиной - Молесмиром, могут обратиться за помощью к искателям приключений, короне может понадобиться помощь в поддержании мира, а Мириада может нанять персонажей для проникновения в город.

**Эльфы, восстаньте (средний уровень).** Группа эльфов **наёмных убийц [assassins]**, недовольных руководством короны, замышляет одновременное убийство Кольца Трех, старосты Утера Прента и других важных фигур в Бисаес Тиле. Они считают, что сейчас, когда корона отвлечена войной, самое время восстать и вернуть свой город. Персонажи узнают о заговоре и должны решить, что делать: игнорировать, остановить или поддерживать убийц.

**Зло, восстань (эпический уровень).** Из руин Молесмира был извлечен могущественный артефакт давно почившего архимага Олейаса, который тайно переправляется в Бисаес Тил. Исследователи надеются, что в этом предмете содержится ключ к пониманию причин разрушения дома их предков, но когда предмет прибывает на место, оказывается, что это обманчивая оболочка для формы **демилича [demilich]**, в которого обратился архимаг. Магический ужас обрушивается на Бисаес Тил, и герои получают задание от Кольца Трех уничтожить или изгнать из горящего города демилеча Олейаса.



## ДРУВЕНЛОД

**Население:** 12 110 (70% люди, 14% дварфы, 9% эльфы, 7% другие расы)

**Правительство:** Городом управляет староста Увилия Век, контролирующая деятельность гильдий горняков. Ее правление поддерживают начальник караула Квин Терамаст и ее Королевские гвардейцы.

**Защита:** Полк Королевских гвардейцев защищает город и шахты. Главы гильдий и дворяне также содержат личную охрану.

**Торговля:** В городе легко найти основные товары, трактиры и таверны. Руда и слитки легко доступны, а тяжелые редкие металлы иногда становятся предметом торговли.

**Организации:** В городе расположено несколько храмов. Хотя в городе существуют и более мелкие организации, гильдии горняков являются, безусловно, самыми влиятельными и богатыми торговыми группами.

Основанный в первые годы после Бедствия, Друвенлод является основным источником драгоценных металлов в Западном Винандире. Он расположен у западного основания хребта Зильберкель, в устье самой крупной серебряной жилы, когда-либо найденной на континенте. Запыленный переносимой ветром горной грязью, которая в сырое время года превращается в слякоть, Друвенлод далек от прекрасного Рексентрума или любой из сельских деревень империи. Несмотря на богатство города, здания здесь создавались для активностей и хранения, в то время как талантливые архитекторы сосредоточились на знатных усадьбах и столичных районах, в результате чего Друвенлод кажется грубым и простоватым по сравнению с ними.

## ПРАВИТЕЛЬСТВО

Староста Увилия Век контролирует все крупные горнодобывающие предприятия, и крупные гильдии горняков подчиняются непосредственно ей. Обслуживание шахт требует постоянной защиты рабочих и борьбы с опасными существами хребта Зильберкель, что создает процветающий рынок наемников, когда Королевские гвардейцы слишком заняты или слишком напуганы. Большинство населения работает непосредственно в горнодобывающей промышленности или в связанных отраслях, трудясь в шахтах и туннелях, классифицируя и переплавляя добытые металлы, иминералы или перековывая материалы в полезные инструменты для распространения по всему Западному Винандиру.

## ПРЕСТУПНОСТЬ

Местные Королевские гвардейцы делают все возможное, чтобы сохранить мир, но поскольку большинство глаз смотрит на восток, где идет война, на улицах царит криминальная обстановка. Растет число краж товаров и руды, а вместе с этим растет и потребность в дополнительной помощи извне.

## ГЕОГРАФИЯ

Друвенлод разделен на три основных района. Большинство горожан живет в ветхих Пыльных кварталах, где среди простых лачуг и переоборудованных складов обитают те, кто еле сводит концы с концами. На этих унылых улицах потребность в развлечениях приводит к изобилию экспериментальной музыки и танцев на углах улиц и в простых тавернах. Серебрянная улица - это длинная улица, где талантливые жители Друвенлода торгуют своими товарами, рекламируют свое мастерство и ищут легальные

способы заработка под присмотром империи. Вдоль улицы расположены две огромные игорные таверны, соперничающие за господство: «Кошель с серебром» и «Хижина удачи». Столпы - это промышленная часть города, где темные столбы дыма и выхлопных газов вырываются из огромных плавильных цехов, усеявших всю округу. В этом районе работает большинство шахтеров и рабочих, и многие из них живут на тех же заводах, где трудятся.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ДРУВЕНЛОДЕ

Приключения можно найти как в шахтах Друвенлода, которые время от времени заполняются землеройными чудовищами, так и в самом городе, где сомнительные личности часто предаются азартным играм или мелкому воровству.

**Огонь в шахтах (мредний уровень).** Огненное существо напало на шахтеров из Сурготской Гильдии, разрабатывавших жилу серебряной руды. Шахтеры выжили, но они слишком напуганы, чтобы вернуться в шахту. Вместо этого они спускают свои сбережения в «Кошеле с серебром». Если персонажи проведут расследование, то обнаружат в шахте тропу разрушений, ведущую к **огненному элементалю [fire elemental]** под управлением Каспера Виндмута (нейтрально-злой; мужчина; человек; **маг [mage]**). Каспер - азартный игрок, у которого много долгов, поэтому он взял задание у неизвестного источника, чтобы напугать шахтеров. Была ли это конкурирующая гильдия шахтеров? Владельцы «Кошель с серебром», которые хотят удерживать своих клиентов днем и ночью? Или владелец «Хижины удачи», надеющийся разорить клиентов своего конкурента?

## ДАНРОКСКИЕ ГОРЫ

Заснеженные вершины Данроокских гор опоясывают северную часть Западного Винандира, отделяя территорию Двендалианской империи от изрезанного шрамами северного региона Седого Дикоземья. Эта величественная цепь скалистых вершин - заснеженный бастион, ограждающий от порчи, терзающей Савалирвуд. Крутые склоны и обледенелый рельеф делают Данроокские горы опасными для прохождения, и лишь немногие контрабандисты и смелые охотники находят причины забираться далеко в эти горные цепи. Эти прекрасные горы, усеянные густыми соснами и холодными ручьями, были бы живописны, если бы не бродячие великаны и дикие грифоны, охотящиеся среди вершин.

Под поверхностью Данроокских гор находится обширная сеть туннелей и пещер, прорытых гномами Гримголира еще до Бедствия, а также скрытые, разрушаемые ходы, использовавшиеся династией Крин для проникновения в империю во время войны.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ДАНРООКСКИХ ГОРАХ

На этих скалистых вершинах обитает множество существ и тайн, не подвластных империи.

**Ползучие пещеры (средний и высокий уровень).** В самом сердце Данроокских гор скрыты забытые глубины Бастилии Мучений - огромного многоуровневого подземелья, где Торго пытал врагов Богов-Предателей во времена Эпохи Тайной Магии. Сейчас в этой ужасающей заброшенной тюрьме обитает коалиция **духовных нар [spirit nagas]**, охраняющих многочисленные магические секреты и сокровища, оставленные Предателями.

## ЭРДЕЛОШ

Эрделош - самое большое озеро в Западном Винандире, часто используемое в качестве ориентира для



путешественников, направляющихся в столицу. Его прохладные воды – самое плодородное место для пресноводной рыбалки в империи, и с южной стороны Эрделоша из Одесслоя ежедневно прибывает и убывает множество больших и малых рыболовецких судов. Множество рек, пересекающихся с озером, делают его узлом речного транспорта в империи, особенно для лесорубов. Северные берега, расположенные в Зарослях Перлбоу, известны своей дикой природой и местными чудовищами, поэтому мало кто осмеливается выходить на берег в ночное время вблизи линии леса.

## ЛЕДЯНАЯ ГАВАНЬ

**Население:** 5 090 (71% люди, 12% эльфы, 10% дварфы, 7% другие расы)

**Правительство:** Хотя формально городом управляет Эрнат Ноак, староста, назначенный короной, в основном город управляется комитетом местных жителей, которые мало прислушиваются к воле Двендалианской империи.

**Защита:** Небольшая рота Королевских гвардейцев следит за порядком, а в доках разместился новый отряд солдат Праведного Клейма.

**Торговля:** Ресурсы ограничены, поэтому в основном доступны предметы первой необходимости и стандартное вооружение. Изредка в городе мимоходом появляются реликвии, найденные в Эйзелкроссе, являющемся источником странных и экзотических диковинок.

**Организации:** На городских площадях стоят простые храмы, а на окраинах города притаились святилища, посвященные богам, запрещенным короной. Империя продолжает добиваться усиления своего влияния, и в Ледяную Гавань начинают проникать оперативники Мириады, заинтересованные в тайнах Эйзелкросса.

На ледяных северо-восточных берегах Земнийских полей расположен единственный порт Западного Винандира. Ледяная Гавань – это дом для дюжины или около того кораблей, приспособленных для странствий по льдам Холодных Глубин, а также центральный торговый пункт и единственный открытый порт для охотников и искателей приключений, отважившихся отправиться на Соляное болото или на замерзший север в сторону Эйзелкросса. Жители Ледяной Гавани зарабатывают на жизнь подледным ловом рыбы в часто замерзающем Катленлоше, или же являются звероловами, которые промышляют в Велвинской чаще или на окраинах Зарослей Перлбоу и возвращаются, чтобы торговать мехами и мясом. Некоторые, более уверенные в себе, могут попробовать себя в ловле крабов Эйзелкросса, редкого деликатеса во всей империи, но переменчивая морозная погода делает такие начинания опасными.

## ВНЕЗАПНОЕ БЕСПОКОЙСТВО

В то время как война с династией Крин разгоралась далеко на востоке, на захолустный порт Ледяную Гавань мало кто обращал внимание, пока рыбаки и исследователи не начали возвращаться из экспедиций в Эйзелкросс с рассказами о странных руинах и еще более странных существах. Слухи об артефактах времен до Бедствия стали распространяться среди знати Рексентрума, пока король и Ассамблея Цербера внезапно не заинтересовались ими. Наплыв солдат, продавцов и авантюристов, стремящихся погаст на загадочную землю, заставил Ледяную Гавань и его жителей пытаться приспособиться к неожиданному вниманию.

## ПРАВИТЕЛЬСТВО

Хотя Ледяная Гавань редко представляет интерес для Двендалианской империи, в городе есть староста. В настоящее время этот пост занимает Эрнат Ноак, пожилой человек, который в течение сорока лет занимался ловлей крабов в Эйзелкроссе. Местное самоуправление в основном остается в стороне, за исключением тех случаев, когда приходит время сборщикам десятины взимать налоги. Это ежегодное событие стало особой датой для рыбаков из низших слоев общества, которые изводят сборщиков десятины обильными оскорблениями и бесконечными розыгрышами, каждый из которых унижительнее предыдущего.

## ПРЕСТУПНОСТЬ

Из-за относительного отсутствия имперского надзора и суровых погодных условий многие Королевские гвардейцы, приписанные к Ледяной Гавани, прилагают минимум усилий для несения службы, оставляя возможность для нарушения законов. Общее ощущение конца света во время долгой зимы заставляет многих жителей города чувствовать себя оторванными от империи и ее законов, что одновременно и раскрепощает, и приводит в замешательство.

## ГЕОГРАФИЯ

Ледяная Гавань, окруженная небольшой бухтой, представляет собой тесный городок в форме полумесяца, состоящий из покрытых снегом бревенчатых домиков и освещенных фонарями перекрестков. Город разделен на два основных района: Прибрежная линия, где в доках стоят рыболовецкие суда и немногочисленные корабли, готовые к выходу на лед, и гавань, где тесноватые здания словно прижались друг к другу для тепла. Улицы покрыты снежной грязью или льдом, бессистемно изгибаясь в извилистых переулках.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЛЕДЯНОЙ ГАВАНИ

Ледяной Гавани, отдаленному портовому городу, требуются искатели приключений для обеспечения правопорядка, сопровождения караванов и поиска припасов в дикой местности.

**Занесло снегом (Любой Уровень).** Во время пребывания персонажей в Ледяной Гавани разразилась страшная снежная буря, и многие жители оказались вынуждены выживать в своих домах. Пока сугробы растут, а ветер завывает, в дом приходит банда преступников или монстров, чтобы устроить хаос и забрать все, что им понравится. Если герои не отважатся на борьбу со снегом, чтобы остановить этих злодеев, то никто не сможет этого сделать.

## КАТЛЕНЛОШ

Суровые зимы в этом регионе приводят к тому, что Катленлош остается замерзшим три-четыре месяца в году, но холодное озеро круглый год обеспечивает рыбой жителей Ледяной Гавани. Вместе со льдом приходит таинственный низко стелющийся туман, который, по мнению многих, создают духи павших во времена Бедствия солдат, ищущие тепла, чтобы украсть его.

## НОГВУРОТ

**Население:** 15 270 (70% люди, 17% дварфы, 8% эльфы, 5% другие расы)

**Правительство:** Староста Брумэ Лудди управляет делами города при поддержке полка Королевских гвардейцев. Дворяне, подчиненные старосте, зани-



маются местным управлением.

**Защита:** Несколько Королевских гвардейцев выполняют защитные функции совместно с полком солдат Праведного Клейма под названием «Последняя Эгида».

**Торговля:** Хорошо снабженные торговые посты и трактиры делают большинство товаров легкодоступными, хотя редкие или экзотические товары найти сложно.

**Организации:** В городе есть храмы, посвященные богам, одобренным империей, а большинство предприятий работают самостоятельно, без надзора гильдий.

Ногвурот - крупная остановка на дороге Славы, ведущей из столицы на восток, - радушно принимает путешественников, проходящих через империю, многие из которых нуждаются в провизии и хотят купить на память о своем путешествии безделушки местного производства. К северу от города, у подножия Данроковских гор, есть небольшая шахта, но большинство жителей Ногвурота зарабатывают на жизнь ремеслом, сельским хозяйством или службой в местной армии.

## ЗДОРОВАЯ ОБОРОНА

Изначально основанный как сторожевой пост у Куана Брич для наблюдения за смертоносными существами, пришедшими из Савалирвуда, этот населенный пункт впоследствии превратился в довольно крупный военный резерв Праведного Клейма. Полк Праведного Клейма, расквартированный в городе, станет защитником от любого нападения на столицу, благодаря чему он и был назван «Последней Эгидой». Почти половина населения города - военный резерв, в котором в каждый момент времени находится чуть более шести тысяч солдат. Скучающие или неугомонные солдаты, стремясь отвлечься и развлечься, превратили казармы Блока Эгиды в место спортивных состязаний и игр, в которых на исход зачастую ставятся внушительные суммы монет. Однако в связи с сообщениями о захвате Крин гарнизона Эшгвард и слухами о необъяснимых нападениях Крин в самой долине Основ, Эгида находится в напряжении.

## ПРАВИТЕЛЬСТВО

Староста Брумэ Лудди, отставной генерал Праведного Клейма, вот уже пятнадцать лет управляет городом. Им движет сильное чувство долга и гордость за империю, он никогда не сомневается в словах короля. Поскольку большинство считает Брумэ честным и справедливым старостой, некоторые опасаются, что его преклонный возраст приведет к тому, что его пребывание в должности закончится, и на его место смогут претендовать менее беспринципные деятели.

## ПРЕСТУПНОСТЬ

Сильное военное присутствие в Ногвуроте сводит мелкую преступность в городе к минимуму. К сожалению, Королевские гвардейцы часто гордо выпячивают грудь и пытаются превзойти солдат Праведного Клейма, а некоторые местные преступники пользуются этим малким соперничеством, чтобы отвлечь солдат и беспрепятственно продолжать свои преступные действия.

Коррупция также становится проблемой, поскольку солдаты «Последней Эгиды» используют свое влияние в городе, чтобы заработать легкие деньги, закрывая глаза на контрабанду в Шейди-Крик-Ран и другие криминальные точки в Седом Дикоземье.

## ГЕОГРАФИЯ

Продолговатый город разделен на восточный Блок Эгиды, где размещается основная масса солдат, и западную часть города, которая делится на два сектора: северные Питейные и южный Торговый Ряд. Питейные - более крупный район, где расположены забегаловки, простые храмы и большая часть населения, проживающая в многочисленных кварталах, состоящих из ветхих домиков. Напротив, в Торговом Ряду сосредоточены местные ремесленные гильдии и красочный, хотя и грязный, рынок, где через город проходит дорога Славы.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В НОГВУРОТЕ

Персонажи могут отправиться в Ногвурот, чтобы найти кого-нибудь в городе или вступить в ряды Праведного Клейма. Город также является хорошим местом для искателей приключений, желающих проверить свои силы в состязаниях с обученными воинами.

**Предатели в центре (низкий уровень).** К персонажам обращается Телва Корнврат (нейтральная; женщина; человек; **шпион [spy]**), утверждающая, что работает на Augen Trust. Она нанимает персонажей, чтобы те проникли в ряды Праведного Клейма в Ногвуроте и выяснили, кто из солдат берет взятки от Племен Шейди-Крик-Ран. Она хочет знать, какая преступная семья платит каждому чиновнику. Она может быть той, за кого себя выдает, а может быть шпионом Мириады или одного из Племен Шади-Крик-Ран, желающим устранить конкурентов. В последнем случае она, возможно, не захочет, чтобы персонажи оставались на свободе.

## ОДЕССЛОЙ

**Население:** 6 970 (73% люди, 12% эльфы, 8% дварфы, 7% другие расы)

**Правительство:** Староста Весдан Вотассик стремится угодить короне и требует от рыбаков Одесслоя огромных уловов. По мере того как нарастает недовольство, немногие дворянские семьи, имеющие здесь деловые интересы, совместно с начальником караула Лейном Унтгафом стараются поддерживать порядок.

**Защита:** Небольшой отряд Королевских гвардейцев следит за порядком в городе под руководством начальника караула.

**Торговля:** Будучи популярным торговым пунктом на пути в столицу, Одесслой имеет множество таверн и гостиниц. В магазинах общего пользования можно приобрести предметы первой необходимости, а иногда и странные реликвии, заложенные искателями приключений, испытывающими нехватку денег.

**Организации:** В городе расположено множество небольших святилищ, посвященных богам, одобренным империей. Большинство предприятий управляются местными жителями, но принадлежат отсутствующим дворянам. Здесь незаметно для стражи присутствует Мириада.

Примыкая к чистым водам Эрделоша, Одесслой является крупным рыболовецким и лесозаготовительным поселением, снабжающим Рексентрум и окрестные поселения свежей рыбой и пиломатериалами. Единственная крупная остановка на тропе Сокрытой прогулки для тех, кто путешествует между Бисаес Тилом и столицей, Одесслой служит также пунктом снабжения для торговцев и бродяг, проходящих через тенистые Заросли Перлабу.



## Воды хранят

Щедрость озера Эрделош является предметом гордости местных жителей и основой их экономики. Жители Одесслоя суеверны, и многие верят, что в озере живет некий дух, которого необходимо убажывать, чтобы и впредь получать его щедрые благословения. Чтобы умиротворить эту невидимую сущность, они оставляют на берегу озера подношения. Имперские чиновники, включая старосту, считают эту практику детской забавой и активно отговаривают граждан от «незаконного поклонения идолам».

## Правительство

Староста Весдан Вотассик занимает свой пост уже год, с тех пор как ушел из жизни всеми любимый староста Руэлл. Весдану удалось занять большую должность, и он стремится доказать короне свою значимость. Он требует от своих подданных отдавать часть улова и налагает взыскания на тех, кто не соответствует его стандартам. Неудивительно, что народ уже выражает свое недовольство новым старостой. Дворяне, получающие прибыль от местного бизнеса, обеспокоены тем, что их вложениям угрожает опасность, и совместно с начальником караула пытаются подавить любые разговоры о восстании.

## Преступность

В городе совершается небольшая доля мелких краж и одиночных преступлений, однако его размеры и инфраструктура не позволяют создать организованную преступную группировку. Это выгодно Мириаде, которая использует реки, соединяющиеся с Эрделошем, в качестве контрабандных путей, а Одесслоя выступает в качестве центра для сделок и хранения, причем без ведома правительства.

## География

Город, построенный на восточном берегу Эрделоша, состоит из трех основных районов. В грязном Озерном районе на западной стороне расположены доки, речные хранилища и разбросанное жилье для жителей района. В чистом Зеленем районе, расположенном в восточной части поселения, находятся многочисленные лагеря лесорубов и большинство жилых домов для рабочих семей. Район Перекрестия - это небольшой центр города, где остальные районы встречаются на пересечении двух крупнейших магистралей - Кедровой улицы и Хогмаршальской дороги. Запахи крахмальных продуктов и свежей рыбы наполняют трактиры и рыночные лавки на этом сонном перекрестке.

## Приключения в Одесслое

Поскольку в Одесслое скрывается Мириада, у персонажей, желающих работать на эту организацию или против нее, есть масса возможностей. Кроме того, поселение является отличной базой для приключенцев, исследующих Заросли Перлбоу.

**Менталитет краба (низкий уровень).** Жители Одесслоя боятся, что они каким-то образом разгневали дух Эрделоша. Голодные гигантские крабы из озера вот уже неделю каждую ночь терроризируют Зеленый район, где живет большинство жителей. Жители города оставляют на берегу озера дорогие подношения духу. Подношения пропадают, но крабы продолжают нападать. Если персонажи проведут расследование, то обнаружат группу бандитов, которые отлавливают и морят крабов голодом, а затем выпускают их в поселение и забирают подношения себе. Связаны ли эти бандиты с Мириадой? Могут ли украденные подношения разгневать настоящего духа

озера настолько, что он накажет поселение за неуважение?

## Зов Гордости

**Население:** 16 090 (81% дварфы, 8% люди, 6% полурослики, 5% другие расы)

**Правительство:** Староста Гульди Демоск ходит по тонкой грани, проявляя уважение к имперскому правлению и не нарушая традиций дварфов. Небольшие гильдии, возглавляемые дварфийскими дворянами, поддерживают его правление.

**Защита:** Начальник караула Хильдас Клиффхоллоу руководит местными Королевскими гвардейцами, состав которых иногда пополняется наемниками.

**Торговля:** Здесь можно приобрести большинство товаров и услуг, в том числе комнату и питание для путешественников. Популярным товаром является «гордый» шелк.

**Организации:** Утвержденные империей боги имеют скромные храмы рядом с местными гильдиями и предприятиями, агенты Мириады скрываются в тени города.

Среди холмов на юге Земнийских полей расположился дварфийский город Зов Гордости. Основанный на пепелище Бедствия и постепенно отстроенный как центр культуры холмовых дварфов в Дикогорье, Зов Гордости предпочел заключить союз с Двендалианской империей во время ее экспансии почти два века назад. Их благосклонность как первых союзников империи сошла на нет, когда столетие спустя был поглотен дварфийский город Гримголир, в результате чего Зов Гордости оказался затмлен новым, впечатляющим и стратегически важным дварфийским городом. Однако Зов Гордости все же заслуживает уважения в плане боевой мощи и исторически богат культурой, музыкой и желанным «гордым» шелком. Город является ярким пятном на холодном и унылом северо-западе Винандира.

## Даже благосклонность исчезает

Во время вторжения в Джулусский доминион империя видела много великих подвигов, совершенных под знаменем Зова Гордости. После того как империя одержала победу, жители Зова Гордости наслаждались периодом праздничного внимания. Однако их слава утихла, когда внимание двендалианцев переключилось на растущую угрозу жорхасских ужасов, дерзко пересекающих Разорванную Завесу. Уже велись переговоры о переходе гномьей крепости Гримголир под имперское правление, учитывая ее военную мощь и выгодное соседство с надвигающейся опасностью. Сочетание мощи Гримголира и богатых ресурсов империи обеспечило победу, и на границе с Жорхасом был создан мощный дозорный отряд. Гримголир стал новым излюбленным местом обитания дварфов Винандира, и многие дварфы Зова Гордости, жившие в те годы, до сих пор хранят обиду - корона ловко использует этот факт в своих интересах, используя оба города.

## Выжимка шелка из камня

Дварфы Зова Гордости производят множество полезных товаров на экспорт, но ни один из них не является столь уникальным и столь же востребованным, как «гордый» шелк. Эта удивительная ткань может быть соткана только из материалов, найденных в уникальной экосистеме геотермически активных холмов вокруг Зова Гордости. В этих необычных условиях была выведена особая порода шелкопрядов. Эти шелкопряды размером с кулак производят anomalно тонкие и невероятно прочные нити, а секрет-



ный процесс укрепления нитей позволяет получить материал, похожий по текстуре и внешнему виду на плотный шелк, но обладающий прочностью обработанной кожи. Богатые люди по всей Эксандрии дорого платят за одежду из «гордого» шелка, но начинают распространяться слухи, что чужаки раскрыли секрет, и уникальный метод может ускользнуть из рук жителей Зова Гордости.

### ПРАВИТЕЛЬСТВО

Зов Гордости управляется дварфом, подписавшим первоначальный договор с империей. Староста Гульди Демоск проводит свои пожилые годы, делая все возможное, чтобы сохранить свою культуру перед лицом все более захватнического правления. Идеалист и неспособный увидеть ошибку в своих суждениях, Гульди считается многими упрямым даже среди самых упрямых дварфов. Многие из его народа громко выражают свое недовольство, а молодые политики, такие как Усула Старсберн, набирают популярность, чтобы стать старостой, когда Гульди в конце концов уйдет из жизни. Опасаясь, что ему придется выбирать между своим наследием и мнением молодых поколений, Гульди начинает демонстрировать все более тоталитарное поведение, постепенно превращаясь в деспотичного диктатора.

### ПРЕСТУПНОСТЬ

Несмотря на то, что красочный облик города создает впечатление изобилия, экономика Зова Гордости уже некоторое время находится в медленном упадке. Странный минеральный состав ландшафта делает его продукцию полезной, но невкусной и непопулярной в других регионах, а другие товары, которые раньше приносили городу процветание, теперь можно быстрее и легче приобрести у торговцев на побережье «Зверинца». Экономический спад привел к росту преступности в бедных районах города, а также открыл возможности для более дерзкой деятельности Мириады.

Холмы Зова Гордости

### «ГОРДЫЙ» ШЕЛК

Уникальный для этого региона шелк издавна является предметом гордости местных жителей. При правильной обработке и особом качестве получается «гордый» шелк - чрезвычайно эластичный материал, обладающий прочностью дубленой кожи. «Гордый» шелк стал излюбленной тканью для изготовления парусов военных кораблей, боевых знамен и других утилитарных изделий, а также приобрел популярность в кругах состоятельных людей. Высококлассная одежда из «гордого» шелка - это и модно, и безопасно, поэтому многие дворяне и богатые купцы стремятся получить из него полные наряды и торжественные платья. Портные, обладающие достаточной квалификацией для создания таких нарядов, немногочисленны, поэтому, хотя «гордый» шелк может быть дорогим сырьем, наряды из этой ткани непомерно дороги для большинства простых людей.

Один квадратный ярд гордого шелка весит 1 фунт и стоит 100 зм. Наряд из гордого шелка весит 4 фунта и стоит 500 зм. Если на вас нет доспехов, ваш базовый класс брони равен 11 + ваш модификатор ловкости.

### ГЕОГРАФИЯ

Город состоит из четырех районов, построенных на вершинах и внутри скопления больших холмов, огибающих основание гор Цириос. Два крупнейших района, известные как район Земледельцев и район Ремесленников, представляют собой сдвоенные участки смешанных жилых кварталов с торговыми районами. В районе Земледельцев выращивают продукты и мясо для города, хотя большинство местных продуктов имеют безвкусный и горький вкус, поэтому специи являются популярным товаром для импорта. В районе Ремесленников расположены многочисленные кузницы, кожевенные заводы и хорошо охраняемые подземные склады по производству шелка. Ближе к горам расположен район Бдения, где местные Королевские гвардейцы смешиваются с





теми, кого прислали из Блэйдгардена для наблюдения за склоном. Западное отделение Праведного Клейма также размещено в районе Бдения. Между районами Бдения и Ремесленников находится четвертый, самый маленький район, называемый районом Дебатов, который обозначен круговой дорогой, окруженной богатыми домами. Сам район Дебатов - это открытый каменный форум для дискуссий и дебатов, возникший задолго до правления империи.

## Приключения в Зове Гордости

Если персонажи ищут «гордый» шелк или мастеров-ремесленников, то им следует отправиться в Зов Гордости. В городе, переживающем политические и экономические потрясения, нет конца интригующим приключениям, в которые могут попасть персонажи.

**Шелковый путь (низкий уровень).** Персонажи сталкиваются со странствующим торговцем текстилем Кардорном Брентахиллом (нейтрально-злой; мужчина; человек; **дворянин [noble]**), который живет в Ирросе. Он ищет телохранителей, которые помогут ему сопроводить повозку до дома, и платит 100 зм за каждого наемника. По дороге на персонажей и их нанимателя нападает команда наемников, представляющих семью Дурродан, и утверждает, что Кардорн украл шелкопрядов с их шелковой фермы. Кардорн предлагает увеличить вознаграждение персонажам, если они будут защищать его. Если они встанут на сторону семьи Дурродан, то Кардорн попадет в плен, но Дурроданы дадут им небольшое вознаграждение и обещание будущей работы. Если они встанут на сторону Кардорна, отобьются от наемников и проведут Кардорна домой, то он познакомит персонажей с Готадом Мискалом (нейтрально-злой; мужчина; полурослик; **капитан разбойников [bandit captain]**), Мириадским наставником из Ирросы, который заинтересован в том, чтобы предложить лучшую оплату за менее легальную работу.

## Растум Ден

В Данрокских горах, к северу от Зарослей Перлбоу и Рексентрума, спрятан лагерь для разведения и обучения военных грифонов. Этих могучих зверей используют двендалианские наездники на грифонах из Праведного Клейма, одни из самых уважаемых солдат в империи.

Этот умеренный по размерам лагерь, известный как Растум Ден, расположен в небольшой долине на высоте четырех тысяч футов в горах. Головокружительные высоты и беспокойная погода делают это место практически недоступным для тех, кто не обладает мастерством наездника на грифоне. Изначально здесь обитала самая большая популяция грифонов в Дикогорье, что делает эту местность естественной для быстрого обучения ездовых животных, выведенных для Праведного Клейма.

## РЕКСЕНТРУМ

**Население:** 205 200 человек (81% люди, 8% дварфы, 6% полурослики, 5% другие расы)

**Правительство:** Король Бертран Двендал управляет городом и Двендалианской империей из Рексентрума. Более мелкие дела он передает арбитру Сидноку Трускану, а дела городских гильдий находятся в ведении главы гильдий Кая Арнесса.

**Защита:** Королевские гвардейцы патрулируют все главные улицы, а основная часть солдат Праведного Клейма в империи размещена в Королевском Бастионе для защиты столицы.

**Торговля:** Рексентрум - крупнейший город Дикогорья и средоточие власти Двендалианской империи,

что позволяет осуществлять огромные объемы торговли в городе и за его пределами. Большинство товаров, услуг и торговых точек можно найти в стенах города.

**Организации:** По всему городу можно найти величественные храмы, посвященные богам, одобренным империей, а самые могущественные гильдии империи борются здесь за власть и влияние. Ассамблея Цербера принимает активное участие в политических делах, а глубоко укоренившаяся Мириада плетет преступные и коррупционные сети по всему городу.

Величественная столица Двендалианской империи была основана в 514 году после Расхождения. Центральное расположение и богатые ресурсы региона сделали Рексентрум наиболее подходящим местом для управления и расширения только что созданной Двендалианской империи. В течение последующих трех столетий Рексентрум стал крупнейшим городом Дикогорья, а также культурным и военным центром Западного Винандира.

В основе всей имперской политики лежат дворяне, политики и богатая элита, живущая в городе или владеющая его собственностью. Грандиозные проявления богатства и власти - обычное дело для внутренних кварталов, в то время как разросшаяся нищета поглощает внешние районы и трущобы за пределами защитных стен города. Мощные улицы извиваются и смешиваются с оживленными кварталами, торговцы и уличные артисты борются за внимание и покровительство прохожих в течение холодных летних месяцев и еще более холодной зимы.

На верхушках темных железных фонарных столбов на главных перекрестках мерцают шары магического огня, освещая вечернее небо, а внутренние арки каждого квартала украшают разноцветные цветы. Здания тесно примыкают друг к другу и устремлены в небо, часто припорошенные снегом, с длинными деревянными рейками между крышами, по которым незаметно проскакивает всякая шпана. Хотя город кипит жизнью и активностью, он также полон блюстителей закона и военных, а над вечно патрулирующими Королевскими гвардейцами и расположенной неподалеку штаб-квартирой Праведного Клейма время от времени кружат грифоны.

Массивный и прекрасный центр изучения магии, известный как Академия Солтрис, расположен в Свечах - тонком полумесяце района, отмеченном высокими и внушительными башнями-домами всех восьми ведущих членов Ассамблеи Цербера, каждый из которых уникален и внушителен по-своему. Бьющееся сердце города и империи расположено в полумесяце Свечей на террасе замка Унгеброх. Из залов замка король Бертран Двендал и его совет избранных контролируют все государственные дела.

## МАГИСТРЫ МАГИИ

Во многом процветание империи на протяжении многих веков обеспечивалось благодаря Ассамблее Цербера, объединяющей самых могущественных магов страны, работающих непосредственно на корону. Эти маги и ученые помогают королю в привлечении иностранных интересов, в разработке магических технологий для более эффективного контроля над землей и исполнения его воли, а также в использовании редких реликвий, которые корона конфискует из обнаруженных мест могущества времен до Бедствия. Благодаря этому Ассамблее принадлежит дома в Свечах и крупных городах империи, а также есть доступ ко всем двендалианским политическим деятелям. Таким образом, члены Ассамблеи облада-



ют огромным влиянием и, в силу своего положения, очень внимательно следят за королем. Большинство мирных жителей шепчутся о сделках с демонами и магии уровня полубогов, которой владеет Ассамблея, что придает ей еще большую таинственность среди простого народа. Когда маг Ассамблеи проходит по улицам Рексентрума или посещает залы какого-либо заведения в городе, это событие, о котором все будут говорить еще несколько дней.

## Править золотым кулаком

Богатая ресурсами экономика Рексентрума поддерживает могущественный класс гильдий и торговцев, которые работают напрямую с короной под руководством главы гильдий Кая Арнесса. Любое постоянное предприятие обязано вступить в соответствующую гильдию, уплачивая ежегодный взнос помимо налогов короне, и соблюдать требования гильдии в отношении условий деятельности. Некоторые жалуются, что этими условиями часто манипулируют в каждом конкретном случае, чтобы устранить конкуренцию между схожими интересами, но крики о коррупции в гильдиях остаются без внимания. Это привело к быстрому росту мобильных предприятий на углах улиц и магазинов, которые перемещаются между районами, чтобы избежать проверок со стороны Королевских гвардейцев или членов гильдии.

## Политика и преследования

Исторически сложилось так, что публичное проявление недовольства во времена правления короля часто сопровождалось жестокими наказаниями. Однако предыдущий король, Эверард Двендал, ослабил законы, касающиеся публичных выступлений. Это привело к появлению ряда политических деятелей, объединивших недовольное население под своей философией. В ответ на это король Эверард создал Augen Trust - сеть шпионов, работающих на короля, чтобы шантажировать или подкупать этих политиков. Благодаря тому, что эти высокопоставленные инакомыслящие оказались под властью короны, контролировать политические дискуссии стало проще, а политика внутри империи превратилась в напряженную игру в кошки-мышки. Откровенные дворяне и недовольные главы гильдий, не сломленные ни пропагандой, ни золотом, ни угрозами, по-прежнему открыто выражают свое несогласие, проверяя границы своего влияния. Чаша терпения короля Бертрана к публичным возражениям против его политики переполняется, и он принимает все более жесткие законы против публичной критики короны.

## Растущие беспорядки

В результате разочарования граждан, пренебрежения их заботами и четкой кастовой системы простые жители Рексентрума оказались бесправными. Объединяющий призыв к войне возродил имперскую гордость, но шепот недовольства не утихает, и в столице сформировалась небольшая группа повстанцев, называющих себя Взломщиками. Участь на ошибках неудачных восстаний в империи, они собирают информацию и постепенно внушают простым людям сомнения во власти, ожидая подходящего момента, чтобы разжечь революцию, имеющую шансы на успех. В условиях, когда корона отвлечена войной, а население охвачено нищетой и недовольством, этот момент может наступить раньше, чем все думают.

## Правительство

Король Бертран Двендал правит столицей самостоятельно. Ни один староста не занимает должность в Рексентруме. Главный арбитр Сиднок Трускан

курирует все основные вопросы законодательства, не требующие внимания короля, а глава гильдий Кай Арнесс работает с различными гильдиями города, обеспечивая бесперебойную торговлю как внутри Рексентрума, так и за его стенами. Под Сидноком находится глава Королевских гвардейцев Рексентрума, Начальник караула Брунда Глешин, который следит за соблюдением законов империи на улицах столицы.

## Преступность

В столице существует разнообразное криминальное подполье как на улицах, так и под ними. Уцелевшие лидеры Мириады скрываются от посторонних глаз по всему городу, в том числе и любезная Айрис Бефелас, которая занимается организацией возвращения синдиката к власти. Независимые преступные группировки орудуют в торговых центрах и оживленных районах, где есть легкие деньги и доверчивые горожане. Население слишком велико, чтобы Королевские гвардейцы могли контролировать каждый уголок, где нарушаются законы. Теперь, когда все внимание закона сосредоточено на войне на востоке, воры и карманники «набирают обороты», и преступность в Рексентруме процветает.

## География

Город раскинулся на высокотравных полях к югу от Зарослей Перлбоу, его стены образуют вытянутый пятиугольник. В северной и восточной частях города расположены фермы и небольшие сельские поселения, обеспечивающие столицу продовольствием. Северо-восточная часть стены огибает три огромные башни-крепости, окруженные казармами, известными как Королевский Бастион, где тренируются и размещаются центральные силы армии Праведного Клейма. За внешними стенами города расположены семь основных районов: Мозаичный квартал, Грязевой квартал, Бедлам, Мерцающий квартал, территория Академии, Свечи и терраса замка Унгebroх.

**Мозаичный квартал.** Разбросанные бедные кварталы скрыты за разноцветными баннерами и невысокими заборами, отделяющими этот грязный жилой район от центральных улиц и проспектов. Этот район, охватывающий большую часть южных и юго-западных районов города вдоль внешних стен, является очагом преступности и насилия. Интерес Королевских гвардейцев к охране порядка в этом районе ослабевает, и оппортунисты часто используют отсутствие военных для нападения на более бедных горожан. Это привело к появлению все большего числа дружинников и самозванных защитников Мозаичного квартала.

**Грязевой квартал.** В северной части города располагаются большие трущобы, известные как Грязевой квартал. Мощеные улицы города так и не были достроены до северной стены, поэтому в этом районе круглый год царит грязь, жители мерзнут, раздражаются и подвержены болезням. Многие больные и нездоровые люди отправляются в Грязевой квартал, чтобы забыться. Однако на помощь им приходят целители, а также священники, желающие исправить несправедливые условия жизни бедняков и становящиеся местными героями за свой бескорыстный труд.

**Бедлам.** В этом западном районе Рексентрума проживает рабочий класс города. Именно здесь сосредоточена основная часть городской торговли. Десятки мелких улиц ответвляются от основных дорог, создавая лабиринт извилистых кварталов и промышленных районов. Сеть основных дорог сходится на трех главных площадях, на которых расположены магазины, трактиры и различные развлекательные





Pearlbow Wilderness

- R1. Castle Ungebroch
- R2. The Candles
- R3. Academy Grounds
- R4. King's Bastion
- R5. Platinum Veranda
- R6. Vigil's Circle
- R7. Court of Colors

- = Watchtower
- = City Wall
- = Farmland

MUDTOP WARD

R4

R5

THE TANGLES

R7

R3

R1

R2

R6

SHIMMER WARD

MOSAIC WARD



0 500 2000  
miles

КАРТА 3.5: ПЕРСОНАМ



заведения. В северной части Бедлама расположена Платиновая терраса, где находятся дорогие дома и роскошные развлечения, а также центральный храм Бахамута, называемый Драконьим Местом.

Недалеко от южной оконечности Бедлама находится Круг Бдения - рынок, построенный вокруг дороги, огибающей Башню Письма - храм Эратис, где выносит свои приговоры главный арбитр. Здесь ведутся все виды торговли, а расположенная неподалеку тюрьма Глинянная цитадель служит зловещим напоминанием для тех, кто пытается нарушить законы страны.

Двор Красок, расположенный на западной окраине Бедлама, - самая большая из трех главных площадей. Двор представляет собой узел из извилистых улиц, каждая из которых полностью выделена торговцам, приехавшим из дальних стран, чтобы продать свои экзотические товары, а художники и артисты создают атмосферу живого праздника, несмотря на серое и унылое небо. Именно в этом оживленном районе находится Долинный Архив Кобальтовой Души. У южной стены Мерцающего квартала находится Канцелярия Зари - древний храм Отца Зари, вокруг которого изначально был основан город, ныне отреставрированный и превращенный в величественный собор.

**Мерцающий квартал.** Во внутренних стенах города, в Мерцающем квартале, обитают представители знати и лидеры гильдий Рексентрума. Здесь находятся прекрасные сады и музеи, воспевающие земныйскую культуру, и специализированные торговцы, предлагающие свои уникальные товары. Форум для дебатов используется редко, только по праздникам, интеллектуалы там могут поспорить друг с другом о философии и истории. За высокими заборами и стенами стоят коттеджи и усадьбы, оформленные с большим вкусом, а на открытых площадях время от времени устраиваются торжественные мероприятия, когда местная элита нуждается в общении.

**Территория Академии.** К северо-западу от замка находится территория Академии - ухоженный и тщательно охраняемый кампус, где расположены залы и башни Академии Солтрис. Академия Солтрис - это высшее учебное заведение, где обучаются всем специальностям, связанным с магическими искусствами, однако в нее ежегодно поступают редкие таланты, встречающиеся в природе. Программа обучения по каждому предмету составляется таким образом, чтобы прививать юным умам стремление поддерживать интересы империи, и Ассамблея Цербера постоянно ищет вундеркинов с выдающимися способностями, чтобы взять их под свое крыло.

**Свечи.** К востоку от замка расположено восемь высоких шпилей, в которых живут члены Ассамблеи Цербера. Каждая башня имеет свой неповторимый облик. Первоначально Свечи были построены по заказу основателей Ассамблеи Цербера. За прошедшие годы каждая башня была магически изменена по вкусу их преемников. Это создает неровный и неуловимо тревожный вид, видимый из любой точки города.

**Терраса замка Унгеброх.** В центре внутренних стен бдительно стоит терраса замка Унгеброх - небольшой район компактных военных форпостов, окружающих замок Унгеброх. Замок из темного камня состоит из множества башен, а высокие витражи украшают каждый этаж цитадели. В тенистых залах замка, освещенных мерцающим светом факелов, правит король со своей семьей и советниками, находящимися в его полном распоряжении.

## Приключения в Рексентруме

Дворянский дом в Рексентруме, который не строит планы по обретению власти, - это дворянский дом в упадке, так считают дворяне. Городские чиновники и дворяне вынашивают планы по захвату власти и денег, да и среди простого люда есть свои замыслы по завоеванию влиятельных позиций. Большинству из них нужна помощь авантюристов, готовых рискнуть, а другим - защита от своих коллег-интриганов.

**Вызовите Взломщика (низкий уровень).** Подвиги персонажей могут привлечь внимание Взломщиков - группы сопротивления, стремящейся подорвать тоталитарное правление короля. Дружелюбное лицо, с которым персонажи познакомились в городе, приглашает их на встречу с леди Куаной Селедо (хаотично-добрая; женщина; человек; **дворянин [noble]**), фигурой с хорошими связями, которая оказывается ключевой фигурой среди Взломщиков. Она предлагает персонажам присоединиться к ее делу, предлагая союзников, редкие товары и хорошо оплачиваемую работу. Если они соглашаются, то приступают к выполнению первого задания: нужно помочь Взломщикам проникнуть в кабинет казначея Этии Друз и выкрасть десятинные книги за текущий год.

**Убийцы короля (средний уровень).** Персонажи перехватывают загадочную записку, из которой следует, что на жизнь короля Бертрана Двендала будет совершено покушение в следующий раз, когда монарх появится на публике. Персонажи слишком неискусные, чтобы получить аудиенцию у короля или его приближенных, поэтому им предстоит сорвать заговор. **Наёмные убийцы [assassins]** могут быть подосланы династией Крин, Ассамблеей Цербера, Мирадой, культом Бога-Предателя или самой короной, чтобы завоевать симпатии народа. Если персонажам удастся остановить убийц, они заслуживают внимания короля, который, скорее всего, попросит их о большем.

## Гарнизон Рокгвард

**Население:** 6 800 (71% люди, 12% полурослики, 12% дварфы, 5% другие расы)

**Правительство:** Гарнизонном командует маршал Гарад Велиус, в подчинении которого находятся капитаны полков.

**Защита:** Три полка солдат Праведного Клейма защищают и патрулируют гарнизон и окружающие горы.

**Торговля:** Основными предметами снабжения в гарнизоне являются военные пайки и снаряжение. Торговля с местными солдатами позволяет получать товары и услуги.

**Организации:** Солдаты построили небольшие святилища в честь одобренных империей богов. Кроме Праведного Клейма, короны и их союзников в Гримголире, никакие другие организации не имеют власти в гарнизоне.

Гарнизон Рокгвард был построен совместными усилиями короны и Гримголира как символ их политического союза. Крепость-партнер гарнизона Эшгвард является передовым пунктом обороны от постоянно наступающих войск династии Крин и чудовищных полчищ с пустошей на востоке. Крепость располагает внушительной армией и почти непроницаемым периметром, который расширяется в ряд оборонительных оружейных постов по сторонам долины, чтобы еще лучше сдерживать любые попытки вторжения. Крепость держалась на протяжении многих поколений, но потеря гарнизона Эшгвард до сих пор свежа в памяти солдат, размещенных здесь. Каждый день



двендалианские войска планируют отвоевать захваченный форпост и не теряют бдительности в случае повторного нападения.

## Приключения в гарнизоне Рокгвард

Приключения в гарнизоне Рокгвард обычно связаны непосредственно с войной. Защита форпоста от нападений, планирование ударов по Крин и другие военные миссии для короны выполняются здесь ежедневно.

**Украсть планы (низкий уровень).** Агенты Крин нанимают персонажей для проникновения в гарнизон Рокгвард и раскрытия планов короны по захвату гарнизона Эшгвард. Крин хотят, чтобы все планы, которые выведает персонажи, так и остались планами на бумаге, и чтобы корона не смогла реализовать заговор, поэтому все письменные документы, содержащие ключевую информацию, необходимо скопировать. **Стражи [guards], разведчики [scouts] и ветераны [veterans]** гарнизона, патрулирующие территорию, допросят персонажей, которых увидят крадущимися или встретят там, где им не место.

## Руины Шаттенграда

Эта воронка представляет собой каменистую яму размером примерно тридцать футов в поперечнике и шестьдесят футов в глубину. Замусоренная древними костями, яма долгое время считалась просто диковинкой, которую дварфы из Зова Гордости называли Могильной Ямой. Когда слухи о странном месте дошли до пытливых умов империи, было начато расследование. Под ямой исследователи обнаружили засыпанные руины известного города Эпохи Тайной Магии Шаттенграда. В результате интенсивных раскопок яма превратилась в спиралевидное отверстие, уходящее вглубь подземного города и открывающее разбитые реликвии и забытые секреты, а также неясные тени и голодные сущности, которые теперь пробудились. Обещание выгодных открытий подталкивает обе стороны - корону и Ассамблею Цербера - к исследованию руин, но гибель наемников уже привлекает внимание: слухи об опасностях внизу распространяются и отпугивают многих возможных наемников.

## Соляное болото

Соляное болото, родившееся из топи, сливающейся с северной линией деревьев Велвинской чащи, - это

### Фрукт диолет

Круглый голубой плод размером примерно со сливу известен своим сладким вкусом и легким приливом энергии, который получает тот, кто его съедает. Кроме того, диолеты могут быть наделены небольшими лечебными свойствами, что до недавнего времени держалось в секрете гномами Велвинской чащи. Травники и аптекари могут напитать плод целебными свойствами, затратив на приготовление зелья лишь часть времени и золота. Персонаж, владеющий набором целителя, может придать плоду одно из следующих свойств:

- Вы можете насытить фрукт тщательно заваренными целебными настоями, чтобы придать диолету свойства *зелья исцеления [potion of healing]*. Этот процесс занимает 12 часов и стоит 15 зм.
- Вы можете насытить фрукт усиленными восстанавливающими свойствами, чтобы придать диолету свойства *зелья большого лечения [potion of greater healing]*. Этот процесс занимает 4 дня и стоит 70 зм.

Вы можете употребить диолет действием, чтобы получить его лечебный эффект. После сбора диолет остается свежим до 20 дней, прежде чем начнет гнить. Гниющий диолет теряет свои целебные свойства.

болото с солоноватыми, слегка кисловатыми водами. Рассказывают истории о страшном слуге Ползучего Короля, который был убит в одной из битв во время Бедствия. Его едкий труп погрузился в лесную почву и разлагал окружающие заросли, пока не осталось лишь это ядовитое болото, ставшее последним криком отчаяния монстра. Странные и извращенные существа приспособились жить в этом гротескном месте, проникая в Велвинскую чашу, чтобы поохотиться и утащить добычу обратно в свои логова на болоте. Некоторые из этих существ, как бы опасны они ни были, высоко ценятся кожевниками и алхимиками за их кожу и заготовленные части, и охотники круглый год отправляются в глубины болота, рискуя жизнью и конечностями ради добычи.

## Хребет Зильберкель

Внушительная горная гряда, известная как хребет Зильберкель, протянулась через всю западную часть Винандира, отделяя долину Основ от Зарослей Перлабоу. Хребет Зильберкель, представляющий собой цепь зубчатых горных вершин, виден из большинства городов империи, является важным ориентиром, но более всего он известен благодаря своим, казалось бы, бесконечным запасам металлов и глубоким пещерам. Руда и драгоценные камни, добываемые здесь, обеспечили Рексентруму большую часть его богатства и послужили основой для создания Двендалианской империи. Поверхностные жилы - крупнейший источник серебра в Дикогорье, но в глубине пещер можно найти и другие драгоценные металлы, и самоцветы, и забытые остатки диковинок времен до Расхождения, и множество смертоносных чудовищ, для которых эти древние уголки стали домом.

## Приключения на хребте Зильберкель

Путешествие по хребту Зильберкель - это отдельное приключение, учитывая количество опасных существ, обитающих в горах и туннелях этого региона. Караваны, шахтеры и старатели нанимают искателей приключений, чтобы те охраняли их во время путешествий и работы в горах.

**Адская гончая (средний уровень).** Марта Денизрейч (хаотично-нейтральная; женщина; человек; **mag [mage]**) живет в отдаленной башне, где экспериментирует с магией призыва, разрабатывая новые заклинания. Исследования Марты финансирует Ассамблея Цербера. Много лет назад Марта столкнулась с проблемой нападения **троллей [trolls]** на башню, поэтому она вызвала **адских гончих [hell hounds]**, которые бродят по диким местам вблизи башни и держат троллей на расстоянии. Она не хочет, чтобы адские гончие создавали проблемы в будущем, поэтому нанимает героев для охоты на некоторых из них, чтобы уменьшить популяцию. Герои обнаруживают, что не только они убивают адских гончих: **холмовой великан [hill giant]** и небольшая банда троллей убивают гончих, готовясь к нападению на башню Марты!

## Велвинская чаша

**Население:** 850 человек (98% гномы, 2% другие расы)

**Правительство:** Население чащи управляется свободным союзом между лидерами Велвинов - местных кочевых кланов, которые собираются только в случае угрозы.

**Защита:** Хотя мало кто специально обучен бою, многие жители чащи хорошо владеют магией иллюзий для самозащиты.





САНАТОРИЙ ВЕРГЕССОНА

**Торговля:** Те, кто пользуется доверием Велвинов, могут приобрести основные продукты питания, диолеты и редкие реликвии.

**Организации:** По всей чаще разбросаны алтари Матери Природы. Каждый из семи кочевых кланов занимается своими внутренними делами. Представители Зова Гордости часто приезжают на время, чтобы поддержать отношения с вождями Велвинов.

Вдоль Соляного болота раскинулся странный лес, известный как Велвинская чаща. Кочевые кланы гномов, которые называют этот густой лес своим домом, объединяются в свободную сеть союзных семей, а не в центральное поселение, и защищают свое тенистое убежище с помощью иллюзий и чар. Благодаря торговому соглашению Велвинов с Зовом Гордости гномий город смог попросить империю не допускать формальной ассимиляции зарослей в двендалианское общество до тех пор, пока Велвины будут поставлять небольшой, но постоянный урожай диолетов. Диолеты - редкий деликатес, восприимчивый к небольшим чарам и растущий только в Велвинской чаще. С годами интерес империи к автономии Велвинов ослабел, и Ассамблея Цербера стремится взять заросли под свою юрисдикцию и захватить контроль над урожаем диолетов.

### Приключения в Велвинской чаще

Семьи гномов, живущие в Велвинской чаще, с подозрением относятся к чужакам. Интерес Ассамблеи Цербера к этой местности может стать причиной того, что персонажи окажутся в этом странном месте.

**Насыпи Диолетов (средний уровень).** Гервин Мелвот (хаотично-нейтральный; мужчина; лесной гном; **маг [mage]**) попытался вырастить новый вид диолетов с помощью магии. В результате его экспе-

римента появились **ползающие насыпи [shambling mounds]** из диолетов, которые терроризируют чащу. Гномы разрешают персонажам войти в лес, если приключенцы уничтожат растений-монстров.

### Санаторий Вергессона

Во время войны между Двендалианской империей и Джулусским доминионом для военнопленных была построена огромная тюрьма, известная как Аркохранилище. После войны Аркохранилище было перепрофилировано Ассамблеей Цербера в крупнейший имперский санаторий и госпиталь. Названный в честь лорда Саймона Вергессона, покойного члена Ассамблеи, основавшего ее, массивный особняк окружен огромными садами и наполнен прекрасными произведениями искусства, призванными радовать преимущественно состоятельных пациентов.

Пациенты санатория лечатся от физических и психических заболеваний, требующих алхимического, магического или экспериментального лечения. Руководит санаторием директор Гертруда Вагнер, а за работой персонала следит корона. Санаторий предлагает лечение тем, кто нуждается в помощи и может хорошо заплатить, но под приятным особняком скрывается потайная подземная темница для политических заключенных.

### Скрытая польза

Несмотря на безупречную репутацию санатория Вергессона, он скрывает темные тайны. Первоначальное назначение Аркохранилища так и не было до конца отменено, и многие ярые критики короны исчезли с улиц Рексентрума. Глубоко под полами поместья находятся потайные камеры и карцеры, в которых содержатся враги короля, иностранные шпионы и предатели короны, приговоренные к смерти главным арбитром Сидноком Трусканом. Там над ними



проводятся секретные эксперименты под руководством магистра Трента Икитона из Ассамблеи Церберы. Башня на северной окраине территории служит летним домом Трента, где он размещает и обучает будущих членов своей команды Волштрукеров - элитной группы шпионов и убийц, использующих магию для выполнения грязной работы Ассамблеи.

## Приключения в санаторий Вергессона

Большинство приключений в санатории Вергессона связаны с попыткой освободить заключенного. Просто найти пленника, спрятанного в огромном комплексе, - задача не из легких, но если персонажи сами оказываются заключенными в Аркохранилище, они должны выжить и разработать план побега.

**Убивая Реджину (средний уровень).** Реджина Кавла (законно-злая; женщина; человек; **шпион [spy]**), бывшая шпионка Мириады, оказалась заперта в недрах санатория Вергессона. Опасаясь, что она может поделиться важными секретами, Мириада нанимает персонажей, чтобы те проникли в тюрьму, схватили Реджину и доставили ее к ним, предложив крупную сумму или другое вознаграждение - все, что потребуется для выполнения задания. В ходе поисков Реджины герои раскрывают мрачные тайны больницы и должны решить, что делать с этой тревожной информацией.

**Нулевой пациент (высокий уровень).** Один из самых надежных союзников главного арбитра Сиднока Трускана, доктор Рейнольд Бруеска, втайне от всех разрабатывает магическую болезнь для использования в войне против династии Кринов, а пациенты санатория становятся его подопытными. Когда все контакты с санаторием прекращаются, главный арбитр нанимает героев для исследования помещений и изучения личности доктора, его работы и произошедших событий. Персонажи обнаруживают, что большинство обитателей санатория Вергессона мутировали и обезумели от болезни. Искателям приключений предстоит пробираться по наполненным ужасом коридорам, стараясь избежать заражения, или найти лекарство, пока болезнь не уничтожила их окончательно.

## Ирросса

**Население:** 3 220 (54% люди, 28% дварфы, 14% эльфы, 4% другие расы)

**Правительство:** Волю короны навязывает староста Зулла Сауэр в союзе с местными дворянскими семьями.

**Защита:** Ирроссу защищает батальон Королевских гвардейцев, дополняемый наемниками.

**Торговля:** Будучи старым и небольшим торговым пунктом, город располагает базовым оборудованием и припасами, которые можно купить или обменять. Комнаты и таверны скромны, но доступны.

**Организации:** Храм Бахамута возвышается над небольшими святилищами других богов, одобренных империей.

Когда-то здесь находилась штаб-квартира Мириады; в ее отсутствие местные предприятия полностью независимы. Когда-то Ирросса была снежным форпостом между Ледяной Гаванью и Рексентрумом, но сейчас она превратилась в большой город, где путешественники и торговцы греются, проходя через холодные поля. Город состоит из скромных усадеб и многочисленных трактиров, которые рекламируют себя как «домашний очаг перед заморозками».

В последнее время сюда стекаются искатели приключений и богатства, чтобы помочь в раскопках близлежащих руин Шаттенграда (описанных ранее в этой главе).

## Создание синдиката

Восемьдесят лет назад гильдия звероловов, превратившаяся в банду контрабандистов, была изгнана из Ледяной Гавани и пришла в Ирроссу в поисках лучшей доли. Жизнь оказалась не легче, и команда голодных мошенников была вынуждена подойти к процессу заработка творчески. Заметив отсутствие контроля со стороны империи, они начали создавать сеть единомышленников по всему Западному Винланду. Взяв себе имя «Мириада», они руководили незаконной деятельностью, не выходя из маленького городка-форпоста, пока пятнадцать лет назад их база не была обнаружена и подверглась налету имперских войск. Оставшиеся лидеры Мириады рассеялись по континенту, но тень их деятельности до сих пор нависает над Ирроссой как мрачная туча.

## Правительство

Предыдущий староста, Стефан Веберрат, был арестован пятнадцать лет назад за защиту Мириады. Его преемница, Зулла Сауэр, - своевольная и уважаемая дочь Петрова Сауэра, горного барона из Друвенлода. Ее выбрали после того, как она вызвалась добровольцем на эту должность, но, как известно, она уже была связана с Мириадой задолго до того, как стала старостой. Теперь она помогает информацией их скрытой сети, находясь в безопасном положении.

## Преступность

Мелкие преступления случаются, но большинство из них связано с разногласиями или соперничеством сторон, использующих Ирроссу в качестве операционной базы при исследовании руин Шаттенграда. Без ведома всех, кроме своих союзников, Мириада медленно создает новые базы, и со временем она может стать достаточно смелой, чтобы вернуть себе свое старое убежище.

## География

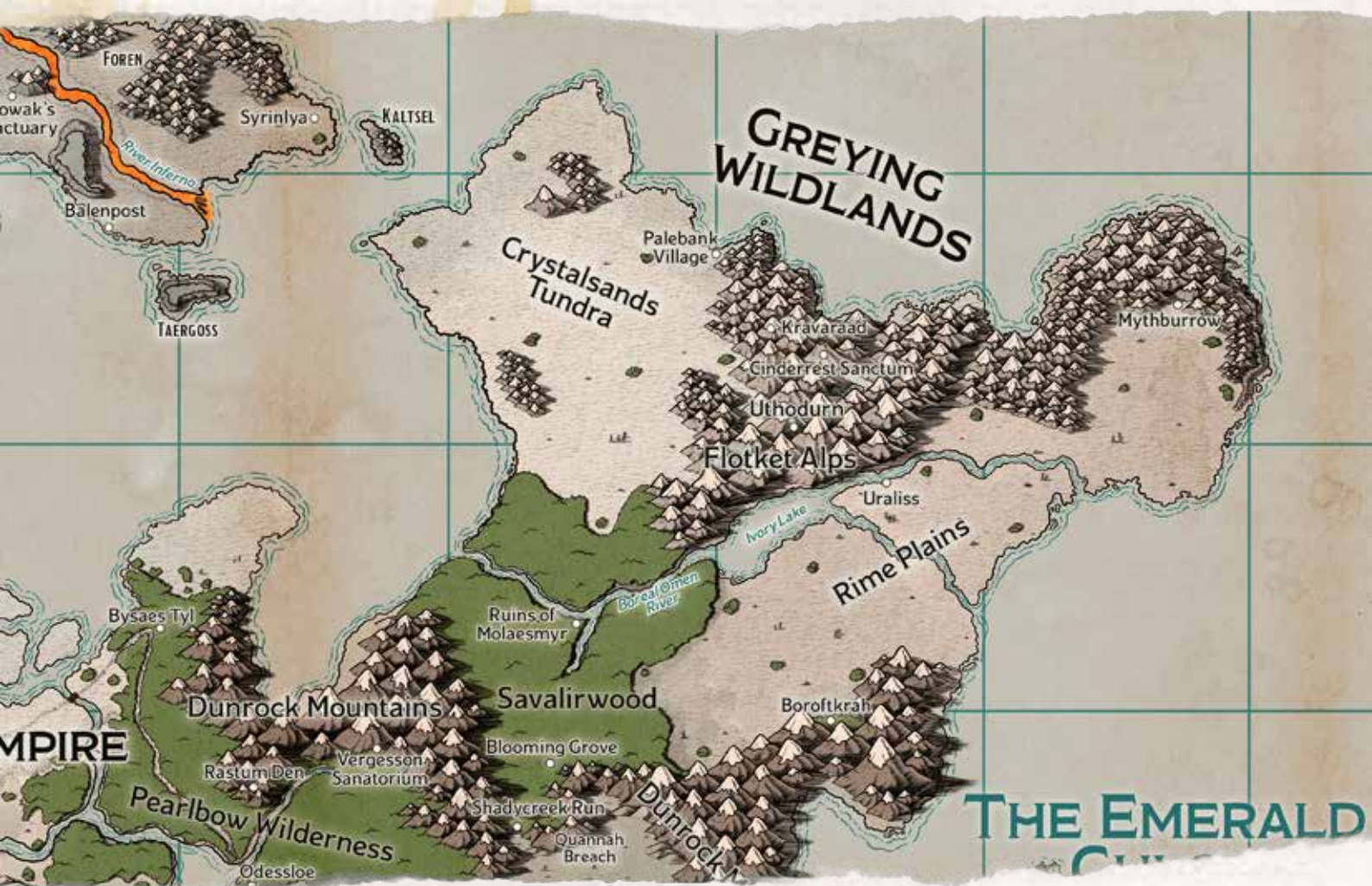
Ветхие деревянные дома с заснеженными крышами стоят вдоль грязных улиц по всему городу. Главные дороги оказались более импровизированными, чем планировалось, а большинство старых зданий находятся в различной степени ветхости. Там, где путь Гордости пересекается с дорогой в Гавань, находится скопление таверн, гостиниц, служб доставки и магазинов.

## Приключения в Ирроссе

Тень Мириады, нависшая над Ирроссой, делает ее прекрасным местом для интриг, а многочисленные путешественники, проходящие через город, могут поделиться с искателями приключений слухами и заданиями.

**Кровный договор (высокий уровень).** Кузнец-человек по имени Вильгельм Аррисгон не вернулся из своего последнего путешествия за повозкой с сырьем. Семья Вильгельма нанимает персонажей для поисков кузнеца, и они отправляются в Ирроссу. В ходе расследования герои обнаруживают, что в городе пропали еще несколько одиноких путешественников. Велима Шанглиан, **вампириша [vampire]**, живущая в тайном логове за пределами Ирроссы, превратила путешественников в своих **порождений вампира [vampire spawns]**. Мириада заключила с вампиришей сделку и отправляют к ней жертв в обмен на помощь в выполнении различных неблагоприятных заданий. Если персонажи уничтожат вампира, они станут врагами Мириады.





КАРТА 3.6: СЕДОЕ ДИКОЗЕМЬЕ

## СЕДОЕ ДИКОЗЕМЬЕ

К северо-восточному побережью Винандира прижимается пустыня из льда и снега, отделенная от Двендалианской империи зубчатыми Данрокскими горами и Куанна Брич. Эта местность с густыми, высохшими лесами, горами и ледяной тундрой известна как Седое Дикоземье - южная часть Кусачего Севера, охватывающего этот регион, а также острова Эйзелкросс. Империя с трудом продвигается в этом регионе, оставляя его жителей сосредоточенными на собственном выживании в суровых условиях, где бродячие кочевники и варварские охотники преследуют бесконтрольную дикую природу. За границей империи, в тени густой замерзшей листвы, находится гномья цитадель Утодурн, ставшая домом для многих эльфов, выживших после разрушения Молесмира.

## ЦВЕТУЩАЯ РОЩА

Почти в десяти милях к северо-западу от Шейди-Крик-Ран, глубоко в Савалирвуде, многовековая ивовая роща и небольшой храм сдерживают проклятие, омрачающее этот лес. Семья Клэй, вестники Матери Природы и Свод-Сердца, построила это святое место как погребальную рощу перерождения, призванную возвращать тела павших природе, позволяя их духам жить дальше. Каждая родословная, захороненная среди болотистых прудов и живых листьев, взращивает совершенно уникальный цветок, из-за чего это место получило мрачное прозвище Сад Костей.

Однако время не стоит на месте. Проклятие леса разъело священные границы рощи. Темные лианы и колючки отвоевывают слой за слоем ограды и могильные знаки, превращая некогда обширную рощу

в маленький клочок непокорной зелени у основания храма. Лишь один из хранителей остался следить за увяданием рощи, и теперь этот священник по имени Кадуцей ушел искать способ очистить сад и родословную, которую он защищает во имя Мелоры.

## БОРОФТКРАХ

**Население:** 3 060 (70% орки, 17% полуорки, 13% другие расы)

**Правительство:** Городом управляет круг старейших воинов, известных как Отмеченные Рунами.

**Защита:** Поселение защищает отряд охотников-воинов, но каждый дееспособный житель проходит боевую подготовку для защиты Борофткара.

**Торговля:** Доступны основные повседневные товары, а также простые ремесла и оружие.

**Организации:** В центре города стоит святилище Корда, но никаких религиозных или иных организаций в Борофткаре не существует.

После того как бог-создатель орков Груумш был изгнан во время Расхождения, многие боевые кланы его кровавой армии разбежались и скрылись. Отделившись от орочьего клана Одакар, удерживавшего Вершины Хранителя Пепла, эти бесчисленные толпы устремились на север, к Обледеневшим равнинам. Оказавшись вдали от прямого влияния Разрушителя, бесцельные орки стали поддаваться «дару» Разрушителя - жажде крови. Между кланами произошел раскол, и в результате кровопролития возник новый клан оркских мародеров, известный как Джебз-Араз.

Оставшиеся в живых чемпионы клана Одакар, решив выжить, нашли вдохновение в Корде, Повелителе Гроз, против которого они когда-то сражались. Они образовали организованный клан орков-воинов, стремящихся преодолеть убийственное влияние Раз-



рушителя и найти силу внутри себя. На этом новом пути родился орочий клан Борофткрах и поселение Борофткрах, создавшее сильную общину, в которой ценятся поступки, совершенные на благо клана. Орки Борофткраха бродят по окрестным равнинам в тяжелых мехах и кожах, ища пути общения с Кордом через смертельно опасные испытания и состязания в мастерстве охоты и выслеживания. Хотя клан в подавляющем большинстве состоит из орков, в редких случаях в него принимают чужаков, доказавших свою силу в глазах Корда.

## Преодоление проклятия

Как и многие их южные собратья, орки Борофткраха не испытывают тяги к насилию, которую Груумш якобы заложил в народ орков, когда создавал их. Они гордятся победой и удачной охотой, принося в жертву Повелителю Гроз лучшую добычу. Свое стремление к войне они направляют на борьбу с недружелюбной местностью, которая их окружает, чтобы обеспечить выживание своей общины. Хотя большинство орков Борофткраха решили сбросить с себя оковы убийственной ярости, они до сих пор готовы биться за свою территорию, часто сражаясь со своими свирепыми сородичами из Джез-Араз или вступая в конфликт с охотничьими отрядами из Утодурна.

## Правительство

Поселением руководит круг старейшин, доказавших свою силу и преданность делу выживания клана. Если в круге появляется свободное место, добровольцы доказывают свою состоятельность в серии состязаний перед центральным идолом Корда, заканчивающихся церемонией гадания на рунах, которая должна возвестить волю Корда относительно того, кто станет старшим воином. Под началом старших воинов все остальные наравне друг с другом обучаются сражаться на случай, если поселению угрожает опасность.

## Преступность

Преступность в Борофткрахе не распространена. Сильное чувство чести часто препятствует стремлению к преступной деятельности. В клане редко кто крадет или отнимает у других, если только обе стороны не согласятся бросить вызов, чтобы выяснить, кто достоин. Тех, кто ворует, позорят как недостойных и изгоняют из клана, чтобы они в одиночку бродили по Седому Дикоземью.

## География

Поселение Борофткрах представляет собой неплотное скопление палаток и укрытий, окруженное высоким забором из деревянных пик. Город создан для того, чтобы быть мобильным, если серьезная опасность будет угрожать его нынешнему местоположению. Соседние районы образуют большие круги усадеб, называемые лодами. Гигантские кабаны и мощные ворги приучены к верховой езде и содержатся в разбросанных загонах.

## Приключения в Борофткрахе

Путешествие по Борофткраху - это отдельное приключение. Чтобы завоевать доверие орков, персонажи должны проявить себя в состязаниях на силу.

**Праздник грозы (низкий уровень).** Когда молния раскалывает небо, орки Борофткраха чувствуют Корда состязаниями, которые даются до тех пор, пока не утихнет гроза. Персонажи, заслужившие доверие орков, могут оказаться добровольными участниками или судьями в это время. Тем временем **орк око Груумша [ore eye of Gruumsh]** возглавляет группу

**орков [ore]** и **орогов [orog]** воинов, которые тайно начали поклоняться Разрушителю. Они планируют продемонстрировать свою веру во время состязаний, превратив игры в кровавую баню, надеясь обратить других орков в свою веру обещанием славного кровопролития и убить всех, кто будет сопротивляться.

## Святилище Тлеющего покоя

В восточных склонах Кравараада находится пещера из оникса, где в самом сердце грота из черного камня находится бассейн с неостывшей лавой. Внутри просторного зала на черных железных украшениях и опорах высечены рунические сказания. На резных рельефах изображены гномьи фрески, изображающие Мелору, дарующую камень и руду из-под земли Морадину Всемоту, чтобы он создал из них великие залы и могучих хранителей.

На протяжении многих поколений за этой святыней следит семья Даст, поддерживаемая подношениями, которые приносят благоговейные жители Утодурна. Тех, кто совершает паломничество в святилище Тлеющего покоя, приглашают помолиться Мелоре и Морадину и, возможно, получить доступ в Подкузницу - великую кузницу, построенную за многие десятилетия в знак уважения к сотрудничеству двух божеств. Считается, что с их божественного благословения создаются могущественные артефакты с великой судьбой.

## Тундра Кристаллических песков

В Эпоху Тайной Магии эта земля была ярким продолжением леса Велутил. Однако, как рассказывают истории, во время великой битвы во время Бедствия этот край превратился в камень и песок. Зима быстро захватила новую пустыню, и пески замерзли, покрывшись северным льдом и снегом. Высокие дюны сверкают при свете дня, как груды бриллиантов, и меняются от сильного ветра и движения реморазов и ледяных червей, которые зарываются и охотятся под песками. Кочевые кланы северных гоблинов формируют охотничьи отряды и выезжают на полярных волках, преследуя пушных зверей, которые называют эти морозные дюны своим домом. Другие существа прячутся, чтобы избежать гигантских ястребов и сов, которые слетаются с Флоткетских Альп в поисках добычи. Во время снегопадов передвижение по этим местам становится крайне опасным, так как мягкая пороша скрывает от посторонних глаз пески и ледяные туннели, ведущие в скрежещущие пасти подземных ледяных червей. Некоторые путешественники предполагают, что в зависимости от ветра, когда песок и иней на время рассеиваются, частично обнажаются великие сооружения забытых эпох, которые при очередном шторме вновь поглощаются барханами.

## Поклоняющиеся червю

По северным полям Кристаллических песков рассеяно племя диких людей, поклоняющихся Куаджату, называющих себя Рабами Пасти. Они охотятся, выкапывая туннели и пещеры в песках и близлежащих скалах, а затем подстерегают добычу до тех пор, пока та не попадет в ловушку. Эти фанатики ежегодно совершают помолничество через коварные Холодные Глубины в Эйзелкросс, на остров Гелиер, чтобы добыть плоть из замерзшего тела Куаджата. Затем это мясо возвращается в Кристаллические пески и ритуально пожирается лидерами этих культов червя, а также молодежью в качестве ритуала взросления. К счастью для них, плоть перед употреблением проходит достаточно долгий путь, чтобы избежать полного





Тундра Кристаллических песков

превращения в червеподобного (см. раздел «Гробница Червя» в этой главе). Рабы Пасти с нетерпением ищут способ однажды освободить своего покровителя из ледяной тюрьмы.

### Приключения в тундре Кристаллических песков

Пересечение этого бескрайнего поля замерзшей пыли - захватывающее и опасное путешествие для любого искателя приключений.

**Друзья в хорошую погоду (средний уровень).** Во время перехода через снежные дюны, продуваемые ветром, герои встречают трех молодых **реморазов [remorhazes]**, которые не нападают. Вместо этого они следуют за Швелс (хаотично-нейтральная; женщина; гном; **разведчик [scout]**), которая держит в руках недавно добытую бледно-голубую сферу, делающую существ послушными. Она не хочет расставаться с шаром и привязалась к своим чудовищным спутникам, но персонажи, разбирающиеся в магии, заметят, что шар притягивает к себе все больше реморазов со всей тундры, а магия, подчиняющая тварей, похоже, быстро исчезает.

### Флоткетские Альпы

Занимая центральное положение между тундрой Кристаллических песков и Обледеневшими равнинами, горная цепь, известная как Флоткетские Альпы, представляет собой величественный заснеженный край с раскидистыми соснами и неровными склонами, поднимающимися к головокружительно острым вершинам. Кочевые тролли и бродячие виверны обитают в пещерах и альковах горных склонов, охотясь на других жителей, также приспособившихся к арктической погоде. На альпийские просторы нередко

обрушиваются суровые метели, загоняя некоторых обитателей под землю, в лабиринты ледяных пещер, петляющих по всему хребту, оставленных давно забытым обществом и ставших домом для нескольких враждующих кланов дедачных великанов. Среди природного хаоса альп подземный город Утодурн и его жители стремятся укротить дикие скалы и распространиться за пределы этого замерзшего нагорья.

### Приключения во Флоткетских Альпах

Ледяные шпиль и снежные тропы пронизывают эти горы, ведя путешественников, преодолевших Альпы, к новым испытаниям и наградам.

**Достойная отвага (высокий уровень).** Среди глубоких ледяных расщелин скрывается логово Йондиса Зимней Звезды - **андросфинкса [androsphinx]** с белоснежным мехом. Он стережет гробницу героической группы чемпионов, пожертвовавших собой в последних битвах Бедствия. Желаящие получить оружие и инструменты этих легендарных личностей должны доказать Йондису свою значимость, выполнив множество заданий, и сфинкс не пощадит тех, кто потерпит неудачу.

### Озеро Слоновой кости

Озеро Слоновой кости, питаемое ежегодным таянием снега и проливными дождями, проходящими через Флоткетские Альпы, является крупнейшим источником пресной воды в регионе. Летом, когда вода оттаивает и рыба в изобилии, к озеру приходят многие обитатели Обледеневших равнин. Берега озера представляют опасность как для мелких зверей, так и для людей: виверны и другие хищники подстерегают ничего не подозревающих путешественников, чтобы полакомиться ими.



## КРАВАРААД

Черный, пылающий, непокорный морозам и холоду севера вулкан Кравараад возвышается в самом сердце Флоткетских Альп. Вечные полосы темного дыма поднимаются вверх, смешиваясь с тяжелым паром, вырывающимся из расплавленной породы, которая остывает на окружающем льду. Гора известна тем, что из ее многочисленных жерл непрерывно и постепенно вытекает раскаленная лава, но мощные извержения происходят крайне редко. Тепло лавы позволяет паре расположенных рядом пресноводных озер, известных как Туманные, круглогодично обеспечивать себя водой. Его эффектное присутствие среди бледных, припорошенных снегом троп Флоткетских Альп делает Кравараад важным ориентиром для путешественников в заснеженном регионе. Более выносливые существа обитают в окружающем талом снегу, часто соперничая за территорию с огненными великанами, которые претендуют на северную сторону и внутреннюю часть вулкана. Многие битвы отдаются в горах как отдаленные раскаты грома, призывая других обитателей прийти посмотреть на схватку или подождать и добить выживших.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КРАВАРААДЕ

Вулкан привлекает достаточно опасных существ, чтобы путешествие в окрестности Кравараада стало самостоятельным приключением.

**Хранилище огненных великанов (высокий уровень).** Огненные великаны Кравараада жадно копили сокровища еще со времен, предшествовавших Бедствию. Чтобы добраться до их подземного хранилища, персонажам приходится пробираться мимо или прорубаться сквозь последних существ, бросивших вызов огненным великанам (чаще всего это **ледяные великаны [frost giants]** или другие существа, способные переносить холод). Но добраться до огненных великанов - это только половина успеха. Огненные великаны выстроили под горой огромное подземелье, и персонажам приходится преодолевать его опасности, сохраняя равновесие всякий раз, когда Кравараад заставляет весь комплекс содрогнуться. Само хранилище охраняет поработанный **взрослый красный дракон [adult red dragon]**, жаждущий свободы.

## ПЕРЩЕРА МИФОВ

В самых отдаленных уголках северо-восточной части Седого Дикоземья, прижавшись к подножию Флоткетских Альп, в сердце скалистого хребта погружается зловещая, увенчанная сосульками пасть глубокой горной пещеры. Местные жители, называющие это место перщерой Мифов, рассказывают о чудовищном древнем существе, претендующем на владычество над окрестными землями. Рассказы о грозном реве, сотрясающем долину, передаются из поколения в поколение, а некоторые даже утверждают, что видели устрашающий размах крыльев огромного дракона с белой чешуей, который называет перщеру Мифов своим домом. Многие шутят, что драконы клады манят их, но лишь немногие отваживаются войти в эту пещеру в поисках богатства и славы, а те, кто входил в нее, никогда не возвращались.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ПЕРЩЕРЕ МИФОВ

Глубоко в перщере Мифов нечто старое и ужасное скрывается в уединении, замышляя свою следующую охоту в землях, лежащих выше.

**Гелидон (высокий уровень).** Вся торговля и связь с деревней Пейлбэнк (описана ниже) прекращается

внезапно и без предупреждения. Когда персонажи отправляются на поиски, они обнаруживают, что вся местность превратилась в ледяной кошмар: деревья сровнена с землей, а оставшиеся трупы вмерзли в зазубринах льда. Утодурские разведчики сообщают, что **древний белый дракон [ancient white dragon]** Гелидон, долгое время пребывавший в спящем состоянии, вернулся в свое логово в перщеру Мифов.

Двоевластие Утодурна приглашает отовсюду охотников за чудовищами и героев, назначив за голову Гелидона солидную награду. Героям предстоит пробраться по извилистым туннелям перщеры Мифов и уничтожить могущественного змея до того, как их соперники получат золото и славу.

## ДЕРЕВНЯ ПЕЙЛБЭНК

**Население:** 690 (61% дварфы, 32% эльфы, 3% гномы, 4% другие расы)

**Правительство:** Эльф-следопыт Элро Алдатаур является назначенным лидером деревни. Он поручает выполнение заданий проверенным друзьям и надежным союзникам.

**Защита:** Элро командует небольшим отрядом странствующих Стекланных Клинков. Некоторые мирные жители готовы взять в руки оружие, чтобы защитить город в трудную минуту.

**Торговля:** Основные припасы можно купить или обменять в небольших трактирах или лачугах.

**Организации:** В городе есть два скромных храма, посвященных Морадину и Кореллону соответственно. Утодурн управляет издавна, а Племена Шейди-Крика посылают агентов для поиска информации об Эйзелкроссе.

На холодном берегу Холодных Глубин находится деревня Пейлбэнк - первый сохранившийся форпост Утодурна за пределами гор. Поселение расположено на границе тундры Кристаллических песков, к северу от Флоткетских Альп. Жители Пейлбэнка часто занимаются подледной рыбалкой, ловлей рыбы или охотой, возвращаясь небольшими караванами в Утодурн, чтобы продать свои товары и пополнить запасы. Поблизости от деревни бродят местные чудовища, поэтому для защиты жителей выделяются отряды Стекланных Клинков. Небольшие доки были недавно расширены, чтобы удовлетворить растущий интерес к северо-западному направлению к Эйзелкроссу. Пейлбэнк стал отправной точкой для северных экспедиций, что привело к росту торговли и острой необходимости в новых трактирах.

## ПРАВИТЕЛЬСТВО

Деревней руководит Элро Алдатаур, закаленный ветрами эльф-следопыт, который помог основать Пейлбэнк около шестидесяти лет назад. Стоический и не склонный к юмору, Элро проявил способности к руководству, когда зарождающийся форпост почти постоянно подвергался опасности. Элро заслужил доверие и уважение жителей, и они попросили его стать правителем Пейлбэнка. Он с неохотой согласился и с тех пор следит за расширением и защитой деревни. В подчинении Элро обычно находится от шестидесяти до девяноста Стекланных Клинков.

## ПРЕСТУПНОСТЬ

Чтобы выжить в этом холодном краю, жителям Пейлбэнка приходится работать сообща, и в маленьком поселке практически нет места для совершения каких-либо стоящих хищений или аморальных поступков. Те преступления, которые все же случаются, порождены необходимостью и наказываются Элро соответствующим образом.





САВАЛИРВУД

## ГЕОГРАФИЯ

Окруженный четырьмя сторожевыми башнями и десятифутовым частоколом из заостренных бревен, Пейлбэнк представляет собой ветхую деревню, запертую в вечной зиме. Деревня состоит из более чем сотни хижин и лачуг. Она слишком мала, чтобы иметь отдельные кварталы, поэтому большинство предприятий и жилых домов располагались там, где могли поместиться на тот момент, создавая извилистую планировку. У северного утеса, примерно в пятнадцати футах от песчано-снежного пляжа, в доках стоят около дюжины кораблей - от рыболовецких до небольших грузовых судов, перевозящих экспедиции в Эйзелкросс и обратно.

## Приключения в деревне Пейлбэнк

Деревня Пейлбэнк была бы скучным местом без особых событий, если бы не присутствие жаждущих исследователей и не важность поселения как перевалочного пункта между Утодурном и островами Эйзелкросса.

**Ночь троллей (средний уровень).** Пока герои остаются в деревне Пейлбэнк, единственный выживший из неудачного патруля Стекланных Клинков, шатаясь, возвращается в деревню. С Флоткетских Альп к поселению спускается организованный отряд **троллей [trolls]**, и для того, чтобы сдержать их натиск, нужен каждый боеспособный воин. Как тролли смогли так организовать и что они ищут в деревне?

## Обледеневшие равнины

Эти поля тундры и таежного леса тянутся все дальше и дальше, охватывая юго-восточную часть Седого

Дикоземья. По каменистым лугам бродят дикие овцебыки и снежные лисицы, а волки, саблезубые тигры и другие звери охотятся, чтобы пережить морозные ночи. Люди пока не обжились в этом регионе, а жители Утодурна отказались от освоения равнин, поэтому путники и группы гоблиноидов безраздельно властвуют в этих краях. Обледеневшие равнины - это в основном открытая, нетронутая дикая местность, где выживание зависит от умения противостоять стихиям и умело ориентироваться в дикой природе.

## Бродячая жестокость

Хотя оркам Борофткара удалось умерить свою ярость благодаря поклонению Повелителю Гроз, некоторые из их сородичей приняли свое жестокое прошлое и покинули остальных в поисках новых завоеваний. Теперь эти жестокие орки известны как Джек-Араз, или «Разрушители Духов», и живут разрозненными кочевыми группами, охотясь на равнинах и в низовьях Флоткетских Альп. Прославляя Груумша своей жестокостью, охотники Джек-Араз представляют собой страшное зрелище для любого странника.

## Руины Молесмира

К северу от реки Полярное Предвестие, в центре искаженного леса Савалирвуда, возвышается разрушенный эльфийский город Молесмир. Некогда прекрасный город, наполненный эрудированными учеными и спроектированный искусными эльфийскими архитекторами так, чтобы слиться с высокими деревьями, теперь стоит заброшенным. Полог деревьев над руинами достаточно плотный, чтобы закрывать большую часть солнца, а массивные, из-



вивающиеся лианы заросли колючей травой, которая проникает в окружающий лес, словно вены из испорченного сердца. Разрушающиеся шпилы опираются на разбухшие от болезней деревья, учебные залы заросли ядовитым грибом и мхом, а вечный тяжелый туман скрывает опасности, таящиеся в неприметных альковах. Всевозможные ужасные фейские существа теперь называют этот город своим домом. Остальной лес заполнен естественными обитателями, мутировавшими под воздействием магии, а также эльфами, попавшими в ужасающую катастрофу и теперь бродящими в тени в виде страшных чудовищ, насмешек над собой прежними.

Эти руины считаются источником порочной магии, которая до сих пор распространяется по Савалирвуду, извращая его жителей и не давая эльфам Молесмира покоя уже более двухсот пятидесяти лет. Многие группировки по всему Седому Дикоземью положили глаз на древний город, стремясь раскрыть его тайны и сокровища. Экспедиции из Утодурна, отправляющиеся в этот город, выходят за его пределы в поисках центральной башни Цез Мозора и лабиринта под ней, откуда, как считается, была высвобождена темная магия. Утодурнские экспедиции надеются найти реликвии и подсказки, которые могли бы стать ключом к обращению вспять этого запустения, но теперь специалисты по подземельям stalkиваются не только с голодными монстрами, но и с наемниками и жадными ворами из Шайди-Крик-Ран, которые стремятся украсть эти же секреты ради наживы. Кровь обеих фракций пролилась на улицах Молесмира, и темные духи города, похоже, наслаждаются насильем.

## Приключения в руинах Молесмира

Руины Молесмира могут манить персонажей своими опасностями, обещая забытые сокровища и магию.

**Гогот в темноте (низкий уровень).** Тетушка Гнилозубка, Нянюшка Грязнотрожка и Бабуля Гнилушка - шабаш **зеленых карп [green hags]**, живущих в лабиринте под руинами Молесмира. Они посылают своих приспешников красть детей из Шейди-Крик-Ран, чтобы затем использовать их в качестве подопытных для новых темных ритуалов. Предполагается, что приспешники забирают детей, которых не будут разыскивать, но когда они похищают ребенка из семьи Мардун, героям приходится отправиться в руины и вернуть жертву, столкнувшись с развращенными приспешниками фей.

## Савалирвуд

Когда-то эта местность была прекрасной чащей, известной как лес Велутил, околдованный магией фей и охраняемый эльфийскими заставами. Около трех столетий назад на лес обрушилось страшное проклятие, вызванное катастрофой, погубившей Молесмир. За прошедшие с тех пор века магия фей стала извращенной и темной, а обитатели - развращенными и одичавшими. Духи и чудовища выползают из-под холодной, прогнившей лесной почвы, а шепот теней навевает кошмары на тех, кто спит под зловеющими деревьями. Лес был переименован в Савалирвуд - от эльфийского слова «савалир», означающего «вина». Лес стал опасным препятствием для путешествий и сыграл важную роль в том, что Двендалианская империя не смогла продвинуться на север, чтобы разграбить руины Молесмира или завоевать Утодурн. В последнее столетие менее опасные окраины леса стали прибежищем для преступников, что привело к созданию Шейди-Крик-Ран.

По всему Савалирвуду есть несколько небольших роц и полян, которые борются с магическими миаз-

мами, заражающими остальную часть леса. Во многих из этих относительно защищенных мест процветает дикая магия, а добрые (хотя и слегка безумные) феи охраняют окрестные поляны, часто очаровывая бродячих гуманоидов и захватывая их в плен, чтобы навсегда составить им компанию. Среди опасностей Савалирвуда живет община замкнутых толстомордых табакси, называемая кланом Ночных Спин, которые иногда приходят на помощь нуждающимся и ищут союзников в борьбе за выживание.

## Клан Ночных Спин

После разрушения Молесмира и распространения таинственного проклятия, преобразившего лес, многие обитатели Велутила погибли, но одна группа табакси из южных районов леса выжила и отказалась бежать. Зная, что духи их предков связаны с деревьями, они решили остаться и приспособиться, научившись вести кочевой образ жизни среди вечных угроз леса. Преданный Мелоре, клан Ночных Спин патрулирует лес в поисках пищи и мест, где можно было бы ненадолго поселиться. Неприятные встречи с людьми из Шейди-Крик-Ран привели к тому, что некоторые из клана Ночных Спин стремятся терроризировать всех неудачливых воров, оказавшихся в Савалирвуде. Клан Ночных Спин также винит эльфов Молесмира в трагедии, постигшей лес, и отказывается разговаривать и сотрудничать с представителями Утодурна.

## Приключения в Савалирвуде

Каждое путешествие по опасному, странному и проклятому Савалирвуду - это приключение.

**Переговоры с Ночными Спидами (низкий уровень).** Клан Ночных Спин захватил торговый караван, путешествующий по Савалирвуду, поджидая, что путешественники - воры. Персонажи наняты семьей купца для спасения каравана. Если им удастся выследить табакси в лесу, то они должны будут либо убедить клан Ночных Спин в невиновности путешественников, либо сражаться за освобождение пленников. Ситуация усложняется, когда табакси предъявляют убедительные доказательства того, что этот торговый караван - не просто группа простых путешественников.

**Дозор трентов (средний уровень).** Путешествуя по лесу, герои встречают **трента [treant]**, который настаивает на том, чтобы провести их через Савалирвуд. Трент утверждает, что знает каждый уголок леса и все его опасности. На первый взгляд, это очень полезно. Однако проклятие, поразившее лес, свело его с ума, и он стал бредить. Все опасности, о которых он рассказывает, - выдумки его извращенного ума, и он умеет лишь заводить героев в одну опасную ситуацию за другой.

Отказ трента сообщить свое имя - первый признак того, что что-то не так. По правде говоря, трент уже не помнит своего имени.

**Составление карты врат (высокий уровень).** Эрма Шниб (хаотично-нейтральная; женщина; легконогий полурослик; **mar [mage]**) считает, что проклятие, поразившее Савалирвуд, создает порталы на Нижние Планы. Она нанимает персонажей, чтобы они вместе с ней исследовали лес, нашли и нанесли на карту эти врата. Помимо обычных кошмаров, бродящих по лесным тропам, врата патрулируют исчадия и нападают на тех, кто пытается закрыть кланарные двери.

## Шейди-Крик-Ран

**Население:** 14 770 (56% люди, 15% эльфы, 14% дварфы, 15% другие расы)



**Правительство:** За контроль над городом борются четыре организованные преступные семьи и Союз Серых торговцев, а наемные миротворцы из Шайки Недовольных пытаются не допустить полного хаоса.

**Защита:** Племена Шейди-Крик-Ран нанимают личных солдат и телохранителей, а Шайка Недовольных защищает город в целом.

**Торговля:** Большинство товаров общего потребления доступны, а редкие импортные и краденые товары продаются и выставляются на тайные аукционы. Многие таверны, трактиры и места разврата открыты для посетителей.

**Организации:** Большую часть бизнеса ведет одно из Племен или Союз, даже если сотрудничество с ними неочевидно. В городе разбросаны скромные храмы.

За северными форпостами Винандира разбросанные лачуги и хижины упираются в деревья диких земель, растущие вдоль небольшого ручья. Изначально состоявшая из множества временных нищих поселений, управляемых жестокими хозяевами трущоб, Шейди-Крик-Ран теперь известна как средоточие преступной деятельности и одичавшей человечности, получившей свободу действий. Выродившиеся отбросы цивилизации видят в этом месте шанс обрести несметную славу и власть. Большинство дебатов заканчивается дракой, а большинство драк - кровопролитием.

Суровая, бесконтрольная окружающая среда порождает выносливых людей, и, несмотря на свирепых зверей, подстерегающих легкую добычу на окраинах, группы гордых охотников и скорняков стали известными торговцами. Некоторые умные люди начали организовывать и цивилизовать жизнь в Шейди-Крик, надеясь привнести в это сборище отступников хоть какую-то толику порядка и уважения, в то время как старожилы Шейди-Крик борются за

сохранение непредсказуемости, подрывая эти попытки насилием.

## ОПАСНЫЕ ПРОФЕССИИ

Многие, кто выбирает жизнь в Шейди-Крик-Ран, делают это, чтобы избежать гонений (или судебного преследования), которые ожидают их в империи, в то время как другим по вкусу жестокий образ жизни, который предлагает государство с откровенной моральной гибкостью. Профессии здесь самые разные: от ремесленников и мастеров до фермеров, наемников и артистов. Однако самыми доходными предпринимателями в этом регионе являются воры, охотники и падальщики, отваживающиеся ходить за добычей в смертоносный Савалирвуд и руины Молесмира. Могучие звери дают сочное мясо и меха, а найденные реликвии и утраченные магические предметы можно хорошо продать на отдаленных рынках. Борьба за такую добычу часто становится кровавой: Племена и Союз Серых торговцев сражаются за контроль над этими промыслами, а также конкурируют с жителями Утодурна, желающими вернуть себе свое наследие и утраченные вещи.

## КОНКУРЕНЦИЯ В УПРАВЛЕНИИ

В настоящее время Шейди-Крик-Ран поделен между тремя конкурирующими фракциями: Союзом Серых торговцев, Племенами и Шайкой Недовольных.

Союз Серых торговцев - это фракция исправившихся изгоев и преступников, которые стремятся установить прочные торговые отношения с внешними обществами и помочь спасти Шейди-Крик-Ран, сделав его более безопасным и функциональным сообществом. Члены Союза не подчиняются империи и наслаждаются свободой незаконного образа жизни, но они также хотят избавиться от наследия насилия, которым известен Шейди-Крик-Ран. Союзом Серых торговцев, состоящий из звероловов, охотников, строителей и ремесленников из всех слоев

Улицы Шейди-Крик-Ран





общества, желает ввести должность маршалов для поддержания мира. Их цель - повысить безопасность мирных жителей, превратить Ран в респектабельное место для торговли и, в конечном итоге, уменьшить влияние Племен и Шайки Недовольных.

Племена - это группа конкурирующих преступных семей, которые управляли Шейди-Крик почти столетие, прежде чем утратили свое господство в результате жестоких междоусобиц и внутренней борьбы за власть. В состав Племен входят семьи Мардун, Уттолот, Требейн и Джагентот, которые контролируют большую часть бизнеса в городе и вступают в тайные стоворы друг против друга. Хотя каждая семья обычно состоит из родственников по крови или браку, их сотрудники также считаются «членами семьи», пока они остаются лояльными. Племена занимаются скучной краденой, порочными и развратными развлечениями, а также контролируют население с помощью запугивания, страха и неразберихи.

Шайка Недовольных - это закаленная компания наемников, которые служат для обеспечения местных интересов в Шейди-Крик. Основанная группой дезертиров из двендалианской армии, она превратилась в батальон воинов, верных монете и друг другу. Члены банды с удовольствием работают на Союз Серых торговцев или на любую из семей, входящих в состав Племен, если только их дела не настолько кровавы, чтобы причинить вред невинным или поставить под угрозу безопасность Шейди-Крик. Поскольку другие фракции полагаются на Шайку Недовольных в защите от ужасов Савалирвуда, ее члены считают себя нейтральными инструментами в политической шахматной игре. Некоторые члены Шайки назначили себя ответственными за поддержание порядка в поселении без закона, называя себя Десятинниками, и делают все возможное, чтобы не дать невинным погибнуть от рук городских хищников. Их приоритеты сводятся к тому, чтобы отдать свои навыки тому, кто лучше заплатит, сохранить улицы пригодными для жизни и не допустить в город опасность Савалирвуда и Двендалианской империи.

## Правительство

В городе нет ни центрального правительства, ни законов, поэтому большая его часть держится на смутном ощущении «живи и дай жить другим», которое время от времени сменяется всплесками «бери, что плохо лежит». Если насилие выходит из-под контроля, в дело вступают Десятинники из Шайки Недовольных и избивают всех причастных до полусмерти. Нередки случаи, когда неосторожные люди оказываются мертвыми в заснеженном переулке, лишенными своего имущества и брошенными на съедение голодным собакам. Жители Шейди-Крик учатся быть бдительными и осторожно обращаться с клинками.

## География

То, что начиналось как длинная череда лачуг и хижин, построенных вдоль южной линии деревьев Савалирвуда, превратилось в трехмильную кривую главную улицу под названием Клеверная аллея, утыканную лачугами, зданиями и выгребными ямами. Кварталы на южной стороне аллеи, называемые Южным Клевером, - самые бедные и неухоженные районы города, известные крайне отчаянным поведением людей и еще более опасным бизнесом. Северная сторона, называемая Северным Клевером, частично заходит на территорию Савалирвуда, и здесь живут богатые и могущественные обитатели Шейди-Крик, в том числе большинство семейств из Племен, которые обитают в различных особняках и небольших крепостях.

В западной части Клеверной аллеи, известной как Плетень, живут падальщики и фермеры, которые делают все возможное, чтобы заставить суровые земли холодного севера производить пищу для жителей Шейди-Крик-Ран. Центральная площадь Клеверной аллеи называется Клеверной площадью и является центром торговли, конфликтов и порока в городе. На площади среди бела дня встречаются все группировки, маскируя свои тайные замыслы развратным и шумным образом жизни, в котором царит праздность и излишества. В восточной части Клеверной аллеи, называемой Трущобами, среди наркопритонов и свинарников живут крестьяне и карманники.

## Приключения в Шейди-Крик-Ран

Негласные законы и обещание легких денег привлекают на эти опасные улицы множество оппортунистов.

**Украденное сердце (низкий уровень).** В таверне «Канава» герои вступают в игру на выпивание с местными членами Шайки Недовольных. Победят персонажи или проиграют - неважно, но Дратто, **орк [ore]** из Шайки, раскрывает свою связь с семьей Мардун. Дратто говорит, что им нужны помощники, чтобы украсть реликвию из Молесмира, хранящуюся у семьи Требейн. Персонажи могут выдать Дратто Требейнам, чтобы добиться их расположения, или согласиться помочь с кражей.

Если персонажи соглашаются помочь Дратто, их ждет опасное ограбление. Они должны проникнуть в охраняемый сарай, расположенный за пределами Плетня, и обнаружить, что реликвия на самом деле является дремлющим **пикси [pixie]**. Это существо просыпается в присутствии персонажей, когда таинственный аспект характера одного из них выводит пикси из оцепенения и привлекает его к персонажу.

**Королевский шпион (любой уровень).** Нелла Дурлон (законно-нейтральная; небинарная; человек; **шпион [spy]**) живет в Шейди-Крик-Ран в качестве шпиона империи. Она собирает информацию об обороне поселения, чтобы передать ее Оливеру Шрейберу (см. раздел «Двендалианская империя» в главе 2). Персонажи узнают о работе Неллы от фракции, которая нанимает их для поиска шпиона. В зависимости от фракции, персонажи должны либо вывести Неллу из поселения, чтобы она могла доложить Оливеру, либо убить Неллу за выдачу секретов поселения. В любом случае, найти Неллу - задача не из легких. Шпионка - мастер своего дела и прекрасно вписывается в ряды преступников и бандитов Шейди-Крик.

## Уралисс

Небольшой город Уралисс был первой попыткой Утодурна выйти за пределы своих горных владений. Уралисс был заселен с целью превращения его в фермерскую деревню, помогающую выращивать урожай. По мере строительства города были разработаны магические заслоны, которые были установлены вдоль заснеженного поля у основания Флоткетских Альп. Они должны были медленно растапливать снег и способствовать превращению этой территории в пригодную для возделывания землю. Однако город атаковали орки и другие напасти со стороны Обледеневших равнин, и надежды города рухнули, когда оказалось, что почва под снегом каменистая и не пригодна для обработки. Поселение было быстро заброшено, и в настоящее время это разрушающийся город-призрак, оставленный на произвол судьбы орами Борофткахра на Обледеневших равнинах.





Над покрытыми снегом Флоткетскими Альпами, где располагается Двоевластие Утодурна, возвышается пышущий огнём вулкан Кривараад

## Приключения в Уралиссе

Персонажи могут отправиться в Уралисс, чтобы вернуть что-то оставленное там, изучить его магические заслоны или поохотиться на зверя, скрывающегося в городе-призраке.

**Храм Всемогота с привидениями (низкий уровень).** Орки Борофткара любой ценой избегают храма Морадина в Уралиссе. Храм наполнен призраками dwarфов и эльфов, захваченных верховной жрицей, которая сошла с ума и заперла своих прихожан в храме во время последнего набега орков. Все ее жертвы умерли от голода, как и сама жрица, превратившаяся в **призрака [wraith]**. Персонажи могут прийти в это здание, чтобы найти потерянное сокровище Морадина или спасаясь от других угроз, проходя через разрушенный город.

## Утодурн

**Население:** 26 240 человек (56% dwarфы, 36% эльфы, 4% гномы, 4% другие расы)

**Правительство:** Во главе населения стоит двоевластие, установившееся в результате союза между dwarфийским и эльфийским монархами, каждый из которых опирается на совет знати, разделяющий обязанности по надзору за городом и его функциями.

**Защита:** Для поддержания мира Утодурн содержит хорошо обученную армию Стекланных Клинков, которая расставляет по Флоткетским Альпам своих разведчиков и разведчиц. Дворяне также нанимают телохранителей.

**Торговля:** Доступно большинство основных товаров

и услуг. Изолированность Утодурна означает, что импорт ограничен, а трактиров для чужаков мало.

**Организации:** Многочисленные храмы расположены в районе Круга Воли, а конкурирующие гильдии ведут свою деятельность под надзором совета. В город стали проникать тайные агенты Племен Шейди-Крик-Ран.

Скрытая среди ледяных вершин Флоткетских Альп, самая северная dwarфийская крепость Дикогорья расположилась в основании крутой горной долины. Утодурн - оплот dwarфийской культуры, место обитания уединенного народа, который терпит морозы и постоянные снегопады в горах и окрестных землях с тех пор, как почти восемьсот лет назад основал эту крепость. Dwarфы Утодурна отличаются острым умом, более волосаты, чем их южные собратья, и так же непреклонны, как скала, в которой они живут. Королева Утодурна отступила от упрямых dwarфийских традиций и открыла двери города для тысяч эльфийских беженцев после разрушения Молесмира почти три века назад. Хотя между dwarфами и эльфами случались конфликты, когда на короткое время возрождались древние обиды, общество в этих нагретых огнем каменных залах превратилось в уникальный союз двух культур.

## Суровая среда

За железными дверями города, в диких землях, окружающих подземную крепость, царит жестокий холод и дуют пронизывающие ветры. Жители Утодурна охотятся и выслеживают диких белых бизонов



и скалистых козлов, которые называют Флоткетские Альпы своим домом. Дварфы и эльфы Утодурна приспособились к окружающей среде, став искусными охотниками и следопытами, а также выносливыми путешественниками, привыкшими к экстремальным условиям. Как гласит охотничья поговорка, «выжать воду из камня трудно, но добыть кролика во Флотсе еще труднее». Для борьбы с такими опасностями, как кланы ледяных великанов и снежных гоблиноидов, охотящихся по склонам и пещерам горного массива, необходима сильная боевая мощь, и мастера Утодурна готовят свирепых воинов и заклинателей.

## ДВОЙСТВЕННОЕ ОБЩЕСТВО, ДВОЙСТВЕННЫЕ НАВЫКИ

Утодурн - единственное место в Дикогорье, где дварфийский и эльфийский уклад жизни и традиции объединяются в одном месте. В результате совместной работы возникли новые невероятные ремесла и способы преодоления трудностей региона. Дварфийская техника резьбы сочетается с эльфийскими знаниями в области магии, что повышает возможности архитектуры и раскопок. Исторические знания о местной растительности сочетаются с изысканным траволечением, позволяющим выращивать холодостойкие культуры. Ремесленные и кузнечные техники каждого рода переплетаются и дополняют друг друга, делая утодурнские товары, выходящие за пределы Седого Дикоземья, поистине ценными.

## ЛЮБОВЬ НЕ ЗНАЕТ ГРАНИЦ

Дварфы и эльфы живут под одной крышей и знаменем в Утодурне уже много веков. За эти годы между ними возникли узы взаимного уважения, а романы и союзы между эльфами и дварфами с годами становятся все более распространенными. И хотя поначалу такие союзы считались скандальными, к ним стали относиться терпимо, а со временем и с радостью. Хотя эльф и дварф действительно могут иметь потомство, упрямая природа обоих предков приводит к тому, что ребенок становится либо эльфом, либо дварфом, хотя ребенок любой расы часто наследует незначительные физические признаки другого родителя. Таких детей ласково называют «аттальвен», или «двусердечные».

## РАЗБОГАТЕТЬ!

Двоевластие Утодурна вознаграждает тех, кто находит магические предметы в пустошах Форена, что заставляет самых опытных и отчаянных исследователей Утодурна отправляться на Сиринлию. У Утодурна нет средств на содержание полноценной экспедиции на Форен, поэтому он поощряет жителей, собирающих такие предметы. Город предоставляет бесплатный транспорт до Сиринлии и обратно, а также вознаграждает за находки, потому что они отчаянно ищут предметы, которые могут дать им больше ресурсов, защитить от вторжения Двендалианской империи или династии Крин, или помочь излечить проклятие Савалирвуда. Некоторые ученые считают, что источник порчи Савалирвуда может быть связан с чем-то, находящимся в руинах Эора.

## ПРАВИТЕЛЬСТВО

Оплотом Утодурна управляют два монарха - королева дварфов Симона Фруунаст и король эльфов Иман-тан Талвизель, каждый из которых возглавляет свой небольшой совет. Большинство вопросов, касающихся города и его провинций, решается одним из этих советов, а хорошо обученные воины и следопыты, называемые Стеклянными Клинками - по их фирменному дизайну оружия, напоминающему зазубренное

стекло, - выступают в роли блюстителей порядка и закона.

## ПРЕСТУПНОСТЬ

Общество Утодурна далеко от совершенства, и в тени под горой существует преступный элемент. Известно, что главы гильдий, стремящиеся превзойти своих конкурентов, прибегают к воровству и подкупу, а некоторые бесчестные дворяне иногда прибегают к шантажу и даже убийству, чтобы получить власть и богатство. Любопытные шпионы и воры из Шейди-Крик-Ран также тайком или обманом пробраются в освещенные очагом залы, и небольшой всплеск преступности может быть неминуем.

## ГЕОГРАФИЯ

Над входом в Утодурн возвышается ряд небольших сторожевых башен, которые окружают скопление конюшен, где содержатся толстокожие, выносливые лошади и горные козлы. Весь город построен вокруг вертикального котлована, спускающегося прямо вниз с края долины, с многочисленными тоннельными проемами, запирающимися колпакообразными железными дверями, и образующими широкую нисходящую спираль из резного камня, красного железа, полированного мрамора и холодных подземных водопадов, освещенных постоянно горящими кострами. Участки города разделены и обозначены широкими колоннами, на которых возвышаются стальные ворота, опускаемые для закрытия входов и защиты более глубоких областей Утодурна.

Верхний уровень спирали, называемый Кругом Воли, - самый широкий и древний из регионов. Многие горожане живут вдоль внешних поясов Круга Воли в уникальной мешанине из старых, угловатых каменных домов и возвышенных эльфийских усадеб. Район пересекает центральная дорога - Винтовая тропа, которая одновременно является и проезжей частью, и форумом, уставленным столами, скамейками и тележками торговцев. Многие строительные предприятия имеют здесь небольшие строительные верфи, а на верхних шахтах, или Надшахтах, идет упорная работа по извлечению железа из окружающей породы. Основные казармы Стеклянных Клинков сосредоточены вокруг входных туннелей, спускающихся в город.

Ниже Круга Воли, по спирали меньшего размера, расположен Круг Обдумывания, или, как его еще часто называют, Круг Дум. Круг Дум от пола до потолка застроен домами, рынками, кузницами и тавернами, наполняющими воздух ароматами жареного мяса и вареных клубней. Многие жители Утодурна приезжают сюда, чтобы сделать покупки, насладиться шумной атмосферой, расслабиться за бокалом крепкого эля или пикантного вина. Иностранцев путешественников может порадовать встреча с дварфами, танцующими под нехарактерно причудливую эльфийскую музыку, или эльфами, развлекающимися грязными играми в баре.

В нижней части города, на Круге Основ, находятся Лудденброкские шахты, извлекающие драгоценные металлы из глубоких жил горы, а также цитадель Грандкаст, где правят своим народом два монарха. Сама цитадель представляет собой впечатляющий дворец, высеченный в центральных сталактитовых столбах и напоминающий перевернутую башню, с мраморными ваттами, делающими ее похожей на застывший подземный смерч.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В УТОДУРНЕ

Путешествие в Утодурн и обратно - отдельное приключение, учитывая суровость окружающей среды.



Стеклянные Клинки также могут обратиться к искателям приключений, чтобы те помогли остановить растущую волну преступности.

**Ужасные вопли (низкий уровень).** Персонажи нанимаются к Стеклянным Клинкам для расследования серии смертей. Древние эльфы, достаточно старые, чтобы помнить о разрушении Молесмира, по ночам чахнут и умирают на улицах. Свидетели рассказывают, что перед тем, как найти тела, слышали одно и то же: жуткий вой. Виновница этого - Майра Квирн, эльфийка, превратившаяся в **баньши [banshee]**, когда ее народ бежал из Молесмира, и ставшая мстительным духом под воздействием темной магии руин. После долгих лет поисков Майра нашла своих еще живых сородичей в Утодурне и планирует отомстить всем эльфам, оставившим ее.

**Бесплодные полки (средний уровень).** С наступлением зимы запасы продовольствия в Утодурне подходят к концу. Монархи устраивают соревнование по охоте на мамонтов, предлагая приз в 1 000 зм той команде, которая принесет самого большого **мамонта [mammoth]**. Если персонажи захотят принять в нем участие, они должны выследить и убить самого большого мамонта, а затем разобраться с конкурирующей командой искателей приключений, которая попытается отобрать добычу силой.

**Страшная скважина (высокий уровень).** Крин совершают дерзкое вторжение в Утодурн, используя **лиловых червей [purple worms]** для прорыва в подземный город. Пробив внешнюю стену Круга Основ, Крин штурмуют цитадель Грандкаст и берут в заложники обоих монархов, после чего те оказываются загнаны в угол и не могут бежать с пленниками. Стеклянные Клинки обращаются к искателям приключений за помощью в освобождении монархов и привлечении захватчиков Крин к ответственности.

## ЭЙЗЕЛКРОСС

Далеко на севере от остальной части Дикогогорья расположено множество внушительных ледяных островов, опасностей и могущественных, забытых реликвий. Эйзелкросс и Седое Дикоземье известны под общим названием Кусачий Север. На протяжении столетий большинство людей считали Эйзелкросс необитаемым ледниковым краем, где бушуют метели и обитают йети. Лишь рыболовецкие суда приближались к замерзшим берегам, пока на одном из них не был найден эорский предмет.

Летающий город-государство Эор, место изобретателей, магии и прогресса, был сброшен в Эйзелкросс добрыми и злыми богами во время Бедствия. Для выполнения этой грандиозной задачи Главные Божества и Предатели договорились о временном перемирии, поскольку жители Эора создавали оружие, способное убивать богов, и их нужно было остановить. Боги пытались полностью уничтожить Эор, но его защита от божественных сущностей была тщательно отлажена и неожиданно сильна. Для того чтобы разрушить город, потребовалась большая часть пантеона.

Долгое время считалось, что Эор уничтожен, и молчание богов по этому поводу только укрепило это убеждение, поэтому в книгах с преданиями не осталось ничего, что можно было бы обсудить или узнать о некогда могущественном государстве. Однако недавно найденные эорские артефакты открыли истину о месте упокоения Эора и породили слухи о магических тайнах, застывших подо льдом Эйзелкросса. Теперь экспедиции двендалианцев, утодурнийцев, жорхасцев и наемников ищут в опасной местности материалы, способные изменить ход войны между Двендалианской империей и династией Крин.

## СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ В ЭЙЗЕЛКРОССЕ

Эйзелкросс - край странной магии, причудливых существ и удивительных людей. Каждый день, когда персонажи путешествуют по этой земле, они бросают кубик к20. При результате 15 или выше происходит столкновение соответствующего уровня, выбранное мастером или случайным боском кубика согласно таблице «Столкновения в Эйзелкроссе». Не все эти встречи должны приводить к бою, и идеи, представленные в таблицах, могут вдохновить вас на создание собственных столкновений.

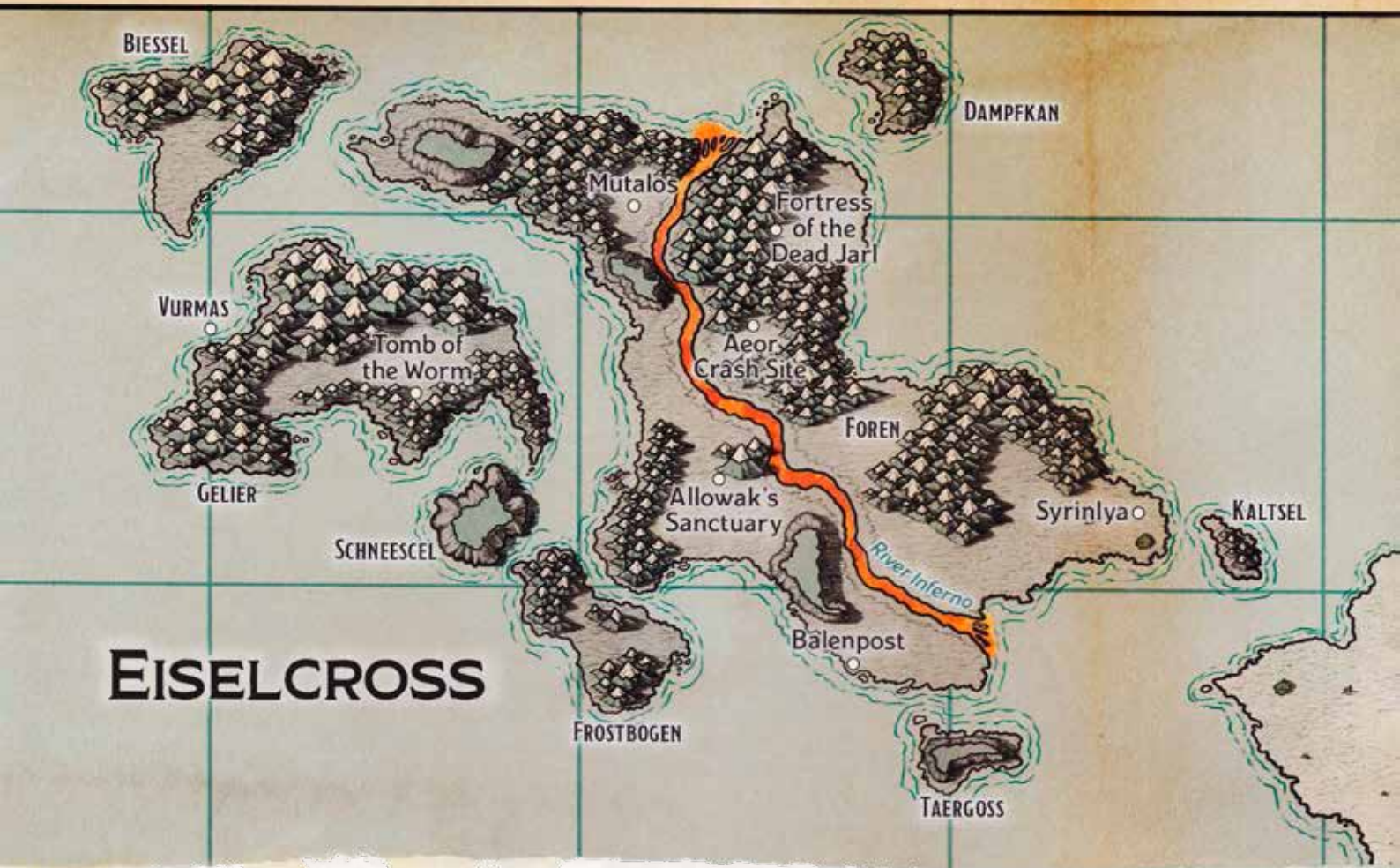
### Столкновения в Эйзелкроссе: Уровни 1-4

| к6 | Столкновение                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Персонажи встречаются 1к4 <b>разведчиков [scouts]</b> дикарей, охотящихся на <b>саблезубого тигра [saber-toothed tiger]</b> . У разведчиков закончились стрелы, и они готовы обменяться снаряжением и информацией, чтобы пополнить свои боеприпасы.                                                                                                                                              |
| 2  | Персонажи встречаются заблудившегося мага Ассамблеи Цербера, пытающегося вернуться в Баленпост. Остальные члены команды мага погибли в руинах Эора, и существует шанс в 50 процентов, что маг несет недавно найденный эорский предмет.                                                                                                                                                           |
| 3  | Персонажи находят <b>грифона [griffon]</b> со стрелой в крыле, которая мешает ему летать. Персонаж, который преуспевает в проверке Мудрости (Уход за животными) Сл 15, может подойти к грифону, не подвергаясь нападению. Такой персонаж сможет удалить стрелу, вернув грифону способность летать, после чего грифон позволит персонажу ездить на нем как на коне в течение следующих 1к10 дней. |
| 4  | Персонажи сталкиваются с <b>ревенантом [revenant]</b> - мертвым исследователем из Баленпоста, который был убит одним из их команды и жаждет мести.                                                                                                                                                                                                                                               |
| 5  | Персонажи находят яйцо высотой 3 фута и весом 50 фунтов. Если держать яйцо в холоде в течение 1к10 недель, из него вылупится <b>вирмлинг белого дракона [white dragon wyrmling]</b> .                                                                                                                                                                                                            |
| 6  | <b>Молодой ремораз [young remorhaz]</b> нападает на персонажей из засады.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

### Столкновения в Эйзелкроссе: Уровни 11-16

| к6 | Столкновение                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | <b>Взрослый белый дракон [adult white dragon]</b> сталкивается с персонажами, требуя сокровища за проход по своей территории. Дракон принимает в качестве приемлемой дани сокровища стоимостью 1 000 зм или редкий магический предмет.                                                                                  |
| 2  | Персонажи сталкиваются с <b>железным големом [iron golem]</b> , который ходит по кругу. Гolem атакует всех существ в радиусе 10 футов от него, но в остальном продолжает ходить по кругу.                                                                                                                               |
| 3  | Персонажи находят лагерь из 2к4 <b>минотавров [minotaurs]</b> и 4к6 <b>орков [ores]</b> , которые ищут дикарей для вербовки на службу Крин. Эти исследователи хотят сохранить свою операцию в тайне. Если они не убедятся, что персонажи смогут сохранить тайну, жорхасцы нападут.                                      |
| 4  | <b>Рух [roc]</b> пролетает над головой и пытается схватить одного из персонажей на ваш выбор в качестве следующего блюда.                                                                                                                                                                                               |
| 5  | Персонажи сталкиваются с шабашем из трех <b>ночных карг [night hag]</b> , которые ищут эорские предметы. В своем человекоподобном обличье эти карги притворяются заблудившимися исследователями и просят сопровождения. Когда персонажи оказываются в уязвимом месте, они раскрывают свою истинную сущность и нападают. |
| 6  | Персонажи попадают в засаду, устроенную 1к8 + 1 <b>ледяными великанами [frost giants]</b> .                                                                                                                                                                                                                             |





КАРТА 3.7: ЭЙЗЕЛКРОСС

### Столкновения в Эйзелкроссе: Уровни 5-10

| к6 | Столкновение                                                                                                                                                                                                                           |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Персонажи сталкиваются с 1к4 + 1 <b>мамонты</b> [mammoths], на которых охотятся 2к6 <b>разведчиков</b> [scouts] дикарей.                                                                                                               |
| 2  | <b>Отвратительный йети</b> [abominable yeti] и 1к4 <b>йети</b> [yeti] преследуют персонажей.                                                                                                                                           |
| 3  | Персонажи сталкиваются с 2к4 йети из святилища Алловака (см. раздел «Статистика йети из святилища Алловака» далее в этой главе). Йети пытаются отпугнуть персонажей, но не желают причинять им вреда.                                  |
| 4  | Персонажи проходят мимо эорского здания, которое рухнуло неподалеку. В здании находится 1к4 + 4 <b>умертвий</b> [wights].                                                                                                              |
| 5  | <b>Эорский поглотитель</b> [aeorian Absorber] (см. главу 7) нападает из засады.                                                                                                                                                        |
| 6  | Персонажи встречают большое стадо лосей. Если персонажи напугают лосей, то 1к6 <b>лосей</b> [elk] атакуют, а остальная часть стада убегает. Во время боя из-под снега вырывается <b>ремораз</b> [remorhaz] и атакует всех без разбора. |

### Столкновения в Эйзелкроссе: уровни 17-20

| к8 | Столкновение                                                                                                                                                                                              |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Персонажи находят погребенную вершину эорской башни, которая выросла в лед. Лед заполняет нижние уровни башни, и 1к4 + 1 <b>эорских изничтожителей</b> [aeorian nullifier] (см. главу 7) вморожены в лед. |
| 2  | Персонажи сталкиваются с 2к6 червеподобными гладиаторами (см. раздел «Гробница Червя» в этой главе), которые пытаются силой скормить мясо Подземной Пасти группе из 3к6 <b>обывателей</b> [commoners].    |

| к8 | Столкновение                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3  | Персонажи находят вмерзший в лед человекоподобный череп. Если освободить череп, он оживет и покажет свою истинную форму <b>демилича</b> [demilich].                                                                                                                     |
| 4  | Персонажи встречают двух <b>магов</b> [mages] из Баленпоста, планирующих похитить эорский предмет из лагеря 3к6 <b>ледяных великанов</b> [frost giants] и их прирученного <b>морозного червя</b> [frost worm] (см. главу 7) Маги просят персонажей помочь в ограблении. |
| 5  | Персонажи встречают <b>призрак</b> [ghost] жителя Эора. Если персонажи будут добры к призраку, то, возможно, нежить сможет поделиться с персонажами историей разрушенного города.                                                                                       |
| 6  | Персонажи сталкиваются с 2к6 <b>ледяными великанами-зомби</b> [frost giant zombie] (см. главу 7). Эти зомби пришли не из Крепости Мертвого Ярла. Их происхождение зависит от вас.                                                                                       |
| 7  | Персонажи пересекают область тонкого льда. Подо льдом плавает <b>кракен</b> [kraken], одержимый Эором, и приказывает героям поделиться любыми знаниями об этом месте или столкнуться с его гневом.                                                                      |
| 8  | Древний белый дракон [ancient white dragon] нападает на персонажей из засады.                                                                                                                                                                                           |

## Острова Эйзелкросса

Эйзелкросс представляет собой совокупность восьми ледяных островов, на некоторых из которых расположены небольшие заснеженные горные цепи:

**Бейссел.** Третий по величине остров Эйзелкросса находится так далеко на севере, что даже подго-





Место крушения Эора

товленные исследователи с трудом переносят там холод. Большинство не отваживается на экспедицию, а те, кто отваживается, возвращаются назад, увидев белых драконов, которые правят Бейсселом.

**Дампфкан.** Этот остров представляет собой действующий вулкан, из которого в небо поднимается пар. Немногие исследователи Дампфкана видели в лаве большое сооружение, но никто не знает, что это за таинственный монолит.

**Форен.** Самый большой остров Эйзелкрасса, но и самый желанный для искателей сокровищ, поскольку на Форене находится главное место крушения Эора.

**Фростбоген.** Учитывая близость острова к Форену, можно подумать, что этот остров также является популярным местом для исследователей. Но с тех пор, как во время экспедиции на Фростбоген исчезла делегация Ассамблеи Цербера, в состав которой входило более ста человек, их корабль и все имущество, никто не решается исследовать остров.

**Гелиер.** Второй по величине остров Эйзелкрасса, где хранится тело Куаджата, Подземной Пасти, и его червеподобных (см. раздел «Гробница Червя» в этой главе).

**Калтсел.** Самый маленький из островов Эйзелкрасса плавает у юго-восточного побережья Форена и, как говорят, является домом для Минарка Пурдала, колдуна-нежити, служащего Асмодею, готового заключать сделки в обмен на души.

**Шнессел.** На Шнесселе, небольшом острове к западу от Форена, постоянно бушует магическая метель, из-за которой его практически невозможно исследовать. Многие считают, что причиной бури является упавшая эорская реликвия.

**Таэргосс.** Второй самый маленький остров Эйзелкрасса - излюбленное место ночной стоянки

рыболовецких судов. Экипажи обычно остаются на лодках и не выходят на берег, так как из центра Таэргосса в любое время суток доносятся еле слышные вопли.

## ДИКАРИ ЭЙЗЕЛКРОССА

Несмотря на то, что большая часть мира веками не знала о тайнах Эйзелкрасса, на островах живут кочевые кланы людей и полуросликов. Эти люди передвигаются небольшими группами, следуя за стадами лосей и мамонтов. У них нет богов, но они почитают животных и природные явления - ветер, снег, волны. Дикари избегают руин Эора и таящихся там страшных опасностей.

Дикари Эйзелкрасса живут простой и суровой жизнью. Они охотятся, занимаются собирательством и поддерживают друг друга, укрываясь в палатках из мехов. Если у них возникают разногласия, они либо их улаживают, либо просто расходятся. Лишение жизни другого уроженца Эйзелкрасса по какой бы то ни было причине является еще большим проступком, чем убийство в других районах Дикогорья. Наказанием за такое преступление является клеймо на лице в виде ножа и бессрочное изгнание из любого клана дикарей.

Несмотря на мирные отношения между собой, дикари Эйзелкрасса - свирепые воины. Холодная среда обитания их закаляет, и им приходится защищаться от саблезубых тигров, йети и еще более опасных хищников, таких как белые драконы. Дикари склонны с недоверием относиться к чужакам, особенно после того, как увидели, что исследователи из-за моря проникают в места, куда не смеют заходить местные жители, и с помощью колдовства раскрывают застывшие секреты этой земли.



## Место крушения Эора

Хотя обломки Эора были разбросаны по всему Эйзелкроссу и Холодным Глубинам, в результате его падения в центре Форена образовался кратер диаметром три мили. За прошедшие века кратер покрылся льдом. Руины пробиваются сквозь ледяную поверхность, образуя туннели, ямы и пропасти. Погребенные руины наполнены опасными и удивительными творениями, а также застывшими во времени людьми.

### Стазисные пузыри

Большая часть улиц, зданий и людей Эора разлетелась на куски во время столкновения города с Фореном. Среди руин - магические поля полупрозрачной голубой энергии, окружающие застывшие во времени мгновения. Многие из этих пузырей хранят в себе различные толпы гуманоидов, сгрудившихся на улице, их тела, одежду, вещи и саму землю, не пострадавшую в результате катастрофы. В других - семьи, держащиеся за руки, сидящие за обеденными столами, маги, размахивающие палочками в воздухе возле лабораторных стендов, солдаты со сверкающими мечами, поднятыми к небу, осадные команды, взбравшиеся на орудия, предназначенные для стрельбы массивными снарядами, и т.д. Каждое магическое поле представляет собой сферу радиусом 10 футов, и ничто в ней не выглядит поврежденным или сдвинутым в результате аварии.

Хотя эти сохранившиеся сцены иногда полезны для сбора информации, настоящую ценность представляют предметы и люди, находящиеся внутри. Полностью неповрежденная эорская технология - редкая находка, а наличие хотя бы одного из изобретателей или магов Эора для демонстрации, ремонта и восстановления своих творений - награда, превосходящая все остальные сокровища, хранящиеся в руинах. Однако все попытки развеять, разрушить или иным образом снять непроницаемые магические барьеры не увенчались успехом. Обитатели руин кажутся застывшими во времени, но нет никаких свидетельств того, что этот застой изменится, если барьеры будут разрушены, или что что-то изменится в лучшую сторону. Некоторые утверждают, что разрушение барьеров может привести к быстрому старению, превращению в пыль или безумию. Несмотря на эти предупреждения, исследователи ищут в руинах Эора предмет или заклинание, способное разрушить эти пузыри.

**Разрушение пузырей.** Можно ли разрушить стазисные пузыри Азора и как это сделать - решать вам, но вот несколько вариантов решения проблемы:

- Разбить пузыри можно с помощью зашифрованного ритуала, спрятанного в недрах места крушения Эора. Для этого требуется один измельченный рог единорога и одно высушенное щупальце фиумфа на каждый пузырь.
- Кристалл в святилище Алловака питает стазисные пузыри. Если его разрушить, стазисные пузыри лопнут.
- В своем Возвышенном состоянии Оружие Предателей (см. главу 6) достаточно могущественно, чтобы разрушить пузыри атакой.

### Оружие и броня

Эорские технологии были созданы для борьбы с богами и их слугами. Исследователи ищут оружие и доспехи, большинство из которых создано для того, чтобы пробивать божественную защиту и защищать от нападения богов. На Эоре создавалось оружие, как маленькое - кинжалы, так и огромное - пушки.

Хотя многое было разрушено во время катастрофы, какие-то предметы в обломках сохранились (см. главу 6). Эти предметы очень ценны, а чертежи, по которым можно создать столь мощные орудия, были бы бесценны, хотя до сих пор ни один из них не найден.

### Лаборатория болезней

На крупном объекте в городе разрабатывались болезни, призванные ослабить и убить богов и их слуг. Маги Эора испытывали болезни на зверях и пленниках, создавая ужасных монстров, некоторые из которых до сих пор бродят по руинам.

**Холодное горе.** *Холодное горе* - это особая болезнь, разработанная магами Эора, которая не поддается лечению обычными средствами или магией. Единственный способ вылечиться - найти и выпить изготовленное противоядие - молочную жидкость, хранящуюся в золотых флаконах, найденных в руинах Эйзелкросса. Эта болезнь была создана для того, чтобы замедлить действие сил богов и обойти целительную силу их жрецов и ангелов.

Болезнь передается при вдыхании синих спор, которые давным-давно создали маги Эора. Когда существо вступает в контакт с этими спорами, оно должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 11 или заразиться *холодным горем*. Проявление симптомов у зараженного существа происходит через 1к4 дня. Эти симптомы включают усталость, озноб и заметные синие вены, появляющиеся на теле существа. Скорость передвижения зараженного существа уменьшается на 5 футов до тех пор, пока оно не излечится. Каждые 10 дней после появления симптомов зараженное существо должно совершать успешный спасбросок Телосложения Сл 11, иначе его скорость уменьшится еще на 5 футов. Если в результате этой болезни скорость существа снижается до 0, оно умирает, а его тело превращается в ледяную статую.

Действием существо может выпить противоядие, мгновенно прекратив все симптомы и эффекты болезни.

### Эорские охотники

Люди Эора не только разрабатывали оружие, способное убивать богов, но и создавали солдат. Странные эксперименты превратили пленных зверей, заключенных и добровольцев в громадные дредноуты, названные эорскими охотниками (описание в главе 7). Те, кто выжил после катастрофы, до сих пор бродят по руинам, обезумев от изоляции и неутоленной жажды крови.

### Странный обелиск

В миле к западу от кратера, образовавшегося в месте падения, находится скалистый холм, на котором тает любой снег или лед. На северном склоне холма находится вход в пещеру, ведущую в куполообразный зал шириной 60 футов. В центре пещеры возвышается обелиск высотой 15 футов из темного светоотражающего металла, похожего на гладкий обсидиан. Камень тихо гудит от ауры ограждения, созданной какими-то таинственными чарами. Путешественников, завершивших длительный отдых вблизи камня, посещают кошмарные сны о странных, чуждых местах и непонятные видения.

### Приключения на месте крушения Эора

Основная причина, по которой персонажи исследуют место крушения Эора, - обнаружение эорских магических предметов и других сокровищ, но любое время, проведенное в этом районе, обязательно принесет волнения и опасности.



**Девочка-дикарка (средний уровень).** Восьмилетняя девочка-дикарка по имени Эссора играла с другими детьми неподалеку от места крушения, когда один из друзей решил позвать ее на лед над руинами. Эссора провалилась под лед и до сих пор не выбралась из городских руин. Никто из дикарей не хочет рисковать собой в руинах, чтобы спасти Эссору. Бабушка ребенка, Лерия, умоляет героев вернуть Эссору домой. В поисках выхода из руин Эссора нашла мастерскую по изготовлению улучшений и выпила зелье, от которого ее охватило *холодное горе*. В глубине руин есть пузырек с противоядием.

**Оружие войны (высокий уровень).** Персонажи нанимаются представителем Двендалианской империи, династии Крин, Мириады или другой фракции для путешествия на место крушения Эора и поиска голубых флаконов, содержащих *холодное горе* - споры синего цвета. Предыдущая экспедиция нашла один такой флакон, и благодетели персонажей хотят получить его еще. Благодетель партии хочет уберечь флаконы от попадания в чужие руки или продать их тому, кто больше заплатит. Чтобы добраться до спрятанного в недрах места крушения тайника с флаконами, персонажам предстоит сразиться с зорскими охотниками (см. главу 7) и конкурирующей поисковой группой высокоуровневых искателей приключений.

## СВЯТИЛИЩЕ АЛЛОВАКА

**Население:** 532 (100% йети)

**Правительство:** Светлосердце, самая умная и сильная йети, правит святилищем Алловака как диктатор.

**Защита:** Каждый житель святилища Алловака способен защитить поселение.

**Торговля:** Кроме торговли простыми товарами и услугами, серьезной торговли нет.

**Организации:** Йети не имеют никаких организационных связей.

Когда Эор упал на Форен, удар отбросил монолитный фиолетовый кристалл на многие километры от места падения. Камень пронзил тело отвратительного йети по имени Алловак, но магия кристалла сохранила труп йети и поглотила душу Алловака. Когда к кристаллу прикоснулись другие йети, их интеллект возрос, а врожденное желание убивать исчезло. Вокруг кристалла возникло общество чудовищ, живущих в хижинах и содержащих мамонтов для пропитания. Эти миролюбивые йети испытывают отвращение к своим более диким сородичам.

## СЕКРЕТНОЕ МЕСТО

Йети из святилища Алловака держат свой дом в секрете, опасаясь, что посторонние могут попытаться украсть кристалл. Хотя эффект кристалла кажется постоянным, йети опасаются, что, если его удалить из останков Алловака, они потеряют свой вновь обретенный разум. Если посторонние приближаются к деревне, йети, патрулирующие ее границы, приближаются и ведут себя как обычные дикие представители своего вида. Йети из святилища Алловака не убивают, если их не принуждают к этому, но они наносят раны, чтобы сохранить свою тайну.

В последние годы йети собирали книги и журналы исследователей, погибших недалеко от их лагеря. Эти фолианты дали йети понимание мира за пределами Эйзелкрасса.

## НАМЕРЕНИЯ СВЕТОСЕРДЦА

Йети из святилища Алловака возглавляет отвратительная йети по имени Светлосердце. Она организует

отряды своих сородичей для поиска на Форене новых сородичей, которые могли бы пробудиться с помощью кристалла. Светлосердце утверждает, что эта вербовка проводится для увеличения численности и безопасности общины, но некоторые шепчутся, что она собирает армию для захвата Эйзелкрасса и, возможно, других мест за пределами Холодных Глубин.

## ХАРАКТЕРИСТИКИ ЙЕТИ ИЗ СВЯТИЛИЩА АЛЛОВАКА

Йети из святилища Алловака - это **йети [yetis]** и **отвратительные йети [abominable yetis]**, с указанными изменениями:

- У них нейтральное мировоззрение.
- Интеллект каждого из них равен 16 (+3), а Харизма - 10 (+0).
- Они умеют говорить, читать и писать на общем языке и языке йети.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В СВЯТИЛИЩЕ АЛЛОВАКА

Персонажи могут наткнуться на святилище Алловака или пробиться через охрану периметра, чтобы обнаружить деревню.

**Вопрос доверия (средний уровень).** Путешествуя по Форену, персонажи находят Рассветную мысль, алловакскую самку **йети [yeti]** (см. «Характеристики йети из святилища Алловака»), которая держит в руках обрывки сети, лежа на снегу, покрытая ранами от когтей других представителей своего вида, с оставшимся 1 хитом. Неподалеку на окровавленном снегу лежат еще три трупа йети - спутников Рассветной мысли. Рассветная мысль умоляет персонажей проводить ее вместе с трупами обратно в святилище Алловака. Ее группе не удалось поймать шесть диких йети, но эти йети находятся неподалеку и будут преследовать персонажей, если те помогут Рассветной мысли.

Если персонажи отправятся в святилище Алловака вместе с Рассветной мыслью, Светлосердце примет их как героев и отблагодарит местом для ночлега, если они поклянутся хранить тайну о святилище Алловака, или же **отвратительная йети [abominable yeti]** может приказывать персонажам доказать свою преданность, захватив для нее группу диких йети или **мамонтов [mammoths]**.

## БАЛЕНПОСТ

**Население:** 205 человек (69% люди, 11% полурослики, 7% гномы, 7% драконорожденные, 6% другие расы)

**Правительство:** Баленпост управляется магами Ассамблеи Цербера под руководством Вардлоу Акрона.

**Защита:** Баленпост окружает деревянная стена высотой 10 футов. Все жители - маги или искатели приключений, способные защитить форпост.

**Торговля:** Все необходимое для выживания жители получают от Ассамблеи Цербера. Посетители могут обменивать товары или услуги на жилье, пайки и другие принадлежности для выживания.

**Организации:** В лагере всем управляет Ассамблея Цербера, но среди исследователей есть несколько шпионов короля Бертрона Двендала.

На юго-западной окраине Форена стоит крепость из промерзших бревен, в которой живут бесстрашные исследователи под надзором Ассамблеи Цербера. Все свободные минуты жизни в Баленпосте посвящены планированию и проведению экспедиций по поиску зорских вещей на острове. Леди Весс Де Ронья (см. «Ассамблея Цербера» в главе 2) назначила Вардлоу Акрона (законно-злой; мужчина; человек; **mag [mage]**)



ответственным за повседневную работу форта. Исследователи говорят, что Вардлоу суровее ветра, когда речь идет о нормировании припасов и о том, чтобы экспедиции шли дальше и быстрее в опасной тундре.

## ЛЕДЯНЫЕ ЭКСПЕДИЦИИ

Экспедиции, покидающие Баленпост, возглавляются магами, работающими на Ассамблею Цербера. При обнаружении эорских вещей эти маги и их команды получают почести, похвалу и особые привилегии, например, повышенный паек. Команды, возвращающиеся на Баленпост для пополнения запасов, лишаются жалования до тех пор, пока не вернутся с находкой.

Двендалианцы, которым нечего терять, приходят на Баленпост, чтобы заработать хорошую зарплату, но многие из других исследователей - это заключенные, к которым обратилась Ассамблея Цербера и предложила свободу в обмен на службу. Заключенных, не вносящих свой вклад в экспедиции, отправляют на материк в кандалах, поэтому многие готовы обманывать, обкрадывать или убивать другие команды.

## ЛАБОРАТОРИЯ ХОРСВЕЛЛ

Баленпост - это не только место открытий, но и место магических экспериментов. Вардлоу Акрон поставил Корберту Хорсвелл (хаотично-нейтральная; женщина; скальный гном; **mag [mage]**) во главе группы, которая изучает и пытается воспроизвести эорские предметы, найденные в диких землях Эйзелкрасса. Бесшабашная магичка и ее команда проводят всевозможные эксперименты по воссозданию предметов, привезенных из пустошей. Зачастую эти опыты проходят с опасными последствиями. Смерть и магические разрушения - нередкий результат, а некоторые предметы деформировались или превратились в ужасные чудовища, которые хранятся в секретной лаборатории.

Белые драконы рыщут по островам  
Эйзелкрасса в поисках пищи и сокровищ.

## ДВЕНДАЛИАНСКИЕ ШПИОНЫ

Хотя за исследование Эйзелкрасса отвечает Ассамблея Цербера, корона хочет быть уверена, что ее интересы защищены. Ассамблея докладывает королю Бертрану о своих открытиях, чтобы казалось, что государь в курсе событий, но он из недоверяет. Король Бертран завел среди исследователей шпионов, потому что не хочет, чтобы Ассамблея держала в секрете самые могущественные эорские предметы, чтобы они не были использованы для его свержения. Лидером шпионской группы является Карта Мекк (нейтральный; мужчина; человек; **шпион [spy]**), который также является одним из самых опытных охотников за сокровищами в лагере.

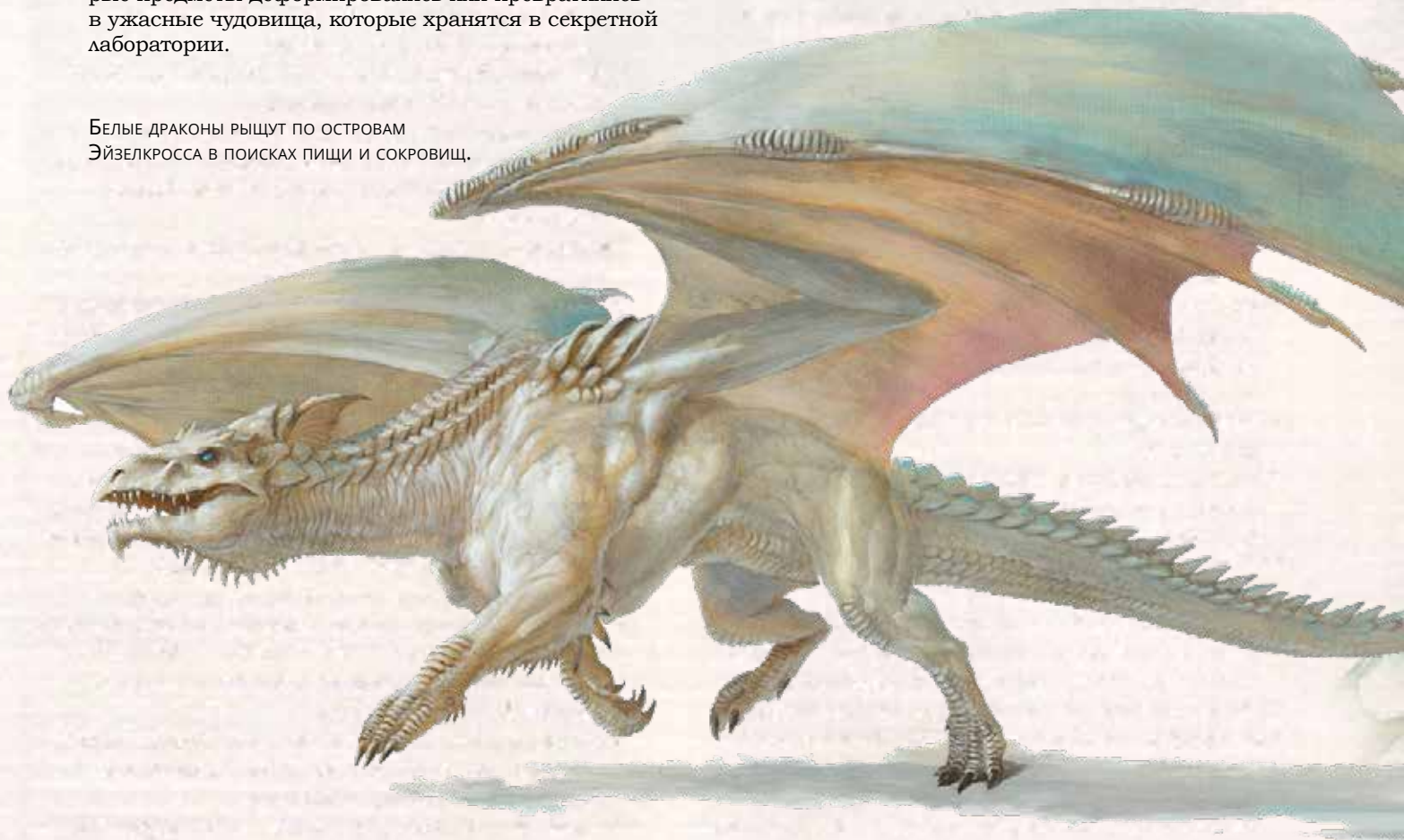
Вардлоу подозревает, что король заслал в Баленпост шпионов, и регулярно пытается читать мысли исследователей и просматривать сообщения, передаваемые из лагеря, чтобы найти агентов короля. Пока его попытки не увенчались успехом.

## ЗОПОЛНЕНИЕ ЗАПАСОВ

Ежемесячно из Ледяной Гавани на кораблях в Баленпост приплывают новые грузы, письма и люди. Затем эти корабли доставляют людей и письма из Эйзелкрасса обратно на материковую часть Дикого-рья. Путешествие через Холодные Глубины опасно и может привести к задержке или гибели судна с припасами, что вынуждает форпост ограничивать рацион.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В БАЛЕНПОСТЕ

Основная причина, по которой многие персонажи попадают на Баленпост, - поиск эорских предметов для себя или Ассамблеи Цербера.





**Убеждение (низкий уровень).** Натроу Арпа (нейтрально-злой; мужчина; коренастый полурослик; **капитан разбойников [bandit captain]**), бывший головорез Мириады, прибыл на Баленпост со своей старой командой из четырех **головорезов [thugs]**. Группа была схвачена пятнадцать лет назад во время рейда на центральный объект Мириады в Ирросе. Натроу собрал заключенных членов своей команды в одну разведывательную группу, после чего они убили своего лидера из Ассамблеи Цербера и ушли в дикие земли Эйзелкросса, чтобы угнать рыболовецкое судно. Вардлоу Акрон предлагает персонажам 100 зм, чтобы они выследили преступников, а также *камень сияния [gem of brightness]*, если персонажи вернут Натроу живым (чтобы ассамблея могла сделать из него пример). Если персонажи отважатся взглянуть в глаза опасностям Эйзелкросса и догонят преступников, Натроу предложит им сделать все, что в его силах, чтобы избежать ареста, а в случае неудачных переговоров нападет на персонажей.

**Холодный как лед (высокий уровень).** Целая группа исследователей была разорвана на части в пустошах неподалеку от Баленпоста. Следы неподалеку указывают на то, что в схватке участвовали только гуманоиды. Агенты двендалианской королевской семьи отправляют героев на расследование, подозревая, что одна из других команд устроила засаду. Вардлоу Акрон не желает сотрудничать с героями, поскольку они посланы империей и потому, что он знает, что ответственность за нападения лежит отчасти на его плечах. За нападениями стоит Мера Вакросс, женщина-человек, превращенная в **вампира [vampire]** в результате одного из экспериментов Корберты Хорсвелл. Вампириша сбежала из лаборатории и поселилась в пещере неподалеку от Баленпоста. Если персонажи позаботятся о вампире, Вардлоу попытается подкупить или угрозами заставить персонажей молчать о происхождении монстра.

**Охотники за шпионами (любой уровень).** Ассамблее Цербера стало известно, что в Баленпост проникли **шпионы [spies]** короля Двендала. Они нанимают персонажей, чтобы те нашли шпионов и сообщили о них Вардлоу Акрону. Персонажи могут обнаружить сеть Карты Мекк из четырех шпионов в лагере или найти среди припасов Карты ящик со свинцовой крышкой, в котором хранится *камень послания [sending stone]* в паре с другим камнем Оливера Шрайбера (см. «Двендалианская империя» в главе 2). Если шпион обнаружен, он пытается склонить персонажей на свою сторону, обещая эорский предмет в обмен на помощь в раскрытии секретов, скрытых в лаборатории Хорсвелл.

## Крепость Мертвого ярла

Снаружи крепость Мертвого ярла выглядит как огромный замок, полностью состоящий из льда, словно взявшийся из какой-то сказки. Ужасы, творящиеся внутри, говорят о другом. Предводительница ледяных великанов ярл Конесса Берг была одержима идеей собрать предметы из Эора. Два века назад один из этих предметов превратил Конессу и всех великанов в ее замке в зомби. Эти существа оказались заперты в замке вместе со складом эорских предметов.

## Приключения в крепости Мертвого Ярла

Эорских предметов в крепости достаточно, чтобы соблазнить большинство искателей приключений, но есть и другие причины отправиться в крепость.

**Это бесплатно (средний уровень).** Когда персонажи прибывают в Баленпост или Сириллию, на ла-

герь нападает **ледяной великан—зомби [frost giant zombie]** (см. главу 7). Если персонажи помогают победить великана, глава лагеря сообщает персонажам, что это уже третье нападение за последние несколько дней, и просит их найти источник зомби. Персонажи могут проследить путь зомби до крепости. Каждый день, когда персонажи идут по этому пути, бросайте любой кубик. При четном результате персонажи встречаются 1к4 ледяных великанов—зомби. Когда они добираются до крепости, то обнаруживают, что одна из стен проломлена, и необходимо ее починить, чтобы не дать зомби покинуть замок. Пробойна может быть естественной, а может быть вызвана фракцией, имеющей свои счета с атакованным форпостом.

## Муталос

В северной части Форена есть странный участок дикой природы диаметром около 30 миль, которого дикие люди избегают любой ценой. Они называют этот район Муталос. Каждое утро на рассвете обстановка в этом районе внезапно меняется. Муталос превращается из пустыни в лес, из гор в болото или из одной среды обитания в другую без какой-либо видимой закономерности. Местность может даже представлять собой обычную ледяную тундру, так что ничего не подозревающие исследователи, путешествующие по Муталосу, с восходом солнца могут внезапно оказаться посреди моря.

Происхождение этих изменений окружающей среды неизвестно, но ученые считают, что некий эорский объект упал с города и создал этот регион. Все фракции Дикогорья заинтересованы в предмете, обладающем столь невероятной способностью к трансмутации.

## Обитатели Муталоса

Когда меняется окружающая среда Муталоса, меняются и его обитатели. На рассвете горная местность, наполненная кобальдами, козлами и ограми, может превратиться в болото, населенное людоящерами, крысами и юань-ти. Неизвестно, откуда берутся эти существа и куда они пропадают при смене регионов. Они могут быть перенесены из других мест Эксандрии, телепортированы из других уголков мультивселенной или созданы и уничтожены этой странной магией. Неизвестно также, появляются ли вновь те же существа с теми же местами обитания или же это всегда новые для Муталоса существа. Скорее всего, ответы на эти вопросы кроются в происхождении изменений в регионе.

Иногда существо, появившееся в Муталосе, покидает пределы региона. Когда это происходит, существо оказывается не связанным с магией, которая привела его на Форен, и остается в Эйзелкроссе даже после изменения обстановки в Муталосе. Многие существа из других мест обитания живут в арктических пустошах недолго, но некоторые из них достаточно умны и сильны, чтобы выжить.

## Среды обитания Муталоса

| к8 | Среда обитания | к8 | Среда обитания |
|----|----------------|----|----------------|
| 1  | Арктика        | 5  | Холмы          |
| 2  | Пустыня        | 6  | Горы           |
| 3  | Лес            | 7  | Океан          |
| 4  | Луг            | 8  | Болото         |

## Изменения среды обитания

Каждый день на рассвете среда обитания Муталоса меняется. Вы можете выбрать новую среду обитания самостоятельно или случайным броском кубика согласно таблице «Среды обитания Муталоса». Если





Гробница Червя

вы выбросили результат, соответствующий текущей среде обитания Муталоса, бросайте снова, пока не получите новый результат.

### Приключения в Муталосе

Попытка найти истоки магии Муталоса или просто путешествие по региону - это уже приключение, но есть и другие причины исследовать эту местность.

**Потерянный посох (высокий уровень).** Фарран Йост (законно-злая; женщина; человек; **архимаг [archmage]**) входила в состав первой группы Ассамблеи Цербера, исследовавшей Эйзелкросс. Вернувшись на материк, она рассказывает героям, что потеряла свой *посох силы [staff of power]* в Муталосе, когда средой обитания этого региона был океан, и надеется, что это соблазнит их исследовать регион, чтобы найти ее старый посох. Пока герои ищут, она использует заклинание *наблюдения [scrying]*, чтобы следить за ними. Если герои найдут ее посох или другие интересные сокровища, Фарран телепортируется к ним вместе со своим щитостражем и предложит мизерную плату за находку. Если персонажи отказываются, она нападает. Фарран намерена вернуть свой посох во что бы то ни стало и хочет присвоить находки персонажей себе.

### Река Инферно

Эта странная лавовая река шириной в милю течет с юга на север по всей длине Форена. С обоих концов река Инферно исчезает в море, возникая, казалось бы, из ниоткуда. Большинство ученых считают, что река возникла в результате падения Эора, хотя эта теория пока не подтверждена. Очевидно, что река связана с Элементарным Планом Огня, так как на ее берегах иногда можно встретить огненных элементаров, магмовых мефитов и саламандр.

Лава из реки Инферно обладает ожидаемой разру-

шительной силой, но есть и исключение: лед и снег, попавшие в лаву, остаются целыми. Смелые исследователи, отправляющиеся на север, иногда забираются на плавающие айсберги, чтобы быстрее добраться до места назначения. Скорость течения реки впечатляет - 7 миль в час.

### Приключения на реке Инферно

Саму реку лучше обходить стороной, но, следуя вдоль нее, персонажи могут столкнуться с интересными событиями.

**Надменный ифрит (высокий уровень).** Пара **ифритов [efreet]** недавно вышла из реки Инферно, и персонажи стали первыми разумными существами, которых они обнаружили. Используя заклинания *языки [tongues]*, ифриты требуют от персонажей рассказать им все, что они знают об этой странной земле, а затем требуют, чтобы персонажи указали им направление к ближайшему поселению. Ифриты планируют поработить жителей поселения и заставить их работать над строительством обсидиановой башни на берегу реки Инферно, где ифриты смогут останавливаться всякий раз, когда им вздумается посетить этот мрачный холодный уголок мультивселенной.

### Сиринлия

**Население:** 182 (72% дварфы, 24% эльфы, 4% другие расы)

**Правительство:** Профессор Гулрим Шейлброу, назначенный управлять форпостом королевой Утодурна Симоной Фруунаст, возглавляет Сиринлию.

**Защита:** Жители Сиринлии - исследователи, способные защитить поселение.

**Торговля:** Исследователи Сиринлии готовы торговать своими скудными пожитками. Эорские предметы можно продать Покупателю (см. ниже «Хижина Покупателя»).



**Организации:** Эльфы, дварфы и несколько других жителей Утодурна - единственные жители Сиринлии. Большинство из них не имеют никаких организационных связей.

Сиринлия - это собрание юрт, заполненных наемными исследователями из Утодурна, желающими разбогатеть. Профессор Гулрим Шейлброу (см. «Двоевластие Утодурна» в главе 2) управляет этим форпостом, где почти нет правил: есть лишь негласное соглашение о том, что все исследователи будут прикрывать друг друга в суровых условиях также, как и в своем доме в горах.

### БЕЗАКОННАЯ, ВЫСОКОНРАВСТВЕННАЯ ЗЕМЛЯ

В Сиринлии мало законов, но живущие там исследователи заботятся друг о друге. Этой вежливости они научились еще дома, в Утодурне, где дварфы и эльфы зависят друг от друга. Большинство жителей Сиринлии делятся едой, когда охота проходит удачно, чтобы другие оплатили им тем же, когда их удача закончится.

Сиринлия не терпит хулиганов. Система чести поддерживается самыми суровыми исследователями, которые не стесняются брать правосудие в свои руки. Один из таких людей - Морго Дельвур (нейтрально-добрый; мужчина; **вермедведь [werebear]**), дружелюбный, но очень злопамятный дварф. Гулрим не возражает против того, чтобы исследователи поддерживали порядок, поскольку это избавляет его от необходимости управлять поселением и позволяет ему отправляться в собственные экспедиции.

### ХИЖИНА ПОКУПАТЕЛЯ

В самой большой юрте на заставе живет эльф по имени Покупатель (законно-нейтральный; небинарный; высший эльф; **mag [mage]**). Покупатель приехал в Эйзелкросс вместе с профессором Гулримом Шейлброу, чтобы вести текущие дела в лагере, пока гном исследует регион. Покупатель держится особняком и отказывается сообщать свое настоящее имя - Эллоуэй Тенвидас. Когда Покупатель приобретает какой-либо предмет, он кладет его в большой каменный сундук, который переносит вещь в Утодурн или в деревню Пейлбэнк. Некоторые исследователи полагают, что сундук можно использовать и для перемещения людей, но никто из них не отваживается спросить об этом таинственного Покупателя или рискнуть самому поэкспериментировать с сундуком.

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ В СИРИНЛИИ

Основная причина, по которой многие персонажи приезжают в Сиринлию, - поиск эорских предметов для Утодурна, но в форпосте можно найти и множество других приключений.

**Магическое дерево (средний уровень).** Пока герои находятся в Сиринлии, Морго Дельвур возвращается из экспедиции с пятью зелеными семенами, найденными в эорских руинах Эйзелкросса. **Вермедведь [werebear]** выронил семечко в снег, когда показывал их, и за ночь посреди лагеря выросло зеленое дерево высотой 15 футов. Если существо произносит заклинание, восстанавливающее хиты или наносящее урон излучением другому существу в радиусе 90 футов от дерева, дерево вырывается из земли и атакует его. Уничтожив заклинателя и другие угрозы, дерево вновь пускает корни. Каждые 1к10 дней, в течение которых дерево остается укоренившимся, из земли в радиусе 30 футов вырастает новое дерево того же типа. Если деревья становятся проблемой, профессор Гулрим Шейлброу просит персонажей разобраться с ними.

Оживленное дерево использует блок характеристик **трента [treant]** со следующими изменениями:

- Оно не имеет мировоззрения.
- У него есть сопротивление к некротическому и лучевому урону.
- Оно понимает Общий, Друидический, Эльфийский и Сильванский языки, но не может говорить.

### ГРОБНИЦА ЧЕРВЯ

**Население:** 345 (83% люди, 17% полурослики)

**Правительство:** Куаджат управляет жителями поселения телепатически, а повседневной деятельностью Гробницы Червя руководит фанатик по имени Галгонос.

**Защита:** Все взрослые жители Гробницы Червя являются умелыми бойцами.

**Торговля:** Гробница Червя не занимается торговлей, хотя мясо Куаджата свободно продается путешественникам.

**Организации:** Живущие здесь дикие люди служат только Куаджату, но дружелюбно относятся к исследователям из династии Крин.

Три десятилетия назад клан дикарей на Гелиере нашел незащищенное тело Куаджата, Подземной Пасти, выпирающее из стены ледяной пещеры (см. «Меньшие сущности» в главе 1). Эти доступные части червя проглатывают сквозь потолок и стены пещеры и все еще являются частью чудовища. Дикари, обнаружившие это место, съели обнажившееся мясо Подземной Пасти и обнаружили, что оно снова отросло. Теперь они живут в пещере, наслаждаясь доступным и возобновляемым источником пищи, и полностью подчиняются Подземной Пасти. Они приглашают других присоединиться к ним, называя себя червеподобными.

Люди, живущие в Гробнице Червя, работают вместе в гармонии. Галгонос (хаотично-нейтральный; мужчина; человек; **фанатик культа [cult fanatic]** с характеристиками червеподобного, описанными ниже) - лидер поселения, он организует отряды червеподобных, которые ищут в Гелиере и остальном Эйзелкроссе новых дикарей, желающих вступить в их ряды. Чужаки часто находят поселение очаровательным из-за того, что жители деревни хорошо ладят друг с другом, хотя персонаж, совершив успешную проверку Мудрости (Проницательность) Сл 15, может сказать, что червеподобные опаснее, чем кажутся. Жители деревни предлагают посетителям мясо Подземной Пасти и насильно кормят им тех, кто отказывается, но может стать достойным пополнением армии Подземной Пасти.

У червеподобных две цели: увеличить свою численность и освободить Куаджата ото льда. Что Куаджат планирует делать со своими последователями после освобождения из-под льда, известно только Подземной Пасти.

### ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧЕРВЕПОДОБНОГО

Гуманоиды, съевшие плоть Подземной Пасти через десять или менее суток после срезания ее с Куаджата, должны совершить успешный сброс Телосложения Сл 15 или через 1к6 часов превратиться в червеподобного. Червеподобных можно узнать по черным венам, покрывающим их конечности и шею. Персонажи, ставшие червеподобными, по усмотрению Мастера могут стать НИП. Заклинание *высшего восстановления [greater restoration]* или аналогичная магия снимает с существа все черты червеподобного, возвращая его в исходное состояние. Червеподобные приобретают следующие черты:

**Мировоззрение.** Мировоззрение существа становится хаотично-нейтральным.





#### ВУРМАС

**Связь с Куаджатом.** Независимо от того, где находится существо, Куаджат может читать все его мысли и воспоминания и говорить с ним телепатически. Куаджат также может получить доступ к чувствам существа и ощущать то, что ощущает существо. В качестве бонусного действия Куаджат может взять существо под прямой контроль, отвечая за действия, бонусные действия, реакции и перемещение существа до тех пор, пока Куаджат не прекратит этот контроль в качестве бонусного действия.

**Сопровождение магии.** Существо получает преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

**Регенерация.** Если у существа есть хотя бы 1 хит, то в начале своего хода оно восстанавливает 5 хитов.

#### Приключения в Гробнице Червя

В Гробнице Червя персонажи могут найти приключения, союзников и противников.

**Воры мяса (низкий уровень).** Исследуя Гелиер, персонажи встречают группу из четырех дикарей-обывателей, возглавляемую Джаринмин (хаотично-добрая; женщина; легконогий полурослик; **разведчик [scout]**). Полурослик умоляет их отнести к морю 300-фунтовый пакет с мясом и бросить его в ледяную воду. Она предупреждает персонажей, чтобы они не ели его, и предлагает им свое ожерелье из слоновой кости (стоимостью 100 зм), если они согласятся на это задание. Если на нее надавить, она скажет, что мясо испорчено и что съевшие его люди превращаются в рабов Галгоноса. Джаринмин украла мясо у червеподобных, потому что считает, что их рацион отравляет

их разум. Ей нужно вернуться в Гробницу Червя, пока Галгонос не понял, что она сделала.

Не успели герои добраться до моря, как их настигают шесть червеподобных. Их предводитель - Редьяв (хаотично-нейтральная; женщина; человек; **фанатик культа [cult fanatic]**), остальные - культисты, все обладают характеристиками червеподобного. Редьяв требует, чтобы персонажи вернули украденную еду, а если персонажи откажутся, то будет вынужден драться. Если персонажи возвращают мясо, Редьяв приглашает их вернуться в Гробницу Червя. Если персонажи пойдут в деревню, то обнаружат, что Джаринмин и ее друзья были захвачены червеподобными и их собираются казнить за совершенные преступления.

#### ВУРМАС

**Население:** 193 (51 % темные эльфы, 23 % орки, 14 % гноллы, 12 % другие расы)

**Правительство:** Капитан Халлвас Деналор управляет этим плавучим форпостом, но экспедициями руководит Норка Брайттуск.

**Защита:** Каждый житель - опытный исследователь, способный защитить аванпост.

**Торговля:** Официальной экономики на форпосте нет, но люди могут быть готовы торговать товарами или услугами.

**Организации:** Жители Вурмаса не связаны ни с какими организациями, кроме династии Крин.

Вурмас - это плавучий аванпост династии Крин у северного побережья Гелиера, и династия держит Вурмас в секрете от других фракций. Крин основали эту базу у второго по величине острова Эйзелкрасса



не для того, чтобы искать эорские предметы, а для того, чтобы заключить союз с дикарями Эйзелкрасса.

## ПЛАВУЧИЙ АВАНПОСТ

Вурмас не является настоящим поселением: это три парусника, связанные вместе и стоящие на якоре у северного берега Гелиера. Это корабли «Новое сияние», «Огонь свечи» и «Парусник души». В любой момент один из кораблей может отправиться в Жорхас с трюмом, полным новообращенных дикарей, поклоняющихся Люксону, или вернуться в Эйзелкросс с новыми припасами.

Исследователи Крин остаются на кораблях, пока могут, и доставляют припасы на берег, когда отправляются на поиски союзников. Эти корабли обслуживает и управляет ими капитан Халлвас Деналор (законно-нейтральная; женщина; темный эльф; **ветеран [veteran]**), а Норка Брайттуск (нейтральная; женщина; орк; **жрец [priest]**) возглавляет экспедиционные команды.

## ПРИВЛЕЧЕНИЕ СОЮЗНИКОВ

Династия Крин считает, что дикари Эйзелкрасса - это их лучшая и более надежная находка, чем большинство эорских предметов, тем более что эти предметы обычно мешают божественной магии Крин. Поскольку Ассамблея Цербера и утодурнийцы заняты на Форене, Крин держатся подальше от самого большого острова и ищут союзников в остальных землях Эйзелкрасса. Многие дикари легко обращаются в веру в Люксона, поскольку уважают божественную магию, но не поклоняются никакому божеству.

Крин подходят к каждому клану дикарей с осторожностью и добротой, исцеляя больных и раненых и проповедуя веру в Люксона. Они забирают из клана только желающих дикарей, зная, что многие другие последуют за ними, потому что будут скучать по своим друзьям и близким.

Воды близ Гелиера были выбраны в качестве базы не случайно. На этом острове обитают червеподобные - дикари, питающиеся замороженными останками Куаджата (см. раздел «Гробница Червя» в начале этой главы). У этих дикарей помутилось сознание, но благодаря своему рациону они обладают способностью к регенерации. Норка Брайттуск регулярно проповедует червеподобным, рассказывая им, что зверь, которым они питаются, - творение Люксона. Червеподобные согласились присоединиться к Крин и обратиться в их веру, как только Куаджат будет освобожден ото льда - работа над этим уже ведется. Если Подземная Пасть и его народ удасться обратиться к свету Люксона, династия Крин получит значительное преимущество в войне против Двендалианской империи. Никто из Крин, даже Норка Брайттуск, не знает, что Куаджат не намерен никому служить и что червеподобные полностью подвластны ему.

### БОЛОТНИКИ

По всему Жорхасу распространены тягловые животные, и часто лошади и другие верховые животные являются лучшим или единственным вариантом. Для тех, кому нужна скорость и у кого есть немного больше денег, лучшим вариантом часто становятся болотники (см. главу 7). Однако болотники, не прошедшие должной дрессировки и не установившие доверительных отношений с хозяином, склонны нападать на всадников и даже поедать их.

Стоимость болотников может составлять от 300 до 500 зм за штуку. В городах, расположенных в пустошах они зачастую дешевле и более многочисленны, чем в таких городах, как Росона.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ВУРМАСЕ

Основная причина, по которой персонажи, связанные с династией Крин, приезжают в Вурмас, - это участие в вербовке вместе с Норкой Брайттуск, но в этом районе можно найти и множество других приключений.

**Храни нас в тайне (низкий уровень).** Шпионы Крин сообщают, что «Смелый искатель приключений», разведывательный корабль Двендалианской империи, планирует посетить остров Гелиер, расположенный неподалеку от Вурмаса. Капитан Халлвас Деналор и Норка Брайттуск не хотят, чтобы экипаж «Смелого искателя приключений» увидел Вурмас или добрался до Гелиера, чтобы гарантировать, что операция Крин в Эйзелкроссе и поселение червеподобных останутся в тайне. Пара предлагает персонажам 500 зм, чтобы остановить приближение «Смелого искателя приключений». «Смелый искатель приключений» - это килевая лодка (см. таблицу «Воздушные и водные суда» в главе 5 «Руководства мастера подземелий»), на борту которой находятся шесть **разведчиков [scouts]**. У капитана «Смелого искателя приключений» Салли Бризберм есть *камень послания [sending stone]*, с помощью которого она связывается с капитаном двендалианского военного корабля «Гибель Светлой Королевы». Если ее корабль подвергается нападению, Салли использует камень, чтобы послать предупреждение на военный корабль, который в будущем может угрожать Вурмасу.

**Спаси наши корабли (средний уровень).** Когда герои находятся на борту одного из кораблей Вурмаса, на них нападают три **дикаря-друида [druids]**, каждый из которых сидит на спине **козатки [killer whale]**. Друиды возмущены тем, что дикари массово покидают Эйзелкросс и отправляются в Жорхас. Они считают, что Крин используют против дикарей магию, обманом заставляя их покидать своих друзей и семьи. Друиды используют тактику «бей и беги», нанося как можно больше урона перед бегством. Капитан Халлвас Деналор просит персонажей разобраться с нападающими. Друиды могут пойти на переговоры, а могут сражаться за свои убеждения до последнего вздоха.

## ПУСТОШИ ЖОРХАСА

Через земли Восточного Винандира простирается долина, до сих пор хранящая шрамы последних битв Бедствия. Поля голой земли и грязные тропинки петляют по топким болотам и проклятым лесам, где обитают существа, искаженные отголосками теней Богов-Предателей, некогда правивших этим краем. В небе бушуют свирепые бури, а на открытых пустынных равнинах бродят голодные хищники.

Всевозможные зверолоуды, гоблиноиды и кочевники, живущие в болотах и пустошах, оттачивают свои навыки выживания и воюют со стихиями и друг с другом. Тем временем темные эльфы Росоны стали ядром цивилизации в Жорхасе, протягивая руку помощи заблудшим племенам и предлагая им просветление, если они присоединятся к династии Крин.

Темные эльфы династии Крин поклоняются Люксону, таинственному божеству света, давно отвергнув злые замыслы Лос. Тем не менее, ядовитая воля Паучьей Королевы все еще проникает в династию, и она и ее почитатели планируют отомстить.

## АСАРИЙ, ГОРОД ЗВЕРЕЙ

**Население:** 48 025 (41% гоблиноиды, 32% гноллы, 10% темные эльфы, 17% другие расы)



**Правительство:** Ден Олиос управляет городом, законы которого соблюдаются и контролируются капитанами Дозором Авроры.

**Защита:** На окраинах города размещена внушительная армия, состоящая из солдат Дозора Авроры и обученных местных воинов, а также наемников.

**Торговля:** В городе можно приобрести предметы первой необходимости, а также качественное оружие и некоторые редкие товары. В трактирах и тавернах предлагаются скромные ночлежки.

**Организации:** Существует несколько храмов Люксона, а также несколько святилищ других божеств. Купеческие союзы подчиняются воле Дена Олиос. В то же время в тени скрываются Дети Порока Ллос.

Массивный склон холма, покрытый трещинами, в центре северного Жорхаса, Асарий превратился в беспорядочное скопление грубых усадеб, глинобитных хижин и военных укреплений, в которых живут представители разных народов династии Крин. Город является культурным центром, созданным Крин для диких жителей окрестных пустошей и кочевых народов, присоединившихся к династии. Крин убедили обитателей пустоши объединиться под их знаменем, пообещав им защиту, ресурсы и, во многих случаях, просвещение (с последующим обращением в веру в Люксона).

Хотя создание Асария поначалу было сопряжено с трудностями, город быстро превратился в символ единства для разрозненных культур северного Жорхаса, которые отказались от опасной конкурентной борьбы за выживание и сосредоточились на создании сообщества. За прошедшие с тех пор поколения город превратился в запутанную сеть причудливых

кварталов, наполненных промышленностью и мускусными запахами. Грязные равнины за городом обрабатываются для выращивания полезных корнеплодов и продуктов, чудовищный скот пасется и содержится в больших загонах и ямах, а растущие силы солдат Дозора Авроры тренируются и готовятся к сражениям с силами Двендалианской империи.

## ВЫКОВАННЫЙ В ЯРОСТИ

Пустоши всегда порождали сильные народы, способные выжить, несмотря на суровые условия, смертоносных диких животных и скудные ресурсы. Многие жители пустошей воевали друг с другом за охотничьи угодья и территорию, пока Крин не отвергли попытки насилия и не предложили объединить племена ради общей цели - взаимного выживания. Одни были заинтригованы такой возможностью, другие не вполне доверяли странным эльфам, которые вместо мечей предпочитали орудовать словами. Начало становления Асария было отмечено конфликтами, и хотя с тех пор община процветает, все еще остается немало тех, кто живет под защитой династии, но не доверяет намерениям темных эльфов.

## ОПОРА В БОЮ

Хотя многие считают основание Асария чистым альтруизмом со стороны династии Крин, нельзя отрицать важность центрального положения города среди пустошей и стратегической близости к границе империи. Светлая Королева превратила крошечный городок в гигантский военный центр династии, призвав многие тысячи обитателей пустоши в качестве костяка постоянной армии. Широкие полосы военных палаток покрывают западные окраины города, и бесчисленные солдаты готовятся к грядущ-

АСАРИЙ, ГОРОД ЗВЕРЕЙ







Колючие поля

щим конфликтам на западе, тренируясь сражаться при поддержке страшных боевых зверей и огромных военных машин, привезенных из Росоны или построенных вдоль возвышающихся стен Асария.

### Правительство

В хаотичном городе, где споры мирных жителей нередко приводят к физическим конфликтам, закон соблюдается с трудом. Законы династии, основанные на вере в Люксона, поддерживаются сетью доверенных капитанов и солдат Дозора Авроры, которые подчиняются Дену Олиос в Крепости Авроры. Местные дела находятся в ведении леди Зетрисс Олиос, которая совместно с представителями каждого крупного района управляет городом и его жителями.

### Преступность

В Асарии часто льется кровь, и жители часто устраивают драки, просто чтобы справиться со стрессом и разочарованием от жизни на равнине. Крин знают об этом, поэтому их законы, касающиеся физических нападений и драк, в этом городе гораздо мягче, чем где-либо еще на территории Крин. Но даже в этом случае разногласия могут обостряться до такой степени, что воровство, жестокость и убийства порой происходят с пугающей регулярностью.

### География

Большая часть этого агрессивного, шумного города расположена на широком грязном холме, с которого открывается вид на окружающие равнины. Холм окружен пятнадцатифутовыми стенами из фиолетового дерева вермалок, добытого в одноименном Вермалокском Диколесье. Внутренняя часть города представляет собой запутанный клубок улиц, по-

крытых грязью, с множеством домов и строений, в архитектуре которых отражается социальная смесь общества темных эльфов и кочевого образа жизни пустошей. В центре города возвышается злоебщий шпиль, известный как Крепость Авроры, в котором живет Ден Олиос.

Юго-восточный район Асария называется Ямами, по названию множества ям для разведения боевых и других тягловых зверей. Из-за ям в городе постоянно пахнет мокрым зверьем и навозом, а также здесь проживает множество бедных горожан, ищущих работу везде, где только можно. Юго-западная часть города известна как Критс - сельский клубок принадлежащих гоблиоидам кварталов и домов фермеров, обрабатывающих суровые земли за восточными стенами. Вся северная часть города известна как Северные дороги. Здесь находится торговая Хмурая площадь, а Северный центр образует промышленное ядро Асария. За западными стенами города расквартировано в среднем четыре тысячи солдат Дозора Авроры, которые получают дополнительные подкрепления в периоды назревающих конфликтов.

### Приключения в Асарии

Персонажи могут прийти в город зверей, чтобы найти надежного боевого зверя, пройти военную подготовку или пошпионить за военными приготовлениями Крин.

**Побег боевого зверя (средний уровень).** Пока персонажи остаются в Асарии, в город проникают **шпионы [spies]** Двендалианской империи и выпускают боевых зверей из загонов, разъярив их кнутами и каленым железом. Пытаясь остановить звериное буйство, герои узнают, что шпионы используют это смятение, чтобы выкрасть секреты города.



**Эхо прошлого (средний уровень).** Выживший дранассар, мужчина с хаотически-добрым мировоззрением по имени Джибу-Коррин, живет в Асари под именем Аликсикона, мелкого правительственного секретаря, в облике темного эльфа. Культ **хобгоблинов [hobgoblins]** и **багбиров [bugbears]**, называющих себя Лордами Вражды, услышав слух о том, что один из последних дранассаров скрывается в Асари, начинает охотиться на Джибу. Их предводитель, капитан хобгоблинов по имени Гортукс, обладает способностью раз в день превращаться в **костяного дьявола [bone devil]** и планирует принести Джибу в жертву Бэйну.

Наслышанный о доблести этих героев, Джибу обращается к ним, отправив им загадочную записку. Он просит защитить его, пока он улаживает свои дела в Асари и отправляется в уединенный монастырь на Берегу Гнили.

## КОЛЮЧИЕ ПОЛЯ

Долина к северу от Росоны покрыта изломанным и оскверненным ландшафтом из зубчатых скал, затопленных кратеров и шероховатых крючкова-тых шпилей из стекла и камня, торчащих из земли. Говорят, что в этой долине происходили последние сражения во время Бедствия. Земля здесь так изрезана, что мало кто сомневается в правдивости этой легенды. Коварная и непредсказуемая земля осыпается в карстовые воронки, окруженные густыми едкими смоляными ямами, которые поглощают неосторожных странников, а обычные для здешних мест штормы приносят с собой грязевые ловушки и ливневые паводки.

Однако на этих древних полях сражений были найдены мощные реликвии и оружие, поэтому сильные и глупые люди время от времени отправляются в опасные места, где на них охотятся чудовища, скрывающиеся в этих разрушенных землях. Ходят слухи, что в центре бесплодных полей растет прекрасное дерево, выросшее из последнего семени, оставленного Мелорой перед тем, как она исчезла в своем царстве за Божественными Вратами. Могущественные последователи Матери Природы иногда совершают паомничество к этому дереву за советом и общением, но поля настолько переполнены злом, что мало кто возвращается.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА КОЛЮЧИХ ПОЛЯХ

Глубоко израненные земли Колючих полей изобилуют планарными сущностями, приходящими оттуда, где завеса между мирами тонка.

**Темные дни (эпический уровень).** Приближается крайне редкое двойное затмение, когда луны Ката и Руидус пересекаются перед солнцем, и произойдет оно над Жорхасом. Провидцы и оракулы предупреждают о предзнаменованиях, говорящих о неконтролируемом планарном пересечении, в результате которого может произойти кратковременное столкновение нескольких планов. Династия Крин нанимает героев для усиления своих рядов, но никто не готов к армии из Девяти Преисподних, которая вторгнется на поля при слиянии миров. Возглавляет эту злобную армию **исчадие преисподней [pit fiend]** по имени Ванатот.

## БАЗЗОЗАН

**Население:** 2 610 человек (81% темные эльфы, 8% гоблиноиды, 11% другие расы)

**Правительство:** Военное положение обеспечивается десницей Веринотом Телиссом и поддерживается местными военными.

**Защита:** Дозор Авроры защищает город и сдерживает вторжение демонов. Немногочисленные жители изучают боевые навыки по необходимости.

**Торговля:** В связи с опасными обстоятельствами, окружающими город, в наличии имеются самые необходимые товары, хотя и в ограниченном количестве. В основном торговля ведется провизией и товарами для выживания и обороны.

**Организации:** В городе есть несколько частично разрушенных храмов и еще несколько небольших святилищ, которые все еще целы.

Когда-то Баззозан был темным храмом, участвовавшим в махинациях Богов-Предателей во время Бедствия, но его руины остались лежать в пыли, как и многие реликвии тех ужасных времен. После того как гор Дранас был захвачен Крин, поселенцы отправились на север через Колючие поля и обнаружили это место в надежде восстановить его. В течение нескольких поколений в руинах Баззозана начала процветать община, возводя фундамент нового города вокруг нависающих каменных конструкций заброшенного святилища, пока демонические силы из старого храма не повергли растущее общество в хаос. Теперь Баззозан вечно находится в патовой ситуации между силами династии и бездной, вторгающейся изнутри храма. Это святое место является предметом постоянных исследований и растущего беспокойства династии.

## НИКОГДА НЕ ОСТАВАЛИСЬ ОДНИ

Около сорока лет назад группа любопытных специалистов по подземельям обнаружила давно не действующие ворота в Бездну. Их демоническое влияние свело исследователей с ума, и они случайно активировали ворота Баззозана - огромный разлом между Бездной и Эксандрией. В результате демонические силы хлынули в руины и окрестности города. В итоге вторжение было подавлено, хотя и с большими потерями. Оставшиеся в Баззозане мирные жители поддерживают воинов, сдерживающих силы Бездны, а также заклинателей, которые работают над сдерживанием разлома и обороной города.

## ПРАВИТЕЛЬСТВО

Город находится на военном положении, мир в нем поддерживают солдаты Дозора Авроры под руководством десницы Верина Телисса. Лейтенанты десницы выполняют функции мелких чиновников и бюрократов, а гражданские лица, которые продолжают оставаться в городе, проходят обучение самообороне и становятся в строй, если из-под земли поднимаются злые силы.

## ПРЕСТУПНОСТЬ

В условиях напряженной жизни в постоянном страхе перед демонической угрозой, сосредоточенность на выживании в Баззозане не оставляет возможности нарушить закон ради личной выгоды. Тем не менее, редкие мошенники иногда наживаются, накручивая цены на провизию или обманывая трусливых. Преступников, пойманных Дозором, отправляют на юг, в Росону, для наказания или просто казнят, в зависимости от тяжести их преступлений.

## ГЕОГРАФИЯ

На скалистом южном склоне хребта Полутени возвышается разрушенный храм, высеченный прямо из природного камня гор. Зловещие ониксовые двери, ведущие в сердце храма, по-прежнему заперты и находятся под постоянным наблюдением. Вокруг храма расположено более сотни жилых домов и строений,





КАРТА 3.8: ПУСТОШИ ЖОРХАСА



а также частично восстановленная городская площадь. На улицах валяется брошенная строительная техника, а дома стоят нетронутыми после того, как их обитатели были убиты или вынуждены бежать. Временные казармы Дозора Авроры постоянно расширяются, чтобы освободить место для подкрепления, отправляемого для отпора нападающим на город исчадиям.

## Приключения в Баззозане

В Баззозане охотно принимают искателей приключений, лояльных династии Крин, и почти наверняка попросят помочь сдержать силы Бездны или собрать компоненты для заклинаний магов, пытающихся запечатать разлом.

**Наследник аберрации (средний уровень).** Один из специалистов по подземельям, впервые обнаруживших врата под Баззозаном, безумец, который, тем не менее, доживал свои последние дни в роскоши, только что скончался. Наследник его имущества предлагает скромное вознаграждение тому, кто найдет некие реликвии Бездны, по слухам, спрятанные в запертой обители покойного безумца. Но каковы намерения так называемого наследника, и какую опасность представляют эти реликвии для жителей Жорхаса?

## Болото Разорванной Завесы

Отвесные скалы и овраги утесов Разорванной Завесы возникли, когда Данроковские горы и Вершины Хранителя Пепла были расколоты во время Бедствия. Между этими обрывами на дне долины раскинулось густое зловонное болото. Корявые деревья и спутанные лианы загромождают тенистые ущелья, а засывающие грязевые ямы и жужжание насекомых делают путешествие медленным и тяжелым. Всевозможные болотные чудовища и затопленные в грязи ловушки грозят проглотить тех, кто вторгнется в болото, а мерзкие гарпии, живущие на обрывах, так и норовят утащить зазевавшихся.

Болото - уютный дом для небосклонных черепах, поэтому часто бывает сложно понять, какая сухая насыпь у Разорванной Завесы - настоящий холм, а какая - панцирь живущего там чудовища.

## Помеха для войны

Болото сдерживает восточную экспансию Двендалианской империи и не позволяет династии Крин продвигаться дальше на запад. Однако за почти два десятилетия стычек между этими государствами многие солдаты обеих сторон оказались погребены в болоте, а их тела навсегда исчезли в темной грязи. Недавняя победа Крин при гарнизоне Эшгвард позволила им установить контроль над болотом и закрепить на вражеской территории за его пределами.

## Чарис

**Население:** 950 человек (53% драконорожденные, 41% полурослики, 6% другие расы)

**Правительство:** В деревне правят двое старейшин, один из которых представляет драконорожденных, а другой - полуросликов.

**Защита:** Многочисленные отряды опытных бойцов, друидов и охотников патрулируют окрестности. Гражданские знают основные боевые приемы, чтобы в случае необходимости защитить деревню.

**Торговля:** Путешественники могут найти основные продукты питания, скорее всего, в небольшом трактире. Странствующие купцы заглядывают в деревню нечасто, поэтому редкие товары можно найти только у них.

**Организации:** В центре деревни возвышается храм Мелоры.

Бродячая община полуросликов на протяжении многих поколений выживала в извращенном исчадиями Лотусденовом Зеленолесье благодаря своей хитрости и благодати веры в Мелору. Когда они попали в засаду, устроенную группой голодных равенитов, спасавшихся от разрушения Драконии, полурослики уклонились от конфликта, проявив к ним сострадание. Они предложили накормить равенитов, и между народами зародилась связь.

Это растущее сообщество полуросликов и драконорожденных смогло основать постоянный дом в более безопасном районе Лотусдена и, с благословения Матери Природы, отгородиться от лесного зла. Они назвали свою лесную деревню Чарис, что в переводе с Драконьего означает «надежда». В этой скрытой от посторонних глаз деревушке с дуплистыми деревьями, поросшими мхом гротами и грибными полянами расположилась община вегетарианцев, хранителей леса и друидов, которые стараются жить в гармонии с окружающим лесом. Они надеются очистить Лотусден от зла, пропитавшего его тень со времен Расхождения.

## Независимость - это счастье

Несмотря на хаос и беспорядки, царящие на землях Дикогорья вне Лотусденова Зеленолесья, жители Чариса счастливы в своем уединении. Не проявляя никакого интереса к внешним событиям, они полностью сосредоточены на защите окружающего леса и своих односельчан. Чужаки изредка навещают в Чарис, и хотя жители деревни приветливо встречают тех, кто не проявляет агрессии, они обычно находят способ быстро выпроводить их, предпочитая, чтобы их оставили наедине с их простой жизнью и занятиями. Жители этой деревни никогда не подумают покинуть свой тихий дом, если только этого не прикажет сама Мать Природы.

## Правительство

Община настолько мала, что большинство тонкостей формального управления не требуется. Добровольцы выполняют обязанности посменно - от несения вахты до сбора пищи. Руководство общиной осуществляется двумя старейшинами, по одному от полуросликов и драконорожденных, и их власть нужна в основном для духовного руководства и разрешения мелких споров.

## Преступность

Общество в деревне функционирует без денег, золота и драгоценных камней. Теоретически все обеспечивается общиной и делится поровну. Однако на практике время от времени возникают споры, и равениты, помнящие свою жизнь в ущелье Дримот, иногда вынуждены тайно хранить вещи, которые когда-то считались ценными. Официальных законов не существует, но если достаточно жителей считают, что их действия неправомерны, они выносят вопрос на рассмотрение старейшин, которые разбирают ситуацию и выбирают подходящее наказание.

## География

Уютно расположившийся на залидном лугу, окруженном густыми деревьями и холмами, этот скрытый заповедник представляет собой прекрасный уголок заповедной природы в призрачной тени Лотусдена. Красочные цветы и грибы устилают тропинки между полыми домами на деревьях и холмах, а между верхушками деревьев висят обвитые виноградной лозой



мостики. Солнечные лучи пробиваются сквозь полог леса, даря живое тепло днем, а лунный свет призывает слабый шепот озорных фей в деревню, чтобы пообщаться с ее жителями.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЧАРИСЕ

Поиск Чариса - это приключение, которое персонажи могут предпринять, чтобы найти человека, обладающего определенным предметом или информацией, которая может помочь им в другом задании.

**Владыка Зарослей (средний уровень).** Демон сделал лес, граничащий с Чарисом, своим логовом. Каждый день **хезроу** [hezrou] Гарлаграг пытается призвать в лес все новых и новых демонов, и теперь лес кишит хезроу и **дретчами** [dretches]. Жители Чариса ищут помощи, чтобы отбиться от демонов или раз и навсегда покончить с заговором Гарлаграга.

## ШАХТА «ГЛУБОКАЯ РЕКА» И ИКОЗРИНСКИЙ СТАЛЕЛИТЕЙНЫЙ ЗАВОД

Шахта «Глубокая река», основанная вокруг богатого источника железа и меди в высохшем подземном русле реки, является одним из самых продуктивных горнодобывающих предприятий династии. Рабочие трудятся в шахтах под красным пологом Вермалока или работают на плавильных печах, расположенных во дворе, готовясь к отправке продукции в Росону или дальше на запад Жорхаса.

После обострения конфликта с Двендалианской империей в последние десятилетия Ден Икозрин основал внушительный сталелитейный завод рядом с шахтой «Глубокая река», чтобы ускорить процессковки вооружений. С тех пор Икозринский сталелитейный завод превратился в строительную верфь для производства боевых машин и осадных орудий, управляемых на фронт на западе.

## УЩЕЛЬЕ ДРИМОТ

Вдоль юго-восточного хребта Вершин Хранителя Пепла на протяжении почти восьмидесяти километров в горы врезается впечатляюще глубокое ущелье. Извилистое и широкое, огромное ущелье открывает прекрасную скалистую долину с редкими деревьями, естественными пещерами и невероятными водопадами, низвергающимися со стока Хранителя Пепла. В ущелье дуют сильные ветры, а многочисленные естественные выступы скал служат убежищем для диких грифонов, виверн и других летающих зверей. В центральной части ущелья Дримот до сих пор сохранились руины Драконию, а также бесчисленные заброшенные пещеры и каменоломни, в которых когда-то содержались поработанные равениты, теперь получившие свободу.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В УЩЕЛЬЕ ДРИМОТ

Персонажи могут прийти в ущелье Дримот, чтобы поймать и обучить летающее ездовое животное или исследовать руины Драконию.

**Кости Холодного Рока (эпический уровень).** В пещере ущелья Дримот скрывается **рыцарь смерти** [death knight] по имени Пентракат, который обнаружил кости Воргала, **древнего белого дракона** [ancient white dragon], уничтожившего Драконию двадцать лет назад. Он собрал множество оскверненных реликвий и похитил души сотен мертвых драконорожденных, пытаясь собрать воедино душу, достаточно могущественную, чтобы воскресить Воргала в виде древнего белого **драколича** [dracolich].

## ДУМАРАН

Крепость хобгоблинов Думаран встроена в западное основание хребта Полутени, спрятанного в южной части кишащего паутиной Вермалоковского Диколесья. Десятки защищенных бойниц смотрят вниз, на дорожки, которые вьются перед впечатляющей крепостью, а извилистые тропинки ведут в горы. Внутри крепости в скале высечены бесчисленные залы, камеры и туннели.

После Бедствия выжившие хобгоблины разбежались, сражаясь с кланами Иотийского торфяника за скудные ресурсы. Они привлекли внимание Ллос, Паучьей Королевы, которая соблазнила хобгоблинов Думарана и наделила их силой. Хотя они и не являлись дроу, хобгоблинов приняли в ряды Детей Порока, даровав власть над пауками по всему Вермалоку и превратив в свирепую армию, которая должна была одержать верх над Крин в наказание за их дерзость.

## ИЗМЕНЕННЫЕ НЕНАВИСТЬЮ

Извращенные темными дарами своей богини-убийцы, хобгоблины Думарана обладают ониксово-черным мехом, бледно-желтыми глазами и жадной убийства. Их ночные орды нападают в темноте ночи, призывая на помощь огромных ядовитых арахнидов Вермалока. В своих ритуалах они подчеркивают свою ненависть к дроу Крин, тем самым, которые бросили свою Паучью Королеву, и медленно прокладывают пути через хребет Полутени к Росоне, чтобы в конце концов захватить город из тени.

## МРАЧНАЯ ГОСПОЖА

Подобно темному отражению поклоняющихся Ллос дроу в отдаленных регионах Эксандрии, воины-матроны Детей Порока держат в своих руках власть в Думаране, возглавляя свои дома своих семей и служа под началом Верховной матери Вивурк Тонн. Хотя многие общества дроу полны политических интриг и междоусобиц, творящихся во имя расположения Ллос, кипящая ненависть их королевы к династии объединяет этих дроу против общего врага, превращая силы Думарана в безжалостный и эффективный двигатель мести.

Хотя преступления случаются время от времени, угрозы быстрого и жестокого наказания достаточно, чтобы удерживать обитателей крепости в узде, если только они не уверены, что им удастся избежать наказания за проступок или доказать, что их действия способствуют достижению целей Ллос.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ДУМАРАНЕ

Те, кто служит Паучьей Королеве в Жорхасе, часто проходят через Думаран, и герои, стремящиеся покончить с ее ядовитым влиянием, могут попытаться разрушить эту цитадель.

**Матрона Порока (средний уровень).** Династия Крин стремится устроить беспорядки в Думаране, нанимая героев для проникновения в крепость и убийства верховной матери Вивурк Тонн. Чтобы добраться до нее, персонажи получают зелья, способные на 24 часа превратить их в темных эльфов.

**Надвигающийся визит (высокий уровень).** Перехваченные сообщения Детей Порока говорят о ритуале, который готовится в сердце Думарана в ближайшие недели. Жертвы захвачены для массового жертвоприношения, и в сообщениях говорится о «великом прибытии». Династия Крин нанимает персонажей, чтобы они узнали больше информации об этом ритуале, попытались освободить пленников и, если представится возможность, остановить ритуал или уничтожить того, кто прибудет к его завершению.



## ЖАРКИЙ ЗАЛИВ

Озеро Жаркий залив - это огромный водоем с солоноватой водой, известной своей теплой температурой и сернистым запахом. В зависимости от времени года вода в нем может местами становиться почти обжигающей, что заставляет многих рыб и других обитателей, живущих под водой, перебираться из одного конца озера в другой. На берегах озера скапливаются слои странных минералов и камней всех цветов, создавая радуугу странных пастельных оттенков среди гальки, песка и грязи. Необъятные размеры озера дают простор для обитания под его водами всевозможных странных ужасов, поэтому переправляться через него на лодке крайне опасно.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ЖАРКОМ ЗАЛИВЕ

Персонажи могут попытаться пересечь Жаркий залив, не разбуйв его чудовищ, или поохотиться на его обитателей.

**Глаза залива (любый уровень).** На двух островах, расположенных в центре Жаркого залива и известных как Глаза залива, находятся скалистые берега и леса-близнецы из бурьх, покрытых мхом, мертвых деревьев. Высокие, скрюченные, без листьев, эти леса издадека выглядят достаточно зловеще, но кланы Иотийского торфяника до сих пор рассказьвают легенды о странном, изолированном культе, который живет здесь и по сей деь, оплакивая потерьу давно забытого бога.

## ИОТИЙСКИЙ ТОРФЯНИК

Иотийский иорфяник занимает большую часть центральной долины Жорхаса, представляя собой холмистые луга и грязные поля, простирающиеся от горизонта до горизонта, обрамленные топиями и огромными озерами. Торфяник удивительно плодороден, поддерживая мощную экосистему, состоящую из дичи и зверей, которые называют эту долину своим домом. Бродячие кланы Долорав и Коштаск считают Торфяник своими охотничьими угодьями, отбиваясь от смертоносных хищников, бродящих на болотах, а также сражаясь с чужаками и друг с другом.

## ДОЛОРАВ: ВОИНЫ-ПУТЕШЕСТВЕННИКИ

Клан Долорав - свирепое и дисциплинированное племя воинов, а также одно из крупнейших человеческих обществ в Восточном Винандире. Долорав происходят от выживших вуканцев, которые в прошлые века был разбиты Ки'Нау и их покровителем Ук'отоа. В настоящее время они превратились в матриархальное общество, управляемое чемпионом по имени Небесное копье, который выбирается в результате подвигов, связанных с силой и остротой ума. Воины племени обретають славу, выдерживая опасные испытания и ритуалы, и большинство охотников и бойцов Долорава - женщины.

Все, кто принадлежит к клану, в подростковом возрасте (или при принятии в клан, если вступление произошло позже) приносят клятву на крови, называемую Клеймлением. Эта клятва требует безбрачия до тех пор, пока Небесное копье не выберет клеймленному пару. Клан - это сплоченная община, понимающая опасный характер земли, бдительно защищающая своих и пресекающая попытки династии приобщить членов клана к поклонению Люксону. В редких случаях клан Долорав вступает в союз с кланом Коштаск против общего врага, а недавно пошли разговоры о возобновлении такого перемирия для борьбы с Многоликим Игратадом.

В настоящее время клан Долорав оправляется от

расправы, учиненной одним из его руководителей всего год назад.

## КОШТАСК: СВОЕВОЛЬНЯ ЖЕСТОКОСТЬ

Клан Коштаск - это могущественный союз озлобленных окров-мародеров и обитателей пустоши, которые остались в стороне от кланов, присоединившихся к династии Крин и основавших Игратад. Поклоняясь Груумшу, Коштаски ценят эффективность в убийстве и берут то, что хотят. Они предпочитают нагнетание страха дипломатии, и большинство взаимодействий с Коштасками заканчивается насилием, за исключением случаев, когда появляется более сильный враг, против которого они должны заключить союз. Нынешний избранник Груумша, покрытый огненными шрамами орк по имени Аракки, ведет дела хитро и дальновидно, ища удобные союзы, чтобы обеспечить выживание своего клана, отбиться от миссионеров Крин, стремящихся обратить его народ, и в конце концов предать и уничтожить тех, кто настолько глуп, чтобы доверять им.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ИОТИЙСКОМ ТОРФЯНИКЕ

Эти заросшие грязью болота и травы скрывают множество тайн, утонувших под грязью, и смертоносных обитателей, стремящихся сохранить эти тайны.

**Затерянное место отдыха (средний уровень).** Неорганизованный клан **циклопов [cyclopes]** бродит по болотам в поисках могилы своего чемпиона-основателя, погибшего сотни лет назад. Они могут заключать с персонажами сделки и готовы обменивать прекрасные редкие предметы на помощь в поисках места упокоения своего чемпиона. Когда могила найдена, циклопы немедленно начинают церемонию, в ходе которой кости их основателя поднимаются из грязи и обретають новую жизнь в виде великана. Персонажи могут решить прекратить ритуал, разозлив циклопов, или узнать позже, что клан терроризирует племена торфяника.

## ДЖИГАУ

**Население:** 13 210 (56% гоблиноиды, 31% орки, 13% другие расы)

**Правительство:** Назначенный десница, Дурт Миримм, поддерживает напряженные отношения с двумя старшими вождями кланов гоблинов и орков.

**Защита:** Небольшой взвод воинов Дозора Авроры, назначенный десницей Мириммом, дополняет многочисленные ряды местных воинов.

**Торговля:** Здесь можно найти большинство товаров и услуг первой необходимости, хотя их качество отражает их грубое и сельское происхождение. Хостелы и домики предлагают путешественникам комнаты и провизию.

**Организации:** Центральный храм Люксона управляет районом, называемым Джамбл (см. «География» далее в этом разделе). Каждый клан поддерживает собственную сеть ремесленников и торговцев.

Когда-то вдоль северных берегов Жорхаса существовал непрочный союз кланов гоблинов и местных орочьих кланов, враждовавших и соперничавших за выживание. В течение последнего столетия династия Крин прилагала усилия к тому, чтобы объединить эти две кочующие фракции. Переговоры были долгими и трудными, но знакомство с верой в Люксона в конечном итоге помогло кланам сформировать единое общество.

В результате этих переговоров прибрежный город Джигау стал важным источником морепродуктов для



династии. Процветающее рыбацкое общество, раскинувшееся как на берегах Изумрудного залива, так и на севере реки Ифолон, это сообщество сильных охотников, хитрых рыболовов и неутомимых ремесленников стало ценным символом роста и влияния династии.

## Всегда наперекор

Несмотря на мир между народами Джигау, их давнее соперничество требует иных форм выражения потребности в завоевании и торжестве, поэтому Джигау поддерживает соперничество в любой форме. Будь то состязание охотников, кулинарный конкурс или просто спортивные игры детей - жители Джигау любят превращать дружеское соперничество в громкое и красочное зрелище, особенно когда есть возможность сделать ставку или хитростью помочь выбранной стороне добиться победы.

## Упрямая культура

Верования и суеверия исконных кланов гоблинов Гакташ, Увуро и Зетек пронизывают общество гоблинов Джигау. Аналогичным образом, почетные традиции орков Норгаба и Шумата продолжают служить руководством для их народа. Хотя некоторые из них приняли верования Крин, многие сопротивляются учению дроу, считая, что присутствие дроу душист их собственную культуру. Нарастающая напряженность между династией и народом Джигау еще более усиливается из-за опасений, что война династии перекинется на территорию Джигау.

## Правительство

Десница Дурт Миримм представляет интересы династии в первую очередь, а нужды жителей Джигау ставит далеко на второй план. Его противоречивые суждения часто оспариваются самыми решительными старейшинами клана: старейшина Колбу Каз, пожилой гoblin, которому доставляет удовольствие досаждать представителям Крин, и старейшина Ушру, стареющий орк-охотник, стремящийся сохранить культурное наследие своего народа. Для династии поддержание порядка напоминает то, как горстка взрослых пытается удержать под контролем непокорных детей. Однако коренные жители Джигау видят в своем своеволии способ установить границы, противостоящие невежественному принудителю.

## Преступность

Хотя воины Дозора Авроры делают все возможное, чтобы держать ситуацию под контролем, постоянная череда мелких краж не утихает. Между сажкой за собственными карманами, случайными столкновениями из-за проигрыша в соревновании и незаконными попытками подорвать бизнес конкурента, Дозор постоянно перегружен работой, что приводит к новым махинациям со стороны жителей Джигау.

## География

Джигау представляет собой скорее совокупность прибрежных деревень, чем отдельный центральный город. Он представляет собой цепочку поселений, сгруппированных среди деревьев на побережье. Главные доки, известные как Мясные воды, расположены на самом западном берегу, где благодаря здоровой морской экосистеме процветает рыболовство. Центральные деревни, называемые Джамблом, расположены немного дальше от побережья, они построены среди массивных мангровых деревьев и кочующих небосклонных черепах, которые служат жилищами путешественникам. На восточных окраинах, называемых Мокрыми тропами, расположены хижины и

лачуги, построенные на сваях над низкими заболоченными участками, где среди тростника выращиваются зерновые культуры.

## Приключения в Джигау

Персонажи в Джигау могут участвовать в местных соревнованиях или следить за населением, пытаясь избежать восстания.

**Битва хвастунов (низкий уровень).** В таверне приключенцы становятся свидетелями того, как два хвастуна вступают в хвастливую перепалку. Оба хвастуна - старый **орк [ore]** Темгор и молодой **гоблин [goblin]** Герб - горды и не желают отступать. Кажется, что конфликт может дойти до драки, и друзья Темгора и Герба по отдельности просят искателей приключений разрядить обстановку, пока не вмешался Дозор Авроры.

## Лотусденово Зеленолесье

Темное, зеленеющее Лотусденово Зеленолесье окутывает южную часть Восточного Винандира жуткими туманами, смертельно опасными троллями и голодными деревьями. Невероятно пышный и полный жизни по сравнению с бесплодными и пустынными пустошами на севере, этот бесконтрольный лес является домом для множества существ и зверей, некоторые из которых выросли до кошмарных размеров благодаря остаточной силе давно преданного забвению капища друидов, придающего силу и защищающего Зеленолесье.

Гигантские хищники и ужасные чудовища бродят в подлеске, а злобные плотоядные растения терпеливо ждут своей пищи. Холодными ночами в лесу стоят ледяные туманы, и духи тех, кого забрал Лотусден, выходят на лунный свет, чтобы выпить тепло из живых. Династия Крин считает использование таинственного и смертоносного леса неоправданным риском, поэтому Лотусденово Зеленолесье остается одним из немногих мест по эту сторону хребта Полу-тени, не затронутых интересами Крин.

## Черт страшен так же, как его малюют

Никто не знает источника диких проклятий, которыми полнится Лотусден, но есть несколько историй, в которых рассказывается о том, как целые участки леса внезапно оживают. Деревья выбираются из земли и идут единым строем, впадая в ярость и нападая на тех, кого они считают чужаками, до тех пор, пока таинственным образом, без предупреждения, они снова не пускают корни и не возвращаются в свое покорное, неподвижное состояние. Хотя ученые утверждают, что точных доказательств такого поведения нет, некоторые исследователи замечали, что очертания опушки леса резко меняются, иногда за одну ночь.

## Приключения в Лотусденовом Зеленолесье

Персонажи могут войти в лес, чтобы вернуть потерявшегося человека или спастись от преследующих их сил Крин. Любое растение в Лотусденовом Зеленолесье может оказаться плотоядным монстром, ожидающим нападения.

**Молоко матери (средний уровень).** Кто-то или что-то похищает младенцев и детей из Чариса. За этим стоит страшное зло: нечестивый шабаш ведьм, возглавляемый **ночной каргой [night hag]**, обладающей огромным влиянием и силой. Она властвует в темном уголке Зеленолесья, где под корнями гигантского дерева находится ее логово. Здесь кошмарный шабаш и его приспешники постепенно убивают само Зеленолесье, перекачивая жизненную силу детей



Чариса в отвратительный артефакт, известный как Станок Мрака.

## Многоликий Игратад

**Население:** 6750 (41% гоблиноиды, 19% орки, 15% гуманоиды, 25% другие расы)

**Правительство:** В каждой из семи деревень местный лидер управляет самостоятельно, вместе с представителем Крин. Время от времени главы деревень собираются на совет.

**Защита:** Небольшой отряд солдат Дозора Авроры проходит через все деревни, и каждая деревня содержит свою собственную армию воинов.

**Торговля:** Большинство товаров и услуг можно найти в самих деревнях, хотя это может занять некоторое время, а странные или редкие товары иногда можно приобрести у торговцев или падальщиков. Трактиры и таверны разбросаны по всем деревням.

**Организации:** В каждой деревне можно найти небольшие святилища и храмы, в каждой из них есть свои рынки и торговые союзы. Дети Порока начали проникать во многие деревни.

К югу от Вод Скорби, где поля более плодородны, расположена разбросанная сеть из семи деревень с крепкими общинами гоблиноидов, орков и великанов, известных как Многоликий Игратад. Эти семь деревень - Кранад, Брунбоба, Аруут, Ошиник-Ка, Гроздья, Уньети и Додафир.

Все семь деревень были построены на центральном поле битвы, где группировки этого региона враждовали и воевали за ресурсы и славу. Почти столетие назад династия Крин обратилась к лидерам деревень и сумела заключить мир, остановив кровопролитие. Эта разрозненная община является уникально сильным, хотя и регулярно ссорящимся, союзником династии.

### КУЛЬТУРА ВОИНОВ

За многие поколения борьбы друг с другом, а также с бродячими кланами кочевников, кочующими по Иотийскому торфянику, многочисленные жители Игратада стали ценить проявление боевого мастерства и охотничьих навыков. Детей с раннего возраста обучают владению оружием, а Многоликие пользуются уважением как лучшие воины в регионе, что делает их страшными солдатами в вооруженных силах династии.

### ПРИМЕРНОЕ ЕДИНСТВО

Несмотря на то, что под руководством династии деревни Игратада наслаждаются плодами некоторого сотрудничества, столетия беспорядков не забыты. Соседи спорят за территорию, а молодежь борется друг с другом за доминирование в обществе. Жители гордятся уникальной историей своей деревни, и эта гордость может одержать верх над идеей единства, провозглашенной династией. Взаимодействие между деревнями часто становится напряженным, когда рядом нет Крин, которые поддерживают мир. Этому не способствует и тот факт, что рекордное количество трудоспособных жителей деревни Игратад было отправлено на север, чтобы сразаться на передовой линии войны. Центр правительства Крин находится далеко от Игратада, и многие Дены обеспокоены тем, что непрочный союз между Многоликими распадается.

### ПРАВИТЕЛЬСТВО

Каждая из семи деревень имеет своего лидера, который обычно выбирается по родословной или в

результате силовых состязания. К каждому вождю прикреплен представитель Росоны, который помогает исполнять волю Светлой Королевы, хотя вожди часто не согласны с различными аспектами указов династии, что затрудняет полное единство. Для принятия большинства важных решений и приговоров лидеры собираются в общественном месте: они ведут дебаты, а иногда и дуэли, чтобы решить поставленные перед ними вопросы. Хотя такой нетрадиционный суд и не соответствует задуманному династией порядку, мало кто из представителей Крин находит в себе силы спорить.

### ПРЕСТУПНОСТЬ

Некоторые солдаты Дозора Авроры поддерживают мир и регулируют повседневные ссоры внутри Игратада. Однако большинство жителей Многоликого - хорошо обученные воины, поэтому они и сами справляются со своими проблемами, и затрудняют применение к ним каких-либо законов. Мысль о том, что придется пытаться наказать или обезвредить преступника-огра или разгневанного великана, не позволяет никому, кроме сильнейших, занять пост в Игратаде.

### ГЕОГРАФИЯ

Семь деревень связаны между собой грязными тропами, проложенными через каменистые луга. Каждая деревня имеет свою культуру, свои обычаи и религиозные обряды:

**Кранад** возник вместе с одноименным кланом багбиров и состоит из деревянных лачуг, построенных вокруг деревьев.

**Брунбоба** - деревня гоблинов, где скопления хижин и шатки деревянных построек поднимаются высоко вверх, чтобы обозревать окружающие равнины.

**Аруут** - это дом стойких орков из клана Аруут-Ук, который когда-то был доминирующим кланом в этих местах. Каменная деревня построена вокруг выдающейся, глубоко залегающей железной жилы, которая обеспечивает рудой все деревни.

**Ошиник-Ка** - деревня хобгоблинов, живущих в каменных бункерах за баррикадами, которые заметно нагнетают воинственный дух жизни внутри.

**Гроздья** - деревня гуманоидов, которые никогда не объединялись ни с Одарами, ни с кланами Иотийского торфяника. Это не более чем несколько разрозненных юрт.

**Уньети** - дом одноименного клана гноллов. Это самая малообщительная из деревень. Гноллы живут в примитивных хижинах из коры, меха и костей.

**Додафир** - деревня-крепость холамовых великанов, расположенная на самом юге Игратада. Крепость построена из огромных бревен, грубо подогнанных друг к другу, а крыши сделаны из коры и соломы.

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИГРАТАДЕ

Персонажи могут прибыть в Игратад, чтобы получить помощь от могущественного великана, помочь сохранить единство деревень или, наоборот, попытаться их разобщить.

**Армия некроманта (средний уровень).** Изгнанный из клана Долорав некромант объединился с кланом кровожадных **минотавров [minotaurs]**, чтобы создать армию нежити, медленное распространение которой представляет угрозу для Игратада. Каждая из семи деревень Игратада назначает своего чемпиона, который вместе с воинами кланов Долорав и Коштаск выступит против жестокого узурпатора и его легиона нечестивых чудовищ. Персонажи должны вступить в бой, если хотят, чтобы деревни помогли им в каком-то другом деле.



## ХРЕБЕТ ПОЛУТЕНИ

Хребет Полутени, отделяющий болота и пустоши Жорхаса от жутких кладбищ Берега Гнили, представляет собой необычайно крутой ряд гор из черной породы, возвышающихся над горизонтом, словно огромная пасть с острыми зубами. Пеший переход по острым, стеклянным скалам - чрезвычайно опасное занятие, которое под силу даже самым опытным путешественникам.

## РОСОНА (ГОР ДРАНАС)

**Население:** 113 190 (66% темные эльфы, 9% гоблины, 7% дуэргары, 18% другие расы)

**Правительство:** Двенадцать правящих Денов контролируют город, подчиняясь Дену Крин и самой Светлой Королеве.

**Защита:** Могучая армия Дозора Авроры защищает город, а конные орудия и баллисты стоят наготове. Каждый Ден имеет личную охрану, а также высококвалифицированных телохранителей для своих дворян.

**Торговля:** Большинство товаров и услуг можно найти в самом городе, а товары из далеких земель доступны на черном рынке.

**Организации:** Большинство храмов здесь посвящено Люксону, но меньшие святилища, посвященные остальному пантеону, разбросаны по внешним районам. Купеческие гильдии организованы Денами и тесно связаны с верой в Люксона. Агенты Детей Порока сеют по всему городу семена хаоса.

В королевстве Жорхас располагались оплоты Богов-Предателей, когда они пришли в мир смертных, но сердцем их меркантильного союза был мрачный город Гор Дранас (в переводе с Драконьего - «сгустившиеся тени»). Памятник союзу тирании и хаоса, обрамленный десятками кривых башен и военных казарм, окружавших центральную цитадель Вирквуал, или «Темный бастион» на Инфернальном. Вокруг Гор Дранаса шли последние битвы, и большая часть города превратилась в пепел и пыль. Рухнули башни, земля разверзлась, поглотив легионы Предателей, и цитадель осталась разрушенной и заброшенной. Лишь после того, как из Подземья появились выжившие дроу Крин, город восстал из пепла.

Крин медленно очистили руины от развращенных существ, которые так долго хозяйничали в городе. Они возвели новые постройки на фундаменте древнего города, расширив подземные уровни под ним, и дали новую жизнь городу Гор Дранасу, который они назвали «Росоной», что на их языке означает «Возрождение».

Росоны - центр могущественного общества Крин, символ перерожденной темной истории. Высокие сумрачные шпили и красивые здания возвышаются над разбитыми осколками Бедствия. Сквозь разрывы среди постоянных облаков появляются проблески солнечного света, который воспринимается как священный дар, освещающий многочисленные памятники Люксону. Кристаллические залы из стекла и кварца светятся внутренним светом традиционных для Крин оттенков зеленого и фиолетового.

На улицах оживленно: здесь живут и прижившиеся обитатели пустоши, и поклоняющиеся Люксону дроу, живущие под открытым небом вопреки замыслу Ллос, и даже несколько дуэргаров и других существ из Подземья. Местные предприятия процветают по мере роста жорхасской общины, а купцы-гоблины находят выгоду и комфорт в этой цивилизации темных эльфов. Тем не менее, большинство людей за пределами Жорхаса воспринимают Росону лишь как

следующее звено в наследии Гор Дранаса, города, рожденного злобными богами и их убийственными отпрысками.

## СОБРАНИЕ МЕНТАЛИТЕТОВ

Когда Крин открыли свой цикл реинкарнации, многие стали находить существ, не принадлежащих к роду дроу, подвергшихся *вспоминанию* - процессу, в ходе которого к существу, реинкарнировавшему при помощи маяка Люксона, начинают возвращаться воспоминания о своих прошлых жизнях. Неожиданно оказалось, что духи героических Крин переродились в разумных существ, не принадлежащих к обществу темных эльфов. С этим знанием правящие Дены династии Крин начали пересматривать свое отношение к не-дроу, стремясь принести свет Люксона обитателям пустоши Жорхаса. Хотя многие существа по всему Жорхасу и за его пределами все еще питают взаимную неприязнь к Крин, растет число гоблинов, оргов, гноллов, орков и многих других существ, которые обрели новый дом и цель под властью династии. Благодаря чуду *вспоминания* общество Крин превратилось в разнообразную и процветающую общину, распространившуюся по всему Жорхасу.

## СУМЕРЕЧНЫЙ ГОРОД

Темные эльфы и дуэргары не переносят солнечного света, что представляет собой проблему для культуры, отправившейся на поверхность из любви к своему светоносному богу. Поклонение богу включает в себя периодические молитвы и медитации при свете дня, но двенадцать часов дневного света в день могут стать болезненными и физически вредными для существ, приспособленных к жизни под землей. Чтобы смягчить эту проблему, могущественные динаманты сплели магические щиты, временно закрывающие солнце над Росоной. На несколько дней, а иногда и недель, наступает вечный вечер, позволяющий обитателям тьмы заниматься своими делами. Такие периоды ненадолго заканчиваются, и наступает время плановых массовых богослужений под лучами солнца.

## СВЕРХУ И СНИЗУ

Росоны построены на останках Гор Дранаса, и целый уровень города скрывается под его поверхностью. Эти пещеры и туннели использовались последователями Торога в качестве пыточных подземелий, и Дены Крин потратили столетия на то, чтобы отвоювать это место для своего народа. Большая часть подземелья остается заброшенной, но многие слои были расчищены и превращены в подземные кварталы, узлы подземных путешествий по Дикогорью и пещеры для выращивания съедобных грибов. Однако династия Крин в тайне ото всех позволила некоторым потайным комнатам выполнять свое изначальное мрачное предназначение - быть камерами для гнусных преступников и политических заключенных.

## ПРАВИТЕЛЬСТВО

Правящий класс династии располагается в Росоне, в двенадцати благородных Денах, каждый из которых стремится однажды стать правителем династии. Они ведут сложную политическую игру, расширяя свои семьи, состоящие из нестареющих душ, и тайно подрывая авторитет других Денов.

Каждый Ден традиционно контролирует часть местной промышленности, но более знатные Дены также борются за контроль над духовными и военными аспектами. Главы Денов внимательно следят за слабостями в других Денах и ищут способы очернить репутацию соперников, одновременно демонстрируя







Светлой Королеве свою собственную состоятельность. Такой социальный саботаж напоминает старые традиции дроу, но убийства и откровенное насилие случаются редко. Три правящих Дена - Ден Крин, Ден Телисс и Ден Миримм - возглавляются одним из Умави. Из этих семей Ден Крин обладает верховной властью, поскольку его главой является сама Светлая Королева Лейлас Крин.

## Преступность

Конфликты и борьба - обычное дело в Росоне, как и в любом другом мегаполисе, и хотя объединяющая вера в Люксона помогает поддерживать мир между разрозненными и порой агрессивными жителями, от старых привычек трудно отказаться. В Дене Миримм принят жесткий, порой жестокий подход к охране правопорядка, который помогает противостоять насильственным действиям.

Шантаж - обычное дело для политических деятелей, и те, кто предается этому пороку, считают, что могут покаяться в грехах с помощью благочестивой молитвы, полагая, что их действия незаконны только в том случае, если их поймали.

Тех, кто был уличен в крупных преступлениях против династии, запирают в Темнице Покаяния (см. «География» ниже) или выводят за пределы досягаемости маяков и казнят, без надежды на возрождение.

## География

Величественный, зловещий и прекрасный город, издавна известный как Гор Дранас, расположен в глубокой долине вдоль хребта Полутени и является символом обновления и перемен. Огромное количество ярких и удивительных строений, грандиозных башен и хрустальных соборов взмывают в небо, процветая среди разрушенных остатков мегаполиса, от которого когда-то остались лишь пепел и призрачные воспоминания. Районы расположены на острове древней столицы как несколько слоев, каждый из которых становится все более утонченным и просвещенным, чем ближе к центру города он находится. Эти слои - Призрачные земли, Кольца, Куча-Мала, Твердыни, Теневое графство, Ясный Бастион и Темница Покаяния.

**Призрачные земли.** Значительные участки мрачных обсидиановых стен, некогда окружавших город, разрушены, но по мере усиления войны с империей они восстанавливаются. Внутри этих стен Призрачные Земли остаются пустыми, там обитают призраки и тени, а разрушенные строения и казармы большого древнего города остались лежать в пыли. Две действующие дороги, известные как Освященные пути, позволяют караванам, путешественникам и военным добираться до города.

**Кольца.** Большинство бедных жителей города рассеяны по этому разросшемуся туманному району, состоящему из аварийных строений и новых усадеб. Местные жители обрабатывают и ухаживают за участками магически поддерживаемых сельскохозяйственных угодий, а промышленные фабрики и меха выпускают клубы черного дыма и слабо окрашенного пара. Капитаны Дозора Авроры координируют охрану правопорядка из трех крепостей, а наемники, добровольцы и отчаявшиеся жители часто отправляются в Призрачные Земли в надежде захватить новые кварталы, чтобы дать приют постоянно растущему населению Росоны.

**Куча-Мала.** Глубоко в сердце Росоны находится обширный район, называемый Кучей-Малой. Самый шумный и оживленный район города, Куча-Мала - это место пересечения культуры и торговли, куда жители приходят, чтобы поделиться идеями, продать

товары и услуги, найти работу или отпраздновать большие и малые победы в компании других выходцев из пустошей. Площадь освещается постоянно горящими фонарями зеленого света, расставленными по углам улиц и проезжей части, а ударная музыка обитателей пустоши смешивается с призрачными мелодиями музыкантов дроу, создавая постоянно меняющуюся атмосферу, которую многие находят одновременно и гостеприимной, и давящей.

**Твердыни.** Недалеко от центра Росоны находятся Твердыни, где, преследуемый воспоминаниями о Гор Дранасе, вырос прекрасный район со светящимися садами дроу, роскошными часовнями Люксона и просторными залами Консерватории Мраморных Томов - центра высшего образования города. В богатых поместьях живут члены Денов и важные для династии личности, а над районом возвышается внушительная Крепость Сияния. Крепость Сияния - центр Дозора Авроры и первый из двух путей к Темнице Покаяния под городом.

**Ясный Бастион.** В самом центре Росоны находится внушающий благоговение Ясный Бастион. Этот впечатляющий собор был построен из руин Вирквзуала и теперь является символом возрождения Крин и их веры в свет Люксона. Шпили Ясного Бастиона из серого кварца пронзают небо, а мягкое внутреннее сияние, наполняющее внутренние покои, никогда не гаснет, освещая город днем и ночью. Вокруг Бастиона сосредоточены основные религиозные события, ведь здесь находится «сердце заговора» - первый обнаруженный маяк Люксона. В этих залах Светлая Королева, ее доверенные Умави и их Дены работают над управлением и защитой всех граждан династии Крин.

**Теневое графство.** Несколько хорошо охраняемых лестниц вьются под Твердынями, спускаясь под поверхность Жорхаса в Теневое графство - обширный подземный район, построенный на месте восстановленных тюрем Торога. Менее обеспеченные темные эльфы живут среди каменных и стеклянных жилищ, встроенных в скалы и осадочные породы. В пещерах растут светящиеся грибы, которые используются в роли еды и лекарств, а заколдованные фонари освещают разные уровни мягким и разноцветным свечением. Здесь создана волшебная подземная ферма, где выращивают урожай для пропитания города. Второй вход в Темницу Покаяния находится в Теновом графстве.

**Темница Покаяния.** Многочисленные уровни Темницы Покаяния уходят глубоко под город. На верхних уровнях этой страшной подземной темницы видны следы перестройки династии Крин, но чем глубже, тем менее изученными и менее изменившимися по сравнению с временами Гор Дранаса они становятся. Будучи самой большой тюрьмой династии, она представляет собой отражение общества династии в миниатюре в виде сложной бюрократической системы тюремщиков, надзирателей и элитных солдат Дозора Авроры, охраняющих холодные залы подземелья.

## Приключения в Росоне

Для посторонних Росона - город диковинных чудес, но для ее жителей - это просто дом, место, где есть бизнес, преступность, богослужение и многое другое. В этом многоликом городе вас ждут самые разные приключения.

**Ранний рассвет (любой уровень).** Во время посещения персонажами Росоны тени над городом внезапно исчезают, впуская резкий свет, мешающий жителям **дроу [drow]** и **дуэргарам [duergar]**. Является ли это явление частью готовящегося нападения,



или династия Крин разозлила Люксона, и они должны найти способ вернуть благосклонность своего бога?

**Кровавый рассвет (средний уровень).** В особенно ясный день **священники [priests]** Люксона разгоняют тьму над городом на время молитвы. Пока горожане наслаждаются светом, агенты Детей Порока нападают на них и пытаются похитить влиятельных представителей духовенства династии. Персонажам предстоит остановить нападение, вычислить предателей, стоящих за этим планом, и спасти всех выживших пленников.

**Гор Дранас возвращается (эпический уровень).** Ассамблея Цербера посылает нескольких замаскированных **архимагов [archmages]**, чтобы вновь открыть запечатанные разломы в Росоне, надеясь уничтожить династию, наполнив город потусторонними угрозами. Персонажи могут стать частью заговора, а могут и помешать ему.

## Руины Дракони

На дне глубокого ущелья Дримот лежат развалины некогда великого государства Дракони. Парящие острова города-государства были изначальной родиной драконорожденных в Дикогорье, хотя правящий класс установил строгую кастовую систему и заставлял бесхвостых драконорожденных-равенитов трудиться в ущелье под своим магически парящим городом-островом. Когда два десятилетия назад на город напал Цвето-Конклав, острова были разделены друг от друга и упали в ущелье, погубив многих жителей. Однако эта катастрофа дала равенитам шанс восстать против своих жестоких хозяев.

Разграбленные руины бывшего города теперь представляют собой заброшенные груды камней и обломков - мрачный памятник бесславному концу славной и жестокой цивилизации.

УРЗИН ПЕРЕСЕКАЕТ БОЛОТО

## НЕ ЗАБЫТЫЕ

У равенитов были союзники среди правящих домов. Многие граждане Дракони были не согласны с угнетением своих собратьев и на протяжении многих поколений боролись за отмену законов, по которым они находились в рабстве. Другие помогали равенитам в их освобождении после падения Дракони; в итоге эти персоны оказались в выигрыше, поскольку считаются почетными членами зарождающегося равенитского общества.

Погибшие в борьбе чемпионы увековечены в статуях, оставшихся среди руин, самая известная из которых - герой Дракони Тиберий Штормвинд. Тиберий был одним из легендарных героев Vox Machina и отдал свою жизнь, защищая равенитов от ярости Воругала, белого дракона Цвето-Конклава. Его статуя и окружающая ее святыня - место паломничества равенитских историков.

## Приключения на руинах Дракони

Те, кто отважится заглянуть в руины Дракони, смогут найти там сокровища и несколько призраков разрушенного города.

**Былая слава (низкий уровень).** В руинах бывшей столицы тайно собирается шайка недовольных драконокровных. Они руководствуются шепотом **рыцаря смерти [death knight]**, который обещает им вернуть власть над равенитами. Они начинают обучаться некромантии и даже приносят небольшие жертвы во имя него. Рыцарь смерти, Пентракат, в настоящее время собирает артефакты в другом месте Дикогорья, но вскоре, если никто не вмешается, начнет использовать своих культистов и фанатиков для осуществления своих извращенных планов (см. «Приключения в ущелье Дримот» в начале этой главы).





## Воды Скорби

Воды Скорби - одно из озер-близнецов, расположенных в центральных пустошах Жорхаса. В этих темных водах обитает диковинная экосистема, состоящая из болотных зверей, земноводных бегемотов, болотников и выдуманных существ, которые, как говорят, живут в самом озере.

Рыболовы, охотники и звероловы часто пробираются сквозь сучья и зловонную грязь Вод Скорби в поисках уникальной добычи, а лекари и их наемники рискуют отправиться в путь, чтобы набрать воды из озера, которая, как считается, обладает восстанавливающими свойствами. Чистые воды озера расходятся по пустошам Жорхаса, питая реки и поддерживая жизнь на изрезанных равнинах.

## Запутанное Ложе

Истинная глубина Скорбного озера до сих пор не открыта из-за густого растительного покрова у его дна, называемого Запутанным Ложем. Ученые считают, что на дне озера спит нечто древнее и могущественное, и именно это существо может быть источником уникального роста растений, неестественно чистой воды и возможных целебных свойств озера.

## Приключения в Водах Скорби

Персонажи, исследующие Воды Печали, сталкиваются со всевозможными странными существами и эксцентричными обитателями.

**Нечто одоженное (низкий уровень).** С одним из персонажей связывается близкий друг детства или член семьи, чтобы сообщить о его внезапной страстной влюбленности. Однако этот союз табуирован, поскольку любовный интерес на самом деле является **зеленой коргой [green hag]**. Персонажа приглашают стать участником свадебного торжества, но что-то в этом браке кажется подозрительным.

**Запутанный (высокий уровень).** Гном-изобретатель утверждает, что создал подводное судно, способное выдержать путешествие через Запутанное Ложе, минуя известные глубины Вод Скорби. Он нанимает героев, чтобы те помогли ему управлять аппаратом. Вместе они обнаруживают под озером таинственное место, где **марид [marid]** собирает культ, чтобы очистить близлежащие реки от цивилизации.

## Урзин

**Население:** 5 930 (62% гоблиноиды, 21% гноллы, 10% орки, 7% другие расы)

**Правительство:** Правящий чемпион Урзина, Сокрушитель Солнца Оломон, руководит горожанами, которые следуют за ним с усердием и преданностью.

**Защита:** Легион Дозора Авроры защищает город, а орды урзинских охотников рыщут по болотам. Небосклонные черепахи, несущие город на своих спинах, более чем способны защитить себя.

**Торговля:** Торговля в Урзине довольно проста и направлена на выживание и ведение войны. Многие обычные товары можно купить или выменять, но редкие предметы являются желанными и появляются нечасто. Трактиры встречаются очень редко.

**Организации:** Некоторые небольшие храмы Люксона путешествуют на черепаших спинах вместе со святынями, посвященными старым гоблинским покровителям.

Урзин - уникальное мобильное поселение с постоянными жилищами, построенными на спинах десятков небосклонных черепах, является домом для болотных охотников, разведчиков и звероловов, которые знают

болото Разорванной Завесы как никто другой. Урзин - самое последнее общество, перешедшее под крыло династии Крин, - служит мощной мобильной крепостью для военных Крин на всем протяжении болота Разорванной Завесы. Поселение редко задерживается на одном месте дольше месяца, а его жители владеют искусством маскировки и засад. Урзин стал большим подспорьем для династии в условиях обострения конфликта с Двендалианской империей.

## УВАЖЕНИЕ К СИЛЕ

Болотники Урзина всегда ценили силу и хитрость: их лидер - просто действующий чемпион по бою один на один. Предыдущий чемпион, Повелитель огров Бухфал, десятилетиями правил поселением, нападая на наступающую империю и отбиваясь от болотных опасностей. Примерно сорок лет назад Бухфалу бросил вызов соперник из Крин - Сокрушитель Солнца Оломон. По легенде, в результате могущественного поединка Бухфал был повержен, а Оломон стал правителем поселения.

Будучи управляющим, Оломон принес учение Люксона во имя Светлой Королевы и пообещал, что если сердца урзинцев будут поддерживать его и его друу, то ужасные солдаты империи больше не будут терроризировать болотных жителей. Окрыленный этим обещанием, Урзин с впечатляющим рвением следует за династией, работая как часы для достижения любой цели, продиктованной Оломоном. В его отсутствие роль вождя и защитника с гордостью исполняет Повелитель огров Бухфал II.

## ХИТРОЕ ПОСЕЛЕНИЕ

Многие обитатели Урзина устраивают свои жилища на панцирях небосклонных черепах, но многие также носят с собой временные палатки и самодельные жилища, позволяющие устроить себе дом, где бы они ни оказались. Целые стаи черепах ежедневно перестраиваются, и нередко поселение распадается и надолго рассеивается по болоту, оставляя по всему региону опорные пункты, а затем вновь собираясь в другом месте среди грязи. Поэтому двендалианские военные считают, что передвижения урзинцев трудно отследить и еще труднее предсказать.

## ПРАВИТЕЛЬСТВО

Хотя авторитарные воины Дозора Авроры сравнительно редко встречаются в постоянно меняющихся границах Урзина, к Сокрушителю Солнца Оломоу и назначенному им совету относятся с почтением, а его приказы выполняются с впечатляющим рвением. В культуре Урзина ценится единство и патокание желаниям своего повелителя, поэтому управление Урзином порой кажется до странности гладким по сравнению с другими поселениями династии. Пока Оломон отлучается по другим делам, урзинцы могут проявлять беспокойство или медлительность, но такое неповиновение длится только до его возвращения.

## Преступность

Преступная деятельность в поселении редка, учитывая ревностный характер болотников. Инакомыслие в поселении часто карается изгнанием, поэтому те немногие, кто не подчиняется, подвергаются ostracismu и вынуждены выживать в одиночку среди туманных опасностей болот.

## ГЕОГРАФИЯ

Город Урзин состоит примерно из сорока небосклонных черепах и многих сотен передвижных палаток и хижин, переносимых при каждом переселении. Спины черепах с ног до головы покрыты шатками хижин.





#### ВЕРМАЛОКСКОЕ ДИКОЛЕСЬЕ

нами и бараками, иногда сложенными в дикие башни, скрепленные между собой длинными веревками и лианами. Панцири черепах укреплены по краям зазубренными пиками и заостренными костями для защиты тех, кто живет наверху, а по всей округе расставлены болтометы и катапульты малой дальности. Каждая черепаха - это миниатюрное поселение, и все жители приобретают навыки, позволяющие сделать сообщество практически самодостаточным - фермеры, выращивающие мох, кузнецы и лекари.

Обратите внимание, что любое указание местоположения Урзина на карте является приблизительным из-за блуждающего характера сообщества.

#### Приключения в Урзине

Просто найти поселение и завоевать доверие жителей Урзина - это уже приключение. Персонажи, находящиеся в бегах, также могут попытаться спрятаться в Урзине, поскольку поселение сделает это за них.

**Небосклонный ужас (средний уровень).** **Небосклонная черепаха [horizonback tortoise]** (см. главу 7) откололась от группы Урзина и бесчинствует на Джигау. Орки и гоблиноиды пытаются сдержать ее, но каждая рана, нанесенная зверю, словно сростает на глазах! **Они [oni]**, некогда возглавлявший клан троллей, которых орки разгромили несколько месяцев назад, жаждет мести и придумал алхимическую настойку из крови троллей. Они ввел токсин черепахе, наделив ее способностью тролля к регенерации, и она впала в безумие, наводя ужас не только на жителей Джигау, но и на своих наездников, цепляющихся за свои дома на вершине взбесившейся черепахи.

#### ВЕРМАЛОКСКОЕ ДИКОЛЕСЬЕ

Вермалокское Диколесье - это огромная лесополоса из ярких деревьев с пурпурными и бордовыми стволами и ярким пологом из красно-оранжевых

листьев. Этот диковинный и прекрасный всплеск красок резко контрастирует с унылым ландшафтом Жорхаса. Многие жители Жорхаса располагают лагеря или небольшие поселения вдоль линии деревьев, поскольку этот лес является одним из основных источников древесины и заготовок во всех пустошах. Однако те, кто живет здесь, не теряют бдительности, опасаясь многочисленных смертоносных зверей и тварей, которые называют эти красочные просторы своим домом. Чудовищные хищники, давно извращенные Богами-Предателями, нападают с деревьев и кустарников, а в глубине лесов свивают паутину злобные гигантские пауки, которые так и просятся в эти тенистые места. Только самые опытные и хорошо вооруженные охотники отваживаются забрести в глубины Вермалока.

#### Приключения в Вермалокском Диколесье

Персонажи могут охотиться в Вермалокском Диколесье, чтобы доказать свою силу, или быть вынужденными выжить в путешествии по этому лесу.

**Паутина Эттеркапа (низкий уровень).** Арамуэ, **дриада [dryad]** из Вермалокского Диколесья и преданная последовательница Матери Природы, обладает уникальным даром: она может посылать сны другим последователям Мелоры. Используя эту способность, она обращается к таким людям. Арамуэ нужна помощь в избавлении ее леса от **эттеркапа [ettercap]**, захватившего контроль над многими **гигантскими пауками [giant spiders]**. Пауки нападают на лесные поселения и приносят пленников эттеркапу, которых он приносит в жертву, чтобы добиться благосклонности Ллос. По ночам дриаде не дают спать крики жертв эттеркапа.



## ВЕРСТГЛЕЙД

Небольшая долина кривых, безлистных деревьев скрыта среди высоких пиков южных Вершин Хранителя Пепла, но мало кто знает о ее существовании. Когда-то, в Эпоху Тайной Магии, этот мрачный и грозный лес был экспериментальной площадкой для ужасного лича Векны, где он искажал и манипулировал всеми сферами жизни, магии и нежизни в соответствии со своими больными фантазиями. В результате бесчисленных лет экспериментов засохший лес был испорчен и был заполнен кошмарными отродьями и проклятыми, не умиравшими приспешниками, которые были брошены на произвол судьбы. К счастью, Векна был изгнан до того, как он смог натравить свои творения на Дикогорье, а его стремление к божественности оставило в прошлом задуманные им планы, касающиеся Верстглейда.

### Приключения в Верстглейде

Верстглейд наполнен забытыми экспериментами, которые персонажей могут попросить восстановить или уничтожить.

#### Исследования Шепчущего (высокий уровень).

Одна из основных лабораторий Векны, скрытая иллюзией и наполненная смертельными ловушками, по-прежнему находится в Верстглейде. В ней хранится множество могущественных артефактов и магических секретов, и обещание столь могущественной награды привлекает немногих смельчаков, пытающихся найти ее. Из тех немногих смертных, кто знает о Верстглейде и о том, что в нем скрывается, только отважные искатели приключений или приспешники зла достаточно глупы, чтобы войти в этот испорченный лес.

## КСАРЗИТ КИТРИЛ

**Население:** 9 110 (93% драконорожденные, 7% другие расы)

**Правительство:** Совет из шести человек следит за порядком в городе, а Стражи Ущелья - за порядком под их руководством.

**Защита:** Армия Стражей Ущелья всегда наготове для защиты города. В случае необходимости многие обученные горожане могут сформировать ополчение.

**Торговля:** Торговля в основном ограничивается городом, поэтому редкие товары найти сложно. Здесь можно найти основные виды снаряжения, оружия и услуг, а также таверны и ночлежки.

**Организации:** В городе можно найти небольшие, грубые святилища. Небольшие союзы ремесленников и торговцев работают сообща.

Вскоре после падения Драконии, когда владыки разрушенного города-государства были свергнуты и разогнаны, оставшиеся драконорожденные равениты взяли свою судьбу в свои руки и начали создавать новое общество драконорожденных в Дикогорье. Равениты потратили почти два десятилетия на строительство нового города надежды для выживших драконорожденных в скалах ущелья Дримот. Укрепленный каменный город Ксарзит Китрил продолжает расти, а его границы постоянно перестраиваются, чтобы вместить взрывоопасные жилые и промышленные центры среди рудных шахт и высоких столбов дыма от постоянно горящих кузниц. Лидеры города, члены недавно образованной фракции - Шрамов от Чешуи и Зуба, стремятся к единству раздробленных и враждующих между собой равенитов.

### СВОБОДА ОТ ДВУХ ТЕРРОРОВ

Когда город Дракония пал, оставшиеся в живых ра-

вениты наслаждались кратким мгновением свободы, прежде чем страшный древний белый дракон Воротал, Холодный Рок, захватил руины и окружающее их ущелье в качестве своего нового логова. Равениты были скованы страхом перед новым владыкой, который погрузил ущелье в бесконечную зиму. Только после того, как Воротал был убит героями Vox Machina, цепи равенитов были разрушены. Когда толстые льды растаяли, началось строительство нового города, получившего название Ксарзит Китрил, что в переводе с Драконьего означает «рожденный льдом».

### РАСТУЩИЕ БОЛИ

Ксарзит Китрил представляет собой новую веку в истории драконорожденных, многие жители гордятся и тем, что представляет собой их город, и тем, чем, по их мнению, он в конечном итоге станет. Однако новый руководящий совет, известный как Шрамы от Чешуи и Зуба, продолжает спорить о направлении и развитии города, не в силах прийти к единому мнению о будущем. Одни хотят, чтобы город приобрел известность и уважение. Другие хотят, чтобы город оставался изолированным. Без единого руководства жители города становятся все более беспокойными и разочарованными.

### ПРАВИТЕЛЬСТВО

Опираясь на поддержку равенитов, совет из шести человек согласился сформировать Шрамы и управлять городом. Однако подобная форма правления иногда приводит к разногласиям и замедлению прогресса. В частности, Вемози Рунек и Дривис Куталок сильно расходятся во взглядах на приоритеты города. Вемози правит с религиозным рвением и хочет остаться в изоляции, чтобы не поддаваться мирским устоям предвещающих правителей Драконии, а Дривис ищет выгоды от заключения союзов с соседними державами. По мере обострения этих и подобных споров управлять растущим городом становится все сложнее.

### ПРЕСТУПНОСТЬ

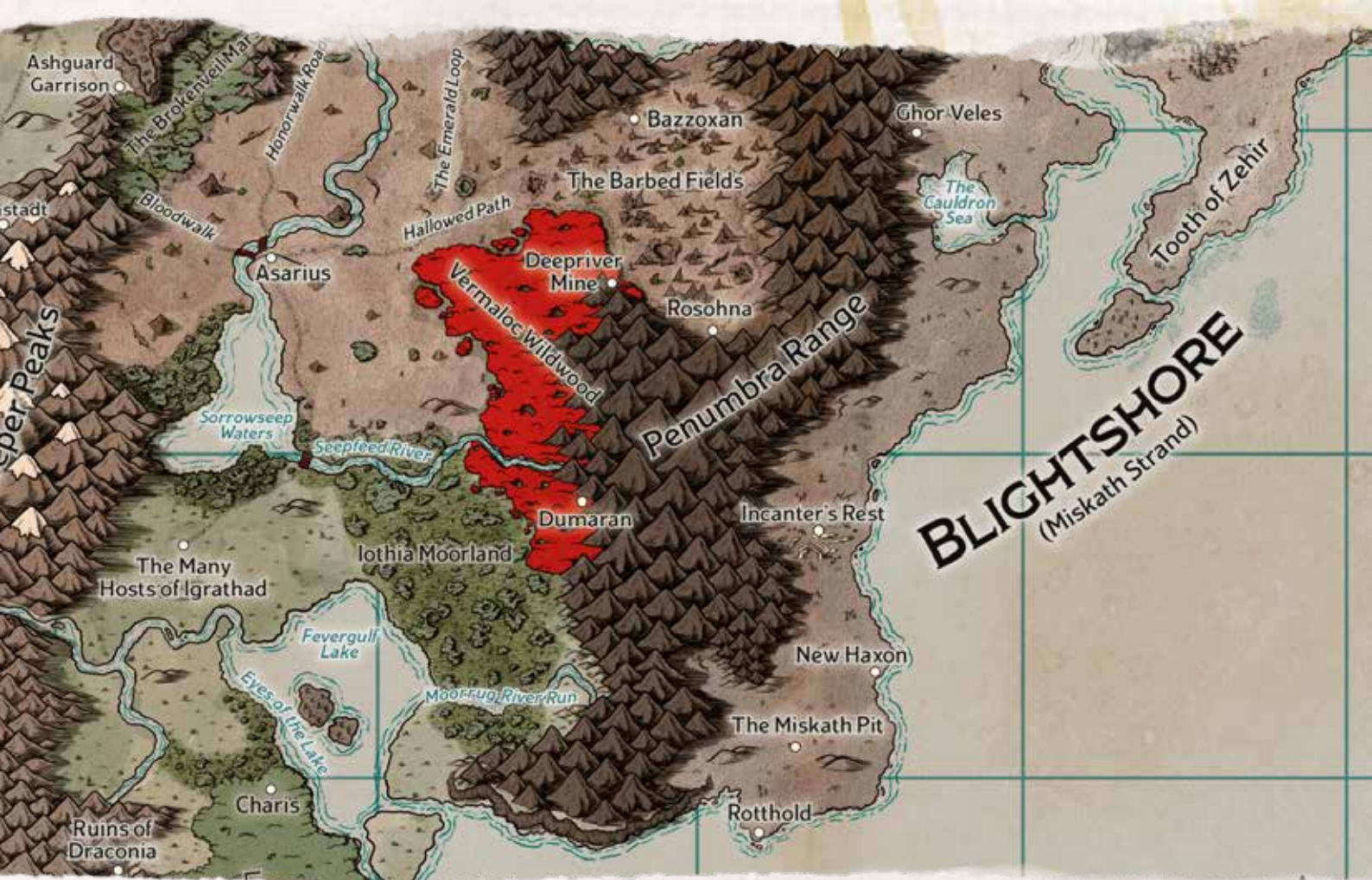
Местные правоохранительные органы полностью состоят из добровольцев, называемых Стражами Ущелья. Они искренне верят в будущее города и Шрамов от Чешуи и Зуба, бдительно следят за порядком и пресекают преступную деятельность. К сожалению, ресурсы относительно скудны, а недавний старт торговли с побережьем «Зверинца» привело к притоку монет в общество, ранее основанное на бартере. В связи с этим участились случаи воровства и вымогательства.

### ГЕОГРАФИЯ

Этот город, состоящий из прочных каменных построек и построенный на более узком южном конце ущелья Дримот, расширился до стен ущелья с обеих сторон. Жилища расположены вдоль скал и переплетены извилистыми лестницами и гондольными платформами, скользящими через открытую расщелину и поднятыми при помощи обломков брумстоуна, которые когда-то удерживали в воздухе парящие острова Драконии.

Центральный, базовый регион города называется Корнями, где большая часть торговли и промышленности сливается с политическим ядром Шрамов от Чешуи и Зубов. Район Западной стены представляет собой высокий, почти вертикальный район домов, построенных в скалистом западном склоне ущелья над Дримотским карьером. Район Восточной стены похож на свой западный аналог, хотя и немного менее экстремального уровня наклона, и в нем





КАРТА 3.10: БЕРЕГ ГНИЛИ

находятся три отдельных крупных шахтных ствола, усеянных жилыми пещерами и жилищами. Десятки шнуров и цепей тянутся от стены ущелья к противоположной стене, позволяя людям и товарам перемещаться между ними на плавучих платформах из брумстоуна.

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КСАРЗИТ КИТРИЛЕ

В этом восстанавливаемом обществе драконо-рожденных вас ждут всевозможные приключения и испытания.

**Лучше всего остаться одному (средний уровень).** Одна из известных горнодобывающих компаний города недавно обнаружила таинственный фиолетовый камень неизвестного происхождения, диаметром около пятнадцати футов. Десятки суверенных шахтеров покинули это место, поэтому компания нанимает персонажей для исследования камня и выяснения его природы. Когда на гладкой отражающей поверхности камня появляются повреждения, этот захороненный реликт Царства Теней начинает с нарастающей скоростью вызывать **теневого вурдалака [shadowghast]** и **сумрачного охотника [gloomstalker]** (см. главу 7). Персонажи должны найти способ починить и запечатать камень, уничтожить его или изгнать из Эксандрии до того, как город будет переполнен монстрами.

## БЕРЕГ ГНИЛИ

Почерневшее морское побережье, образующее самый восточный край Дикогогорья, представляет собой дикую пустошь, пытающуюся оправиться от магического хаоса, нанесенного Бедствием много лет назад. Когда-то побережье Мискат было прибежищем красивых деревьев и прибрежного спокойствия, но с тех

пор оно превратилось в опасную и изолированную местность. Проклятое побережье и его окрестности стали называть Берегом Гнили - подходящее прозвище для некогда гордого приморского рая, оскверненного Богами-Предателями. Здесь, среди тлеющих останков побережья Мискат, исследователи борются за возможности, которые открывают новые странные виды флоры и фауны Берега Гнили, не говоря уже о скрытых богатствах, таящихся в беспросветных хранилищах самих Предателей. Жизнь на Берегу Гнили в лучшем случае трудна; для многих она становится настоящим испытанием духа, когда они преодолевают постоянный хаос местности Берега Гнили.

Двендалианская империя и ее представители стремятся закрепиться в более гостеприимных регионах побережья Мискат, но их усилиям постоянно мешают менее щепетильные обитатели Берега Гнили. Удаленные оперативники Мириады и Разгулья, бесстрашные пилигримы из династии Крин, изгои из павшего города Дракония, кочевники-гоблиноиды из жорхасских пустошей - все это составляет пеструю цивилизацию Берега Гнили. Кроме того, в этих землях обитает множество нежити и блуждающих пустотелых (см. главу 4).

### ПРИЧУДЛИВАЯ МЕСТНОСТЬ БЕРЕГА ГНИЛИ

Странный ландшафт побережья Мискат подвергся жестокому изменению в результате Бедствия, наполнив землю новыми хаотичными элементами и особенно негостеприимной местностью. В результате большая часть этого региона Восточного Винандира остается практически не нанесенной на карту современными исследователями.

Особенности рельефа и погоды, описанные в по-



следующих разделах, можно встретить в любом месте оскверненной территории Берега Гнили. Многие из этих мест представляют собой опасные (и потенциально смертельные) условия для путешественников и исследователей. Пока ваши игроки путешествуют по безлюдным пустошам побережья Мискат, вы можете представить странную и удивительную местность Берега Гнили как самостоятельного персонажа. И, возможно, в этом приграничье есть еще более странные особенности, которые необходимо обнаружить, приручить или избежать любой ценой.

### ПЛАСТ ЗЕМЛИ

Эти куски разрушенной земли парят и кружатся в воздухе, удерживаемые неизвестными магическими силами. Обычный пласт земли имеет диаметр 1к6 x 10 футов и парит над землей на высоте 2к10 x 10 футов. Пласты земли способны выдерживать вес как небольших строений, так и существ.

### ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ ВЕТЕР

Гальванические бризы этого сверхъестественного шторма испещрены токами молний, которые с первобытной яростью пронзают воздух.

- Броски атаки для атак дальнобойным оружием совершаются с помехой, если атака исходит из области электрического ветра или заходит в неё.
- Любое существо, которое начинает свой ход, находясь под воздействием электрического ветра, имеет шанс в 5 процентов быть пораженным молнией. Существо, пораженное молнией, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 4к6 урона молнией в случае провала или половину урона в случае успеха.

### УГОЛЬНАЯ ЧАЩА

Густая роща почерневших, лишенных листвы деревьев вечно тлеет тусклым свечением магических углей. Эта роща окутана облаком пепла и гари, которые постоянно сыплются дождем на кремированную лесную подстилку.

- Угольная чаща представляет собой слегка затуманенную [lightly obscured] область.
- Существа получают одну степерь истощения за каждые 10 минут, проведенные в угольной чаще без соответствующей защиты от жара, дыма и пепла.
- Дистанционные атаки через угольную чащу совершаются с помехой. Атака дальнобойным оружием, произведенная через или внутри чащи, автоматически промахивается по цели, находящейся на расстоянии, превышающем нормальную дистанцию оружия.

### ЭФИРНЫЙ РАЗЛОМ

Эфирный разлом проявляется в виде легкого тумана или спектральной дымки. Межпланарные пути этой аномалии тянутся вглубь и в стороны от Пограничного эфира. Невидимые разрывы и незримые тропы пересекаются на ее пареообразном пространстве.

- Эфирный разлом - это слабо затуманенная [lightly obscured] область.
- Любое существо, вошедшее в эфирный разлом или начавшее там свой ход, имеет шанс в 33 процента получить эффект заклинания *эфирности* [etherealness] до конца своего следующего хода.

### ГРАВИТАЦИОННАЯ ВОРОНКА

На эту цилиндрическую область действует невидимое притяжение повышенной гравитационной силы. Типичная гравитационная воронка имеет размеры

3к10 x 10 футов в высоту и 5к10 x 10 футов в диаметре.

- Проверки Силы, выполняемые внутри гравитационной воронки, совершаются с помехой.
- Атака дальнобойным оружием, произведенная через гравитационную воронку или внутри нее, автоматически промахивается по цели, находящейся на расстоянии, превышающем нормальную дистанцию оружия.
- Существа и предметы, полностью находящиеся в гравитационной воронке, получают сопротивление силовому урону.
- Гравитационная воронка считается труднопроходимой местностью.

### ПСИХИЧЕСКАЯ МИАЗМА

Над землей висит практически неосязаемый туман из психотропных паров сверхъестественного происхождения. Эта бодрящая дымка разлагает рассудок живых и укрепляет мрачную решимость нежитьи.

- Существа, полностью погруженные в облако психической миазмы, уязвимы к психическому урону.
- Любое существо, попавшее в облако психической миазмы или начавшее свой ход в нем, должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 15 или получить случайную форму долговременного безумия (см. раздел «Безумие» в главе 8 «Руководства мастера подземелий»). Существа, имеющие иммунитет к отравлению, автоматически преуспевают в спасброске. Существо, преуспевшее в спасброске, получает иммунитет к эффектам психической миазмы на 24 часа.
- Существо-нежить, пробывшее в облаке психической миазмы как минимум 1 минуту, получает преимущество при проверке характеристик и при спасбросках в течение 24 часов.

### РЖАВЫЙ ДОЖДЬ

Эти багровые осадки разъедают черные металлы и отравляют существ.

- Ржавый дождь разъедает предметы, изготовленные из немагического черного металла (железо и его сплавы).
- Если предмет не является носимым или несомым, дождь разрушает 1 кубический фут предмета за каждые 10 минут воздействия. Чтобы избежать воздействия дождя, предмет необходимо накрыть.
- Если предмет, подвергшийся воздействию, является носимым или несомым доспехом из немагического металла, оружием из немагического металла или щитом из немагического металла, то за каждые 10 минут воздействия ржавого дождя он получает постоянный и накопительный штраф -1 к броскам урона или к КД, который он предлагает. Оружие уничтожается, если штраф дойдет до -5. Доспех уничтожается, если штраф уменьшает его КД до 10. Щит уничтожается, если штраф уменьшает его бонус до +0.
- Любое существо, начавшее свой ход под ржавым дождем и не прикрытое зотном, щитом или другой формой защиты от дождя, получает 1к4 урона кислотой.

### КОЛОНИЯ ЯДОВИТОЙ ПЛЕСЕНИ

Злокачественная плесень покрывает ландшафт и наполняет спорами воздух над ним.

- Любое существо, не являющееся растением, проходящее в радиусе 20 футов от колонии ядовитой плесени, становится отравленным. Существо, отравленное колонией, в течение 1 часа имеет шанс в 20 процентов получить случайную форму крат-





#### КОТЕЛЬНОЕ МОРЕ

ковременного безумия (см. раздел «Безумие» в главе 8 «Руководства мастера подземелий»).

- Колония ядовитой плесени может быть биолюминесцентной. Биолюминесцентная колония излучает тусклый свет в пределах своей области и в радиусе ещё 20 футов.

#### НЕОБЪЯСНИМЫЕ ЯВЛЕНИЯ

Магические последствия Бедствия настолько широко распространились по всему Берегу Гнили, что сама земля, море и воздух претерпели странные и загадочные изменения. По мере того как персонажи будут исследовать побережье Мискат после Бедствия, давайте бросок по таблице «Необъяснимые явления» так часто, как вам захочется, чтобы дополнить мир, с которым они сталкиваются. Если выпадает что-то, что в данный момент не имеет смысла, бросьте еще раз, выберите более подходящую запись или используйте результат как вдохновение для создания собственного феномена. Магические эффекты этих явлений не могут быть рассеяны.

#### НЕОБЪЯСНИМЫЕ ЯВЛЕНИЯ

| к10 | Феномен                                                                                                                              |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Здесь пахнет смертью. В этом месте постоянно стоит запах гнили и разложения.                                                         |
| 2   | Бесплотные фантомы перемещаются здесь в реальность и выходят из нее. Эти призраки игнорируют любое взаимодействие с существами.      |
| 3   | Здесь все имеет один цвет. Вся физическая материя в этой области принимает пигментацию одного из семи цветов радуги или черный цвет. |
| 4   | Немагический огонь не может здесь гореть.                                                                                            |

#### к10 Феномен

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5  | Источники света здесь кажутся калейдоскопическими. Пустой воздух преломляет свет в этой области, создавая ослепительные призматические цвета.                                                                                                                           |
| 6  | Персонажу, который спит здесь, снится другая жизнь в другом мире в другом теле.                                                                                                                                                                                         |
| 7  | Здесь нет звуков. Эта область постоянно находится под действием заклинания <i>тишины</i> [silence].                                                                                                                                                                     |
| 8  | Это место сверхъестественно невезучее. Броски атаки, проверки характеристик и спасброски в этой области не могут быть переброшены.                                                                                                                                      |
| 9  | Вода здесь превращается в кислоту. Вода, попавшая в эту область, становится кислотой через 1к4 дня.                                                                                                                                                                     |
| 10 | В это место через бреши просачивается Дальний Предел. Каждый раз, когда цель проваливает спасбросок Мудрости, это существо имеет шанс в 5 процентов получить случайную форму долговременного безумия (см. раздел «Безумие» в главе 8 «Руководства мастера подземелий»). |

#### КОТЕЛЬНОЕ МОРЕ

Вечный шторм сковывает каменистые берега этого темного и солоноватого моря, в котором в постоянном энтропийном беспорядке сталкиваются аспекты Элементарного Плана Воды и Бездны. В его мутных глубинах, в которых, по слухам, можно найти все - от разрушенных крепостных стен затонувшего города до кишашего призраками кладбища пропавших кораблей, таятся водные ужасы.

Несмотря на то, что воды Котельного моря не дают покоя тем, кто хочет укротить его приливы и отливы, на его диких берегах разбросано несколько не нанесенных на карту (и часто безымянных) деревень. Не-



которые из этих поселений предоставляют безопасное убежище усталым путникам Северного побережья, старателям и пиратам, но большинство относится к чужакам с презрением или даже с откровенной враждебностью.

## ВИХРЬ ЗАБВЕНИЯ

Прорицатели утверждают, что Тариздун, Скованное Забвенье, создал Котельное море, чтобы ослабить завесу между мирами, и предупреждают, что однажды он разорвет саму ткань реальности из глубин его проклятых вод. Есть те, кто хочет, чтобы это безумное пророчество сбылось, но многие готовы на все, чтобы предотвратить возвращение Бога-Предателя.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КОТЕЛЬНОМ МОРЕ

Бурные воды Котельного Моря порождают всевозможных существ и кризисы, которые предстоит преодолеть бесстрашным героям.

### КОНТРАБАНДА НА БЕРЕГУ ГНИЛИ

В уникальной среде побережья Мискат, возникшей после Бедствия, появилось множество новых странных веществ, которые можно выращивать как в благородных, так и в незаконных целях. Однако регулировать оборот этих диковинных наркотиков довольно сложно, поскольку их экзотические свойства часто ставят в тупик тех, кто хотел бы пресечь их сомнительное использование. Поэтому спрос и предложение остаются стабильными, несмотря на неизбежные опасности производства.

**Черный Сока.** Это смолистое вещество, собираемое с темных сучьев ивы, покрытой мертвыми головами, является сильным опьяняющим средством. Его можно курить в виде концентрата или вводить непосредственно в кровь. Существо, принявшее дозу черного сока, не может быть очаровано или испугано в течение 1к6 часов. За каждую принятую дозу Черного Сока существо должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 15 или стать отравленным на 2к4 часа - этот эффект накапливается при многократном употреблении. Черный Сока оценивается в 300 зм за дозу.

**Чумной Ихор.** Этот горький ликер дистиллируется из гриба, произрастающего на пустошах Берега Гнили. Ликер тошнотворно-зеленого цвета обладает мощными психоделическими свойствами. Существо, принявшее дозу Чумного Ихора, если это не конструкт и не нежить, получает преимущество при проверке Интеллекта и Мудрости, а также уязвимость к психическому урону на 1 час. За каждую принятую дозу Чумного Ихора существо-нежить должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 15, иначе оно будет отравлено на 1к6 часов и в течение 1 минуты будет находиться под действием заклинания *смятения* [confusion]. Нежить, принявшая дозу Чумного Ихора, получает преимущество при всех проверках Ловкости и иммунитета к состоянию испуга на 1 час. Стоимость Чумного Ихора оценивается в 200 зм за дозу.

**Соль Истины.** Соль Истины получают из кристаллического вещества естественного происхождения, обнаруженного в дебрях побережья Мискат. Багровые кристаллы добывают из пещерных жил, подобных той, что находится в устье Мискатской Ямы, а также находят в небольших геодезических образованиях, расположенных рядом с местами, опустошенными Бедствием. Соль Истины принимают внутрь в виде таблеток, и тех, кто часто их принимает, можно узнать по заметному багровому пятну вокруг рта. Существо, принявшее дозу Соли Истины, получает преимущество при всех проверках Интеллекта в течение 1к4 часов. За каждую принятую дозу Соли Истины существо должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 15 или получить одну степень истощения - эффект, накапливаемый при многократном употреблении. Стоимость Соли Истины составляет 150 зм за дозу.

### Предчувствие в бутылке (средний уровень).

В отличие от восстанавливающих эссенций Вод Скорби, жидкость из Котельного Моря, как говорят, вызывает безумие и другие магические эффекты. Алхимик и хирург мирового класса, эксцентричный Браннон Вен Брава, желает лично проанализировать сверхъестественную сущность первозданной жидкости и готов дорого заплатить за сопровождение через дикие земли Берега Гнили, чтобы добыть ее.

## МАССИВ ЧЕРНОГО СТЕКЛА

Острые обсидиановые пики массива Черного стекла приводят к гибели тех, кто попытается их покорить, но многие все равно пытаются. Этот зубчатый хребет из блестящих вулканических пород делит северо-восточный Берег Гнили на два больших полуострова: Фар-Харом на севере и Зуб Зехира на востоке. Экспедиции к массиву Черного стекла из стран Западного Винандира и других регионов были сопряжены с опасностями, а сами скалистые горы считаются практически непроходимыми для осторожных чужеземцев, любопытных старателей и других желающих исследовать их тайны.

Как и многие другие места на побережье Мискат, массив хранит в себе темное прошлое. Историки рассказывают о древних гномьих крепостях, которые были полностью разрушены во время Бедствия. Теперь единственными обитателями массива Черного стекла являются хищные птицы, которые рыщут по его вершинам в поисках пропитания, и безумный клан кобольдов с серой чешуей, которые используют простые технологии - крюки, тросы и планеры - для перемещения по коварному рельефу массива.

### КЛЫКИ ЧЕРВЯ

Кобольды массива живут в подземных чертогах на юго-западной окраине предгорий Черного стекла. Известные как Клыки червя, они возглавляются королевой кобольдов, чья мистическая магия поддерживается главным религиозным тотемом клана - могущественным артефактом из древнего Эйзел-красса, который, несомненно, сыграл немалую роль в стремительном развитии и сомнительном здравомыслии этой заблудшей секты. Клыки червя собираются вокруг этого массивного цилиндра из металла и света, чтобы выразить преданность своей королеве и почтить видения, которые она получает из потустороннего мира. На самом деле этот цилиндрический артефакт - криогенная камера, в которой хранится образец гниющей плоти из тела Куаджата, Подземной Пасти, а то, что кобольды массива Черного стекла принимают за божественные видения, на самом деле - отвратительное бормотание Куаджата, который телепатически руководит нестабильными действиями клана.

### ПРИЗРАЧНЫЕ НАДЗИРАТЕЛИ

Дварфы массива Черного стекла в виде незримых хранителей обитают в своих скрытых подземных залах, где они вырезают вулканическое стекло с помощью псионических способностей, как художник наносит краски на холст. Эти несчастные призраки правят империей безупречного мастерства и ошеломляющих природных богатств, но, к огорчению потенциальных грабителей, в их гробницы нет входа из внешнего мира.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА МАССИВЕ ЧЕРНОГО СТЕКЛА

Искатели приключений, оказавшиеся у вершин массива Черного стекла, забрели очень далеко от политических перипетий Дикогогорья. Почти непрохо-



димые горы скрывают странных существ и еще более странные тайны.

#### **Затерянный Ксагонстар (низкий уровень).**

Искатели приключений отправляются на небесном корабле на массив Черного стекла, чтобы присоединиться к хорошо финансируемой археологической экспедиции, организованной Дууреком Кронстом, богатым дворфом, который твердо намерен найти дварфийскую крепость Ксагонстар, потерянную и погребенную со времен Бедствия. Из-за неестественной бури, пронесшейся над Берегом Гнили, небесный корабль терпит крушение, но героям удается выжить. Добравшись до места раскопок, герои видят, что уже достигнуты большие успехи. Обнаружен первый большой зал Ксагонстара! К сожалению, археологи пропали, а место раскопок оказалось заброшенным. Были ли археологи захвачены Клыками Червя или унесены голодным **сумрачным охотником [gloomstalker]** (как описано в главе 7), или что-то пришло из глубин Ксагонстара и поглотило их?

### **ФАР-ХАРОМ**

За стеклообразными вершинами массива Черного стекла на север, к ледяным водам Холодных Глубин, тянется одинокая полоса болот. Хотя пейзаж унылый и безликий, полуостров, известный как Фар-Харом, усеян курганами давно забытого варварского народа, исчезнувшего за столетия до того, как Бедствие опустошило побережье Мискат. То тут, то там встречаются студенистые болота, где обитает причудливая флора и фауна. А вокруг, среди вечно воющих ветров полуострова, витает упрямая атмосфера обреченности.

Фар-Харом - опасное царство даже по меркам Берега Гнили, но многие считают, что нет хуже без добра. Единственное отмеченное на карте поселение на Фар-Хароме - заброшенная деревня на скалистом острове к западу от полуострова, известная как Олк Скерри (о ней будет рассказано далее в этой главе). Известны случаи, когда путешественники разбивали лагерь среди каменистых развалин, но они уходили, как только позволяли их дела, обычно предпочитая призрачные просторы открытых лесов Фар-Харома жуткому уединению на скалистых берегах Олк Скерри.

### **КУРГАНЫ ПРЕДАТЕЛЕЙ**

По слухам, в древних курганах, разбросанных по Фар-Харому, обитает беспокойная нежить, ожившая как раз в тот момент, когда магическое вмешательство Богов-Предателей достигло своего отвратительного зенита. Хотя древности, погребенные в древних курганах Фар-Харома, сулят немалые богатства тем, кто разграбит их беспросветные глубины, лишь немногие археологи, побывавшие в этих проклятых местах, доживают до наших дней.

### **ВЛАДЕНИЯ ГЛУБОКОВОДНЫХ**

Ходят слухи о страшном клане земноводных гуманоидов, обитающих у ледяных северных берегов Фар-Харома. В преданиях говорится о древнем клане бледных, выродившихся людей, приносящих темным арктическим полубогам теплокровные жертвы. Одни считают, что массив Черного стекла был воздвигнут Богами-Предателями, чтобы держать этих странных и зловещих существ на расстоянии, а другие рассказывают, что видели набеги чешуйчатых чудовищ Фар-Харома даже южнее Котельного Моря.

### **ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ФАР-ХАРОМЕ**

Северный полуостров Берега Гнили - место отдален-

ное и неприветливое, но персонажи, ищущие тайные истории и сокровенные предания, найдут его весьма привлекательным.

#### **Глубоководные с Фар-Харома (низкий уровень).**

В результате прибрежного шторма корабль персонажей сел на мель у северного берега Фар-Харома. Пока они оценивают нанесенный ущерб и планируют отплыть вглубь острова, на корабль обрушиваются волны **кьо-тоа [kwo-toa]** и атакуют его.

#### **Оно убивает по ночам (средний уровень).**

Исследуя курган Фар-Харома, герои с удивлением обнаруживают группу напуганных путешественников, которые нашли в нем убежище. Вместо подземных колдунов и полтергейстов из легенд эти выжившие боятся еще более серьезной угрозы, которая преследует болото по ночам - чего-то настолько сверхъестественно ужасного, что они вынуждены каждый вечер прятаться в темноте, чтобы укрыться от этого, пересекая проклятый ландшафт.

### **ГОР ВЕЛЕС**

Разрушенная крепость в самом центре этого города когда-то служила магическим хранилищем и исследовательским центром для Богов-Предателей во время их восхождения к власти до Бедствия. По слухам, артефакты и диковинные предметы Эпохи Тайной Магии хранятся в его подвалах в тени, поджидая тех, кто достаточно смел или глуп, чтобы бросить вызов вечным стражам цитадели. Сейчас ее разрушающиеся крепостные стены служат суровым памятником неостановимому разрушению.

Название Гор Велес означает «Хранилище Теней», и под руинами города действительно скрывается огромное подземелье. В этих катакомбах обитали aberrации и нежить - приспешники драколича Орака Несокрушимого. Бесчисленные отряды искателей приключений и расхитителей гробниц пытались осадить подземелья под Гор Велесом, но погибали от когтистых рук и ползучей гибели страшных обитателей хранилища. Но их ждет судьба хуже смерти: большинство из этих неудачливых захватчиков сами становятся приспешниками нежити, привязанными к Ораку в бесконечном рабстве. По мере того как растет армия, растет и власть Орака над побережьем Мискат.

### **ЗЕМЛЯ БЕЖЕНЦЕВ И ОТШЕЛЬНИКОВ**

Гор Велес испещрен разваливающимися домами и полуразрушенными крепостями, и бесчисленное множество людей, переселенных из других регионов Жорхаса в результате войны или изгнания, сделали это оскверненное поле боя своим домом. Среди жителей руин, окружающих Гор Велес, выделяется выжившая дранассарская девушка по имени Лив-Буррат. Она использует магию, маскируясь под темного эльфа, чтобы не привлекать внимания, но тайно собирает в Гор Велесе магические реликвии в надежде, что однажды сможет воссоединиться с другими дранассарами и вернуть себе древний дом Гор Дранас. Она платит изрядную сумму за любые артефакты, собранные приключенцами в руинах.

### **ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОР ВЕЛЕСЕ**

Только ужасы нежити под Гор Велесом могут соперничать с кровожадными расхитителями могил, которых персонажи могут встретить среди разрушающихся руин.

**Теневая эссенция (Средний Уровень).** Персонажи наняты мудрецами Ассамблеи Цербера в Новом Гаксоне для сбора редкого магического ингредиента - теневой эссенции, которую можно собрать с мертвых **сумрачных охотников [gloomstalkers]** (см. главу 7).





ольку известно, что сумрачные охотники, словно охотники, кружат над Гор Велесом, мудрецы персонажей отправятся туда, убить сумрачного охотника и собрать его теневую эссенцию в специально изготовленную колбу. Мудрецы предостерегают персонажей от пребывания в Гор Велесе, чтобы не стать жертвами ужасных существ, скрывающихся в крепости с привидениями.

#### **О хранилищах и мести (высокий уровень).**

Один или несколько персонажей похищен приспешниками Орака Несокрушимого (хаотично-злой; мучитель; **древний черный драколич [ancient black dracolich]**) и унесен в подземелья под Гор Велесом для оболванивания и некромантских экспериментов. С помощью **провидца порождений ядра [core spawn seer]** (см. главу 7) из Мискатской Ямы драколич и его приспешники превращают своих смертных врагов в жуткое оружие. Пока одна половина партии борется за выживание в плену, остальные должны подготовить план их спасения.

### **МОГИЛА ЗАКЛИНАТЕЛЯ**

Это поле битвы времен Бедствия превратилось в огромное кладбище, на котором обитают духи нежити - духи безымянных ужасов и их жестокой, бесконечной мести. Названное в честь неизвестного мага, который довел борьбу в этом регионе до катастрофического конца, Могила Заклинателя не имеет практически никаких достопримечательностей, кроме гигантских скелетов трех чудовищных титанов, которые благоговейно возвышаются над пыльными степями. Воюющие ветры вечно навешают призрачную тоску, а ветхие памятники из ржавого оружия и доспехов изредка отмечают могилы павших.

Некоторые историки предполагают, что Могила Заклинателя - это место нескольких конфликтов, другие утверждают, что это было самое масштабное поле боя, которое когда-либо видело Дикогорье. Независимо от причины, могильные поля Могилы Заклинателя пропитаны мощной некромантической энергией, которой стремятся воспользоваться многие недобросовестные маги.

### **МИСКАТСКАЯ ЯМА**

Эта географическая аномалия представляет собой карстовую воронку неизвестной глубины и происхождения. Ее продолговатое отверстие имеет диаметр около 120 футов и бесконечно погружается в поверхность планеты. Лишь немногие выжившие вернулись из этого ошеломляющего подземного пространства, а те, кто выжил, выглядят невменяемым и обезумевшими от страха. Что бы ни послужило причиной появления ямы, это не имеет никакого значения по сравнению с теми разрушениями, которые она производит в окрестностях Берега Гнили.

Несмотря на поразительную глубину, извилистые туннели Мискатской Ямы далеко не беспросветны. В причудливых подземных ландшафтах можно встретить смесь психоделических звуков и образов, где странный, случайный свет может быть не менее пугающим, чем темнота. Навязчивое присутствие чего-то древнего и злого безошибочно улавливает каждого, кто стремится воочию разобраться в страшных явлениях, происходящих в яме. Эта местность представляет собой ужасающий сплав подземной тьмы и странных квазигеометрий Дальнего Предела.

#### **ОЖДЕНИЯ ЯДРА**

В последнее время путешественники сообщают о появлении в окрестностях Мискатской Ямы новой разновидности ужасающих аберраций. Эти существа,



известные как порождения ядра, воплощают в себе хаотическую природу самого Берега Гнили всеми оттенками своей сверхъестественной сущности. Полчищами низших порождений ядра управляют провидцы - проклятые маги, чьи отвратительные планы являются одной из величайших (и самых тревожных) загадок Берега Гнили. Более подробная информация о порождениях ядра содержится в главе 7.

## Соль магической земли

Несмотря на свои уникальные опасности, Мискатская Яма - мрачное и манящее место, которое, кажется, так и манит путешественников, склонных к сверхъестественной магии или жаждущих неприятностей. Причудливые магические феномены, которыми наполнена Мискатская Яма, также являются причиной появления в ней множества зачарованных минералов и драгоценных элементов. В попытке добыть сверхъестественные ресурсы ямы спекулянты из Ротхолда и других стран рискуют безумием и даже смертью.

## Новый Хаксон

**Население:** 1 250 (70% люди, 20% драконорожденные, 10% другие расы)

**Правительство:** Ассамблея Цербера работает в тандеме с союзными наемниками, поддерживая стратократию законной военной власти.

**Защита:** Сатьяна Ворвексис, взрослый медный дракон, командует гарнизоном из более чем двухсот солдат, находящихся на службе, а каждый житель Нового Хаксона зачислен в резерв.

**Торговля:** Товары и услуги повседневного спроса можно приобрести через обширную сеть предприимчивых военных торговцев. В то же время Ассамблея Цербера стремится подмять под себя процветающий и прибыльный черный рынок редких магических древностей Нового Хаксона.

**Организации:** Хотя власть здесь принадлежит мудрецам Ассамблеи Цербера, различные гильдии наемников из отдаленных уголков Дикогогорья также сделали Новый Хаксон своей базой. Кроме того город стал пристанищем для эзотерических культов Богов-Предателей и других темных сущностей.

Что за катастрофа постигла Старый Хаксон - это история, затерянная во времени и в событиях Бедствия. На его месте конфедерация людей и драконорожденных возвела этот одинокий бастион. Крепкий форпост Нового Хаксона находится под контролем Ассамблеи Цербера, а также союзных наемников из соседней Драконии. Представляя собой смесь разрушающихся руин и современных крепостных стен, Новый Хаксон служит единственной надежной точкой маршрута Двендалианской империи для «цивилизованного» исследования диких пустошей Берега Гнили.

Взрослая медная дракониха Сатьяна Ворвексис управляет потрепанным легионом воинов Нового Хаксона, проявляя здоровую долю хитрости и изобретательности. Помимо воинской доблести, драконьи наклонности и опыт Сатьяны в этой области принесли ей репутацию одного из лучших хранителей и коллекционеров магических реликвий Винандира. Некоторые члены ассамблеи (и их имперские покровители) сомневаются в истинных хаотичных намерениях дракона, но жителям Нового Хаксона трудно найти более компетентного лидера, способного ориентироваться в бурной истории и постоянных угрозах региона.

## Затерянные Хранилища

Среди прочих тайн Старого Хаксона ходят слухи, что именно здесь находится одно из затерянных хранилищ Векны, в котором лич спрятал бесчисленное множество магических предметов, обладающих огромной силой и злым умыслом. Является ли это магическое хранилище всего лишь легендой, пока неизвестно, но его наличие, безусловно, объясняет пристальный интерес Ассамблеи Цербера к истории Хаксона.

## Приключения в Новом Хаксоне

Персонажи, участвующие в приключениях в Новом Хаксоне, скорее всего, являются призывниками, добровольцами или противниками деспотичной военной силы местной стратократии.

**Правая сторона неправды (низкий уровень).**

Будучи послушными слугами Ассамблеи Цербера, персонажи получают задание очистить местное убежище от сектантов. Но операция идет не по плану: один из **культистов [cultists]** - сын-подросток видного чиновника Ассамблеи, и персонажи должны решить, пролить ли свет на его неосмотрительность или похоронить ее, став соучастниками.

**Разграбление склепа (средний уровень).** Высший эльф Драгир Байен нанимает персонажей, чтобы те под видом агентов Ассамблеи Цербер разграбили печально известное хранилище под Новым Хаксоном - Аметистовый склеп. Однако, проникнув в хранилище, герои обнаруживают, что Байен обманул их, пожертвовав своими новоиспеченными наемниками, чтобы накормить отвратительную магическую конструкцию, находящуюся в глубинах гробницы.

**Пожиратель миров (высокий уровень).** Персонажи вызваны на встречу с Сатьяной Ворвексис. Одному из шпионов дракона удалось внедриться в культ, действующий в городе, и выяснить, что его лидеры готовят ритуал по вызову Шототага, Пожирателя миров (см. врезку «Древнее Зло Эксандрии» в главе 7). Появление Шототага почти наверняка поставит Новый Хаксон под угрозу. Культ контролирует разрушающийся комплекс подземелий под руинами Старого Хаксона. Лидеры культа - пара **вампиров [vampires]**, которым помогает небольшой конклав **плащевиков [cloakers]**, но большинство членов культа - нигилистические гуманоиды и **порождение вампиров [vampire spawn]**.

## Олк Скерри

Легенды гласят, что жители Олк Скерри были либо истреблены чужеземцами, либо заражены вирусом. Однако сведущие мудрецы предполагают, что жители островной деревушки давно покинули ее и ушли на материк полуострова Фар-Харом. Причина этого исхода остается загадкой, но реликвии, найденные среди разрушающихся деревянных лачуг и прибрежных пещер Олк Скерри, свидетельствуют о том, что жители деревни почитали безымянный пантеон забытых сущностей из Дальнего Предела. Современные исследователи, вернувшиеся из экспедиций в Олк Скерри, рассказывают о пагубных призраках, отравляющих разум безумием, и о жаждущих крови волках, затаившихся в темных и скалистых лесах острова.

## Приключения в Олк Скерри

Олк Скерри - жуткое заброшенное поселение, способное нагнать страху даже на самого измученного исследователя.

**Шлем из Старого Ведро (низкий уровень).** Стаи черных чаек кружат над одинокими северными бе-



регами острова, скапливаясь вокруг прибрежной пещеры, которая привлекает обычных крабов, а также нескольких гигантских крабов. Неподалеку от устья пещеры кто-то посадил мрачное чучело с шлемом из ржавого ведра вместо головы, и любой, кто посягнет на шлем, заставит черных чаек обратиться в три враждебные стаи (используйте блок **роя воронов [swarm of ravens]** в приложении А «Энциклопедии чудовищ»). Чайки также собираются в стаи по команде обитательницы пещеры Пегги Сильва, морской карги с улитками в волосах, носящей в качестве шали старую рыболовную сеть. Единственная компания, которую терпит Пегги Сильва, - ненормальный куо-тоа кнут по имени Плукулп.

**Черный Сок (средний уровень).** Приезжие в Олк Скерри не могут не заметить старую каменную ветряную мельницу, примостившуюся на скалистом холме к югу от города, четыре ее веретенообразные лопасти ободраны до деревянных оснований. За разрушающимся, заброшенным строением растет большая ива, покрытая мёртвыми головами, из которой персонажи могут добыть 20 доз Черного Сока (см. врезку «Контрабанда на Берегу Гнили» в начале этой главы). Черный Сок стоит на черных рынках Ротхолда целое состояние. Однако на ветряной мельнице живет **они [oni]**, который не очень-то жалуется кражу сока.

## Ротхолд

**Население:** 8 800 человек (30% люди, 15% темные эльфы, 15% гоблины, 15% тифлинги, 5% пустотелье, 20% другие расы)

**Правительство:** Ротхолд не имеет официального органа управления, но держится на консорциуме глав местных гильдий, торговцев и бывалых искателей приключений, которые тайно встречаются раз в неделю, чтобы обсудить текущие дела, общие интересы и потенциальные угрозы.

**Защита:** Небольшое, но драгоценное убежище, которое Ротхолд предоставляет в пустошах Берега Гнили, поддерживается ополчением, состоящим из закаленных в боях местных жителей и равнодушных горожан. Другие искатели приключений часто вступают в это ополчение просто ради возможностей и информации, которые предоставляет альянс.

**Торговля:** В Ротхолде можно купить или продать практически все, что угодно, причем торговцы здесь такие же беспринципные, как и в окрестностях Берега Гнили. Ротхолд - центр незаконной торговли в Восточном Винандире, а возможно, и во всем Дикогорье.

**Организации:** Помимо нескольких гильдий торговцев и воров, в Ротхолде действует конфедерация агентов, представляющих торговые интересы Мириады и Разгулья, а также тайная секта Ассамблеи Цербера, занимающаяся подпольной торговлей.

Некоторые говорят, что этот незаконный портовый город столь же опасен, как и окружающие его магические дебри Берега Гнили. Но независимо от того, нравится ли посетителям города его хаотичный нрав, Ротхолд является неизменным центром путешествий и торговли в восточной части Дикогорья. Обветшавшие каменные и деревянные дома на ветхих улицах Ротхолда покрыты святащимся мхом цвета ржавчины, который по вечерам окутывает город нездоровым багровым сиянием. Многие жители считают это криминальное поселение не более чем скоплением деградирующих убежищ и трущоб, другие же видят в нем жемчужину с огромным потенциалом, ярко сияющую среди сумрачных теней отравленного востока.

## Правительство

В Ротхолде и его окрестностях действуют несколько группировок, в том числе тайные агенты Ассамблеи Цербера и непрочная коалиция между членами Мириады и Разгулья. В то время как местные войска Короля Доски охраняют южные водные пути и следят за экспортом эзотерических ресурсов с Берега Гнили, шпионы Мириады следят за обменом товаров и услуг в черте города, и хрупкий союз между ними - это самое близкое к органам власти, что есть в этом непокорном уголке побережья Мискат.

## Преступность

Открытая торговля запрещенными товарами и услугами - жизненная сила замшелых улиц Ротхолда. Желющие могут получить всевозможные удовольствия и заплатить за них немалую цену. Многие жители Ротхолда обязаны Мириаде той или иной услугой, и благодаря постоянному обмену этими долгами в городе появляется все больше новых лиц. Преступность - образ жизни Ротхолда, где Двендалианская империя и династия Криин не властны над его беспринципными и неэтичными обитателями.

## География

Ротхолд не защищен стенами от окружающих его пустошей Берега Гнили, но одиннадцать сторожевых башен служат линией обороны. Город условно разделен на четыре квартала: Северный Ротхолд, Восточный Ротхолд, Причал и Курган. В Северном Ротхолде живут самые бедные жители города, которые постоянно сталкиваются с чудовищной дикой природой побережья Мискат. Основная торговля ведется в Восточном Ротхолде, где большую часть квартала занимает базар, известный как Красный рынок. В южной части города, на Причале, который находится в ведении Разгулья, проживают самые состоятельные жители Ротхолда, которые, несомненно, считают, что им безопаснее всего находиться как можно дальше от диких районов Берега Гнили. В западной части города, над таинственной решеткой катакомб времен Бедствия, возвышается квартал, известный как Курган. Здесь, на кладбище Ротхолда, тайные агенты встречаются у захоронений для обсуждения своих планов.

## Приключения в Ротхолде

На освещенных мхом улицах Ротхолда найдутся приключения для персонажей, которым по вкусу тайны маленького городка или беспредел на черном рынке.

**Тяжелые времена в Ротхолде (низкий уровень).**

В одной из таверн Северного Ротхолда, где персонажи вместе с хозяевами и другими посетителями становятся жертвами импровизированной разборки, устроенной бандой, связанной с известной воровской гильдией, наступает момент передышки. Успешное противостояние **головорезам [thugs]** может вызвать гнев (или уважение) гильдии, которая действует под тайным руководством таинственной группы просвещенных нехристей.

**Ужас Кургана (средний уровень).** Серийный **убийца-культист [cultist]** терроризирует улицы западного Ротхолда из своего логова в катакомбах под Курганом, где внутренности сотни жертв были принесены в жертву для вызова его потустороннего покровителя - **глабрезу [glabrezu]** по имени Врат. Этот демон - жестокий, бессмертный обманщик, обещающий своим **прислужникам [acolyte]** непревзойденное могущество после своего ужасного появления, и только герои могут остановить его.



«Убийца Кракенов» (высокий уровень). Капитан галеры «Убийца Кракенов» Велуна Самаршан решила уйти на покой в Ротхолде. Наслышанная о подвигах искателей приключений, она предлагает продать им «Убийцу Кракенов» за один золотой, хотя им придется самим подыскивать себе команду. Корабль находится в отличном состоянии, на нем вырезана магическая фигура в виде Бахамута, которая дает кораблю иммунитет к огню, молнии и грому. Корабль является предметом зависти нескольких других капитанов Раздоля, и героям, возможно, придется отбиваться от их ухаживаний, чтобы сохранить его. Капитан Самаршан также предупреждает их о **взрослом бронзовом драконе [adult bronze dragon]** по имени Валаркус. Испорченный магией Берега Гнили, этот некогда благородный дракон превратился в прибрежную угрозу, охваченную жадностью. Он не прочь пополнить свои подводные запасы магической фигуркой корабля.

В главе 5 «Руководства мастера подземелий» приведены правила и статистика кораблей, а также информация о найме команды и ремонте корабля.

## ЗУБ ЗЕХИРА

Этот восточный рукав Берега Гнили представляет собой окутанный туманом полуостров, самый северный участок которого покрыт каменным лесом Стратфеллом (описан ниже).

В нижней части Зуба находятся скалистые базальтовые пляжи, покрытые черным песком, а в океане - опасные, окаменевшие коралловые рифы. Считается, что в темных владениях Зуба обитают экзотические фейские существа, которые, по слухам, проникают в Царство Теней через Пограничный эфир.

## СТРАТФЕЛЛ

Этот окаменевший лес - владения древнего серебряного теневого дракона Каркетцеретзеруса, Соболиного опустошителя (сокращенно Каркет). До его злоеющего правления этот район побережья Мискат был зеленым убежищем для давно исчезнувшего народа лесных эльфов и кентавров. По неизвестным причинам Каркетцеретзерус задумал уничтожить лесной народ, истребив его энергией Царства Теней. С тех пор Соболиный опустошитель правит Стратфеллом с одинаковой долей ликующего высокомерия и злобой подозрительности. Логово теневого дракона, как и его мотивы, остается скрытым. По мрачным просторам Стратфелла проходят эфирные разломы, позволяющие таким обитателям, как даркинги и минлоки, с тревожной регулярностью перемещаться в Царство Теней и обратно. Большинство этих межплановых путей невидимы невооруженным глазом, но приспешники Каркетцеретзеруса слишком хорошо знают, где завеса становится тоньше.

Будущее Стратфелла не лишено надежды, ведь кентавры с добрыми намерениями продолжают патрулировать леса, как это делали их предки в давние времена, сражаясь со злыми силами теневого дракона на каждом шагу. Однако кентаврам не помешала бы помощь, так как их мало.

## ИЗБРАННЫЕ ЗЕХИРОМ

На южной оконечности полуострова находится остров Мордант - небольшой участок суши, отделенный от материка рифовыми водами Ядовитого пролива. На этом острове в руинах Нефритового города Сарисс обитает отвратительный анклав крылатых змееподобных, воздвигших нечестивые памятники самому Скрытому Змею. Из своих страшных логовищ эти отвратительные змееподобные замышляют

страшную гибель для обитателей побережья Мискат. Ни одно теплокровное существо еще не побывало в Сариссе и не выжило - так гласит легенда.

## ДАЛЬНИЕ ЗЕМЛИ ЭКСАНДРИИ

Дикогорье - это огромный, измученный войнами континент, на котором слагаются легенды об Эксандрии, но это лишь один из многих удивительных материков этого яркого мира. В этой книге упоминаются многие другие регионы, в том числе величественное царство Маркет и соседний континент Тал'Дорей, а другие до сих пор остаются неизведанными. В этом разделе описаны известные регионы Эксандрии за пределами континента Дикогорье.

## ТАЛ'ДОРЕЙ

Континент Тал'Дорей расположен к западу от Дикогорья и почти соединен с ним сухопутным мостом, отделенным лишь Поперечным каналом. Независимый город-государство Белокамень господствует над северо-восточной частью Тал'Дорея из глубины прохладного подлеска Опавших деревьев. Дальше на запад простираются бескрайние зеленые поля и леса Разделяющих равнин - фермерские угодья, реки и нетронутая дикая природа.

На севере, в скрытых долинах гор Охранного утеса, обитают быстрые и смертоносные хищники и стоит могущественная гномья крепость Крагхаммер, под которой находятся шахты и пещеры, ведущие в Подземье. К югу от Разделяющих равнин путешественники могут попасть в скалистые шпиль горы Штормового Гребня или попытаться пройти через обширный лес, известный как Зеленый Простор, где находится прекрасный эльфийский город Сингорн. За Зеленым Простором находится самый южный полуостров Тал'Дорея - земля, окутанная изменчивыми Рифенмистскими джунглями.

На восточном побережье Тал'Дорея стоит столица Эмон - великолепный мегаполис и политический центр континента. В Эмоне правящая олигархия, известная как Совет Тал'Дорея, поддерживает закон и порядок на многочисленных территориях республики, сотрудничая с органами власти Крагхаммера, Сингорна и Белокамня, чтобы помочь сохранить безопасность и благополучие всех, кто называет эту землю своим домом.

## МАРКЕТ

За ветрами и волнами к юго-западу от Дикогорья, через Люцидианский океан и Озмитское море, можно найти цепь островов, называемых архипелагом Хеспет, и, еще дальше, берега континента Маркет. Галечные пляжи залива Даров встречают усталых путников, а портовый город Шаммель предлагает торговцам, прибывшим издалека, азартные игры и роскошь.

За портом на сотни километров раскинулись скалистые Агградские горы, наполненные глубокими пропастями и бесконечными пещерами, в которых поджидают хищники. В конце концов горы уступают место бескрайней Маркетской пустыне, палящие пески которой простираются от горизонта до горизонта. Непреодолимая жара, смертоносные песчаные бури и хищные обитатели барханов угрожают любому каравану, который попытается пересечь эти засушливые земли в поисках хоть какого-нибудь оазиса цивилизации.

Недалеко от центра этой суровой пустыни, окруженный разросшейся сетью небольших деревень,



находится великий город Анк'Харел - центр культуры, истории и власти Маркета. Улицы Анк'Харела, которыми управляет бессмертный Дж'мон Са Орд, безопасны и богаты музыкой и культурой, что резко контрастирует с пустынными землями, окружающими этот мегаполис. Десницы Орд, внутренняя стража города, охраняют близлежащие деревни и поселки, но они могут дойти только до самых дальних границ. Дальше к югу раскаленные пески уступают место кустарникам и болотам, опутанных суровыми горами, которые окружают дымящийся вулкан Суутан и поклоняющиеся ему опасные кланы.

Маркетская пустыня - это отголоски некогда пышного ландшафта, на котором в Эпоху Тайной Магии существовала выдающаяся цивилизация, закончившаяся страшным конфликтом между враждующими народами в первые годы Бедствия. Битвы, бушевавшие здесь, превратили зеленую землю в песок и пепел, похоронив множество секретов, ради которых фракции по всей Эксандрии готовы пойти на любые ухищрения.



## ИССИЛРА

Далеко на северо-западе от Дикогорья, за Тал'Дореем, через ледяные воды Холодных Глубин и Озмитское море, лежит самый древний континент в истории Эксандрии. Считается, что именно на Иссилре во времена Основания зародилась и распространилась вся цивилизация, поэтому она является центром исторических исследований и эпицентром многих верований. Территория, известная как Отанзия, охватывает большую часть развитых регионов континента, при этом большинство владений находятся под защитой и управлением теократии Вассельхейма.

Расположенный среди восточных таежных Вассельхейм является древнейшим из известных очагов цивилизации и религии, а также единственным городом, выдержавшим все катастрофы, обрушившиеся на Эксандрию с тех пор, как боги принесли в мир жизнь. За стенами Вассельхейма лежат холодные и дикие дикие земли, сформированные древней и магически сильной природой этого региона. Небольшие лагеря, поселения и городки разбросаны по всему ландшафту, а жители Отанзии - суровый, закаленный народ, который продолжает жить в этом суровом краю по долгу службы, по вере или по необходимости защищать свои общины. За пределами Отанзии находится несколько меньших республик, но свирепые существа, живущие среди зубуренных гор Утеспайр, не позволяют Отанзии выходить далеко за пределы своих границ.

## ОБЛОМАННЫЕ ЗУБЫ

Если кому-то вздумается отправиться в опасные воды далеко на юг от Дикогорья, за опасный, вечный туман, называемый Занавесом Дурака, то он может обнаружить себя дрейфующим среди скопления сорока трех островов, известных как Обломанные Зубы.

Различные по размеру, от небольших, шириной в милю, рифовых вершин до крупных островов, таких как Рууква, на которых расположены целые города, этот архипелаг в основном управляется двумя враждующими обществами. Оссендед Хост - это культура рыбаков, приверженцев изоляционизма и просвещения через поклонение снам и кошмарам. Вандерманская ассамблея - многовековая торговая компания с побережья «Зверинца», образовавшаяся после того, как путешественники оказались на мели в районе Обломанных Зубов в результате урагана, - это капиталистическое общество, которое едва скрывает свою безжалостность под знаменем чести и братства. В последние годы напряженность в отношениях между этими обществами привела к кровопролитию: каждая из сторон убеждена, что другая стремится уничтожить ее образ жизни.





Волшебники, владеющие искусством динамантии, имеют в своем распоряжении бесконечные миры и возможности.



# Глава 4

## ВАРИАНТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

**Что** делает героя героем? Оружие и желание им воспользоваться? Наследственность, предрасположенность? Божественное право на победу? Я знаю, что это не так.

Я убил много героев на поле боя и уважал каждого из них. У них много разных лиц, и они заслуживают памяти. Героя делает героем готовность пожертвовать собой ради того, во что он верит. Каждый может стать героем, если найдет то, ради чего стоит умереть.

-Сокрушитель Солнца Оломон

Обширные земли и бесконечные проблемы Эксандрии формируют героев и злодеев самых разных мастей. Мириады опасностей этого дикого континента постоянно надвигаются на невинных, нуждающихся в защите, а легенды и магия прошлого бросают вызов тем, кто достаточно смел, чтобы изменить мир - к лучшему или худшему. Материал, представленный в этой главе, предлагает персонажам ряд новых возможностей для определения того, кем они являются и кем хотят стать.

Приведенные в этой книге варианты персонажей будут полезны как игрокам, так и мастерам, позволяя приключенцам и НИП играть главные и вспомогательные роли в вашей D&D-кампании по Дикогорью. В этой главе вы найдете истории и статистику, связывающие расы из «Книги игрока» и расширенного мира D&D с землями Дикогорья, а также новые подклассы, новые предыстории и новые заклинания, ориентированные на эзотерическое изучение магии, известное как динамантия.

Расы, классы и магия, представленные в этой главе, могут иметь иное происхождение или противоречить ожиданиям, сформированным на снове других книг по D&D. Информация, представленная в этой главе, относится только к Дикогорью, а в некоторых случаях и к остальной Эксандрии. Если что-то в этой книге отличается от того, что представлено в «Книге игрока», то этот материал имеет приоритет в кампании по Дикогорью.

### РАСЫ

Дикогорье населяют представители самых разных рас. Все расы, представленные в «Книге игрока», а также многие другие расы D&D, имеют свой дом в Дикогорье. Однако культура некоторых из этих рас отличается от культуры их сородичей в других частях мультивселенной. В этой главе представлены культурные особенности распространенных расах Дикогорья, а также несколько подрас, не представленных в «Книге игрока».

Здесь же приведена информация о том, что может подуматься о представителях каждой расы типичный житель каждого из основных регионов Дикогорья - Двендалианской империи, побережья «Зверинца» и Жорхаса. Хотя некоторые из этих сведений достоверны, другие представляют собой искаженное восприятие или стереотипы. Такое восприятие по большей части имеет под собой определенную основу, но зачастую оно искажено слухами, предрассудками, пропагандой или культурным недопониманием.

Помимо рас, описанных в «Книге игрока», в Дикогорье обитает множество других рас, в том числе следующие:

**Ааракокры** - птицеподобные гуманоиды, обитающие на изолированных горных вершинах.

**Аасимары** - существа, получающие сверхъестественную силу от ангельской искры в своей душе.

**Фирболги** - лесные стражи, защищающие свои дома мирными методами.

**Дженази** - гуманоиды, наделенные силой стихий в результате своего рождения.

**Гоблины** - отверженные падальщики, появившиеся в результате экспериментов темного бога.

**Голиафы** - громадные кочевники, обитающие на вершинах самых высоких гор.

**Кенку** - проклятые воронообразные гуманоиды, способные говорить только с помощью мимики.

**Тортлы** - черепахоподобные гуманоиды, имеющие врожденную связь с морем.

Сначала в этом разделе представлены доминирующие расы Дикогорья - дварфы, эльфы, полурослики и люди, затем в алфавитном порядке следуют менее распространенные расы.

### ДВАРФЫ

Длинная память дварфов дает им необычайно глубокое понимание мира прошлого. Однако эта связь с прошлым может сделать их общество невосприимчивым к переменам, даже если они крайне необходимы.

### ДВАРФЫ В ДВЕНДАЛИАНСКОЙ ИМПЕРИИ

Большинство жителей Двендалианской империи считают дварфов жадными отшельниками, живущими в пещерах и увлекающимися только ювелирным делом, выпивкой и драками. Большинство дварфов в империи - выходцы из города-государства Гримголир и его поселений под Данрокскими горами, чьи шахтеры, ювелиры и воины - одни из лучших в империи.

Имперское пиво, особенно гладкий и сладкий эль «Трост» из Тростенвальда, является деликатесом среди гномов клана Гримгол. Дварфы, живущие под



горами, никогда не выращивали пшеницу и хмель, а потому не варили пиво. Пока дварфы не начали торговать с людьми из давно исчезнувшего доминиона, гномьим алкоголем был сильнодействующий, отвратительно пахнущий спирт под названием «риитга», перегоняемый из твердых корнеплодов.

## ДВАРФЫ НА ПОБЕРЕЖЬЕ «ЗВЕРИНЦА»

На побережье «Зверинца» большинство жителей воспринимают дварфов как чужеземцев, обладающих пламенной страстью и жаждущих действий. Дварфы - нечастые гости на побережье, большинство из них прибывают из далеких королевств Тал'Дорея и Маркета будучи моряками или путешественниками, пиратами из печально известного Разгуля или солдатами из Двендалианской империи.

Древние легенды рассказывают о дварфах, живущих в горных цитаделях в зловещих горах Цириос и совершающих странные ритуалы, призывающие силу Повелителя Гроз. На побережье рассказы о дварфийской сильной страсти и склонности к быстрой расправе часто являются лишь распространенными выдумками местных религиозных фанатиков. Но в наше время эти выдумки укрепились благодаря проныцательному маркизу Порт-Зуна Аламадсу Хадду, который излагает законы простым языком и осуществляет быстрое правосудие в соответствии с буквой этих законов.

## ДВАРФЫ В ЖОРХАСЕ

Дварфов в Жорхасе мало, и те немногие, кто остался, известны как дуэргары, или «глубинные дварфы». Хотя некоторые дуэргары присоединились к династии Крин и живут на поверхности, большинство обитает в древних туннелях Подземья и питает глубокую вражду к дроу.

Дуэргарские повстанцы, нападая на поселения Крин или ища скрытые пути на поверхность из десятка небольших форпостов в Подземье, пытаются установить свое собственное подземное господство. Пока войскам Крин удастся удерживать свои подземные территории, но многие генералы опасаются, что война на западе оттягивает все больше солдат из их укреплений в Подземье. Если агрессия дуэргаров не будет сдерживаться, территории неизбежно придется уступить повстанцам.

## ЭЛЬФЫ

Когда Эксандрия содрогнулась от тяжелой поступи богов, древние эльфы севера обратились к Свод-Сердцу с мольбой спасти их от конца света. Кореллон не ответил, ибо, по преданию, он все еще был огушен после смертельной дуэли с Груумшем, Разрушителем. В отчаянии и панике величайшие эльфийские маги провели ритуал, достаточно мощный, чтобы заключить всю их цивилизацию в лед, в надежде защитить ее от гнева враждующих богов, пока эльфы бежали в Царство Фей.

Говорят, что пепел Бедствия все еще развеялся на ветру, когда спустя столетия ледяные барьеры растаяли и эльфы Дикогорья вновь вышли из Царства Фей. Вернувшись, они обнаружили, что их ритуал не помог. Бедствие стерло почти все следы эльфийской цивилизации с лица Эксандрии. Остались лишь руины могущественных городов, и эльфы начали отстраиваться заново.

Несмотря на то, что представители человеческих цивилизаций Двендалианской империи и Хлодвигского содружества считают эльфов затворниками и реликтами древнего прошлого, большинство эльфов воспринимают себя как новичков в этом мире, по-

скольку от наших дней их возвращение в Дикогорье отделяет всего одно-два поколения. Заметным исключением являются темные эльфы Жорхаса, которые живут в Восточном Винандире с незапамятных времен. Однако лишь в последние несколько столетий они покинули запутанные пещеры Подземья и вышли на поверхность.

## ЭЛЬФЫ В ДВЕНДАЛИАНСКОЙ ИМПЕРИИ

Хотя темные эльфы Жорхаса являются объектом имперской пропаганды и широко распространенных предрассудков, к эльфам других видов, живущим в империи, обычно относятся как к друзьям и союзникам. Люди, живущие в империи почитают эльфов как неземных, безупречных существ и очень удивляются, когда видят, что эльфы очень похожи на людей. Эльфы, сохраняющие свою «экзотическую таинственность», чаще всего становятся уважаемыми членами общества, и многие из них обладают большим социальным влиянием в таких городах, как Задаш и Рексентрум.

## ЭЛЬФЫ НА ПОБЕРЕЖЬЕ «ЗВЕРИНЦА»

Эльфы - обычное явление в Хлодвигском содружестве и среди пиратов Разгуля, и жители этой части континента чаще всего смеются над рассказами об эльфийской грации и красоте. «У эльфа кровь течет так же, как и у всех», - так говорят на побережье «Зверинца», чтобы отмахнуться от странного чувства удивления, распространенного в империи, - и эта поговорка превратилась в отрицание всех вычурных сказок, даже если эта идиома не совсем подходит к ситуации.

Большинство эльфов на побережье «Зверинца» - потомки путешественников с пустынного континента Маркет, но здесь также обитают две редкие разновидности эльфов. В морях у побережья обитают уединенные цивилизации морских эльфов, способных дышать под водой, которые торгуют с подводными анклавами мерфолков. Все жители океана, кроме самых идеалистичных и корыстных, считают, что мелкие дрязги «лодочников» надводного мира не имеют для них значения. Их географическая противоположность - поклоняющиеся луне бледные эльфы гор Цириос, недавно пришедшие в этот мир и, как правило, воспринимаемые жителями городов содружества с искренним любопытством.

## ЭЛЬФЫ В ЖОРХАСЕ

Крупнейшей цивилизацией эльфов в Дикогорье является жорхасская династия Крин, состоящая в основном из темных эльфов. Дроу Жорхаса уважительно относятся к представителям всех рас, в том числе и к другим эльфам, поскольку верят, что священный цикл перерождения позволяет им возрождаться в телах не-дроу. Сопереживание, которое можно ощутить, проживая жизнь в другом теле, имеет решающее значение для их религии и культуры.

На эльфов, живущих вне цикла перерождения Люксона, смотрят с жалостью, ибо они еще не познали истинного пути. Эльфы, живущие в пределах Двендалианской империи, - заметное исключение, их имперская преданность заслуживает лишь хладнокровного удара клинком.

## РАЗНОВИДНОСТИ ЭЛЬФОВ

По усмотрению Мастера игрокам доступны разновидности бледных эльфов и морских эльфов, описанные ниже, в дополнение к разновидностям эльфов, описанным в «Книге игрока».





Слева направо: бледная эльфийка, лотусденский полурослик, драконорожденный-драконокровный и драконорожденный-равенит

**Рост и вес.** Вот как определить свой рост и вес бледного или морского эльфа случайным образом, начиная с выбора модификатора размера:

Модификатор размера = 2к10

Высота = 4 фута + 6 дюймов + модификатор вашего размера в дюймах.

Вес в фунтах = 90 + (1к4 × ваш модификатор размера)

## Бледный эльф

Бледные эльфы — это мистический и пронизательный народ с кожей такой же бледной, как поверхность самой большой луны Эксандрии. В этом столетии они вышли из Бледной рощи и бродят по миру с детским любопытством.

**Увеличение характеристик.** Значение вашей Мудрости увеличивается на 1.

**Острый ум.** У вас есть преимущество при проверке Интеллекта (Расследование) и Мудрости (Проницательность).

**Благословение Лунной Ткачихи.** Начиная с 3-го уровня, вы можете накладывать заклинание *усыпление* [sleep] с помощью этой особенности. Начиная с 5-го уровня, вы также можете накладывать заклинание *невидимость* [invisibility] (нацеленное только на себя) с помощью этой особенности. После накладывания одного из этих заклинаний с помощью особенности вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сможете вновь наложить его таким образом. Кроме того, вы знаете заговор *свет* [light]. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Мудрость. Заклинания, накладываемые с помощью данной особенности, не требуют материальных компонентов.

## Морской эльф

Морские эльфы - затворнический и глубоко территориальный народ, имеющий столько же общего с мерfolkами, сколько и с другими эльфами. Большинство морских эльфов относятся к жителям Хлодвигского содружества - даже к другим эльфам - с недоверием.

**Увеличение характеристик.** Значение вашего Телосложения увеличивается на 1.

**Боевая подготовка морских эльфов.** Вы получаете владение копьем, трезубцем, легким арбалетом и сетью.

**Дитя морей.** Ваша скорость плавания равна 30 футов, и вы можете дышать под водой.

**Морские побратимы.** Используя простые жесты и звуки, вы можете наладить контакт с любым существом, которое имеет врожденную скорость плавания.

**Языки.** Вы можете говорить, читать и писать на Акване.

## Полурослики

Почти у каждой расы в Эксандрии есть свой миф о происхождении. В разных королевствах рассказывают по-разному, но ясно, что Кореллон, Свод-Сердце, соткал эльфов из травы, Морадин, Всемолот, вырезал гномов из земли и так далее. У полуросликов Дикогорьих таких историй нет, и ни одна из конфессий не говорит о том, что это их бог создал маленький народ. Некоторые предполагают, что Авандра, Несущая Перемены, создала полуросликов, но, несмотря на то, что самые набожные священники Айюн просят свою богиню открыть правду о сотворении полуросликов, Знающая Наставница остается беспричинно скрытной в этом вопросе.

Со своей стороны, полуросликам в Двендалианской империи и на побережье «Зверинца» не так уж важно, откуда они появились. Все, что они знают, - это то, что однажды они вылезли из норы в земле и обнаружили, что перед ними раскинулся прекрасный мир. Одни жаждали исследовать самые дальние горизонты этого мира, другие довольствовались тем, что каждое утро любовались красотой одного и того же восхода. Множество полуросликов за эти годы присоединились к Кобальтовой Душе в отчаянном поиске ответов на главные вопросы мира - откуда они



пришли и для чего? Но большинство полуросликов предпочитают оставить вопросы своего прошлого и будущего в покое, просто живя настоящим.

## Полурослики в Двендалианской империи

Несколько поколений назад полурослики из клана Фелдер основали поселение, известное сегодня как Фелдервинская пашня, и со временем обнаружили, что случайно создали сельскохозяйственную державу. С тех пор слово «полурослик» стало ассоциацией простому сельскому образу жизни.

Исполнительные и организованные жители Двендалианской империи чаще всего считают полуросликов беззаботными деревенскими простаками. Среди людей, одержимом своим наследием, стереотипная философия полуросликов - жить сегодняшним днем - воспринимается как жалкая неамбициозность.

## Полурослики на побережье «Зверинца»

У жителей этой части света нет никаких предрассудков, касающихся полуросликов. Большинство воспринимает их наравне с людьми, имеющими схожие амбиции, добродетели и пороки. Единственное отличие заключается в том, что полурослики немного меньше от носа до кормы и немного больше от левого до правого борта.

Полурослики настолько распространены в Хлодвигском содружестве, что практически каждое судно, магазин, таверна, кофейня и бордель были спроектированы с учетом интересов полуросликов и гномов. Лестницы часто имеют неглубокие ступеньки для маленьких ножек, табуреты оснащены ручками для регулировки их высоты, а в большинстве ресторанов посуда рассчитана на маленькие руки.

## Полурослики в Жорхасе

Мало кто из жителей Жорхаса когда-либо видел полуросликов, за исключением редких солдат в двендалианских доспехах. Поэтому большинство жителей династии Крин считают полуросликов символами империи и не доверяют им. Только лотусденские полурослики, члены затворнического и замкнутого клана, живущего в Лотусденовом Зеленолесье, называют Жорхас своим домом.

## Разновидности полуросликов

По усмотрению Мастера игрокам доступна разновидность лотусденских полуросликов, описанная ниже, в дополнение к разновидностям полуросликов, описанным в «Книге игрока».

### Лотусденский полурослик

Издавна связанные с природным сердцем Лотусдена Зеленолесья, эти полурослики приспособились жить в гармонии с хаотичными законами дикой природы.

**Увеличение характеристик.** Значение вашей Мудрости увеличивается на 1.

**Дитя леса.** Начиная с 3-го уровня, вы можете накладывать заклинание *опутывание* [entanglement] с помощью этой особенности. Начиная с 5-го уровня, вы можете накладывать заклинание *иголки* [spike growth] с помощью этой особенности. После наложения одного из этих заклинаний с помощью особенности вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сможете вновь наложить его таким образом. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Мудрость. Кроме того вы знаете заговор *искусство друидов* [druidcraft]. Заклинания, накладываемые с помощью данной особенности, не требуют материальных компонентов.

**Блуждание по лесу.** Проверки характеристик, совершаемые для того чтобы вас выследить, совершаются с помехой. Также вы можете перемещаться по труднопроходимой местности, состоящей из немагических растений и зарослей, без дополнительных затрат на перемещение.

## Люди

Люди - самая многочисленная раса в Дикогорье, они определяют общую культуру на всем континенте. Их неумное честолюбие порождает общества, в которых агрессивно преследуется производительность труда и одновременно ценится досуг, а короткая продолжительность жизни часто заставляет людей романтизировать уродливое прошлое и бояться неизвестного будущего.

## Люди в Двендалианской империи

В Двендалианской империи люди присутствуют повсюду и занимают все сферы имперской жизни.

Люди боятся неизведанного так, как никто из более долгоживущих существ, и страны, в которых преобладают не-люди, вызывают у людей огромный страх и подозрения. Инстинкт выживания разжигает пламя страха, особенно если это пламя подкрепляется националистической пропагандой. Таковы отношения между Двендалианской империей и населенной преимущественно дроу династией Крин в Жорхасе.

К другим обществам, в том числе к плюралистическому обществу эльфов и дварфов Утодурна, люди относятся менее предвзято. Однако это объясняется тем, что рядовые граждане империи ничего не знают об этих обществах, что сводит их к предмету любопытства имперских ученых.

## Люди на побережье «Зверинца»

В Хлодвигском содружестве люди считаются искусными дипломатами, государственными лидерами и верными солдатами. Они - самый многочисленный народ побережья «Зверинца», но с момента основания Хлодвигского содружества его отличало этническое разнообразие. Хотя другие народы Дикогорья и всего мира могут считать, что люди - это универсальные приспособленцы, жители содружества знают, что все они обладают такой способностью, в независимости от расы.

## Люди в Жорхасе

Люди в Жорхасе встречаются редко, а те, кто живет в этих землях, обычно принадлежат к кочевым кланам или являются солдатами Двендалианской империи. Ко всем людям, не считая таких солдат, большинство жителей Жорхаса относятся без особой настороженности, но война между династией Крин и Двендалианской империей сделала Жорхас еще более опасной землей для всех путешественников-людей. Темные эльфы и чудовища, которые в других местах могли бы отнестись к странствующему человеку с осторожностью, в Жорхасе, скорее всего, нападут на него сразу, поскольку знают, что человек-имперец попутит с ними точно так же.

## ААРАКОКРА

Многие жители Дикогорья считают крылатых ааракров мифом, настолько редко они спускаются со своих высотных гнезд, чтобы иметь дело с бескрылыми людьми. Там, где они известны, ааракровы редко вступают в контакт с наземными обществами





ААРАКОКРА

Дикогорья, хотя некоторые из них с удовольствием путешествуют по открытому океану вместе с моряками содружества и пиратами Разгулья. Некоторые легенды гласят, что Мелора, Мать Природы, создала ааракокр как пастухов бури, гоняющих облака по небу, и некоторые племена ааракокр устраивают спортивные состязания под названием *х'аара-ши*, или «погоня за облаками», которые воплощают эту древнюю легенду в жизнь.

## ААРАКОКРЫ В ДВЕНДАЛИАНСКОЙ ИМПЕРИИ

На территории империи большинство ааракокр проживают в скрытом поселении Вол'антим в горах Цириос. В поселениях Трусканской долины и долины Основ появление ааракокры воспринимается как благословение - зачастую к немалому смущению ааракокры. Большинство сельских жителей считают ааракокр ангелами Эратис, Носительницы Закона, как бы старательно ааракокра ни объяснял им обратное.

## ААРАКОКРЫ НА ПОБЕРЕЖЬЕ «ЗВЕРИНЦА»

Те немногие ааракокры, которые спускаются с гор Цириос или выходят из-под пологов джунглей Куораска на срок более одного-двух дней, часто бывают очарованы красотой моря. Увлечшись, многие нанимаются в экипаж корабля и вместе с новыми союзниками отправляются исследовать Люцидианский океан. Простые жители побережья «Зверинца» с трепетом смотрят на яркие крылья ааракокр и мечтают взлететь в небо, но их часто смущают их кажущиеся бессмысленными идиомы и фигуры речи.

## ААРАКОКРЫ В ЖОРХАСЕ

Ааракокры обитают в горах и джунглях западного Дикогорья, а в горах, окружающих Жорхас, их поселений очень мало. Обычный темный зльф династии Крин при виде ааракокры будет шокирован, поскольку у него нет ни информации, ни опыта общения с подобными существами.

## ИМЕНА ААРАКОКР

Как и большая часть их речи имена ааракокр содержат щелчки, трели и посвистывания до такой степени, что другим народам сложно их выговорить. Как правило в имени присутствует от двух до четырёх слогов, со звуками, действующими как соединители. При взаимодействии с другими расами ааракокры могут использовать прозвища, полученные от людей, которых они встречали, а также могут представляться сокращёнными формами своего полного имени.

**Имена ааракокр:** Аэра, Айал, Аур, Дикек, Эррк, Хихк, Икки, Клик, Оорр, Оус, Кваф, Квиерк, Саллик, Уррик или Зид.

## ОСОБЕННОСТИ ААРАКОКР

Способность летать с высокой скоростью на 1-м уровне исключительно эффективна в одних обстоятельствах и чрезвычайно опасна в других. Имейте это в виду, прежде чем позволить игрокам выбрать эту расу.

Персонаж-ааракокра обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Значение вашей Ловкости увеличивается на 2, а значение Мудрости увеличивается на 1.

**Возраст.** Ааракокры достигают зрелости к 3 годам. Обычно ааракокры не живут дольше 30 лет.

**Мировоззрение.** Большинство ааракокр - добрые и редко обладают законным и хаотичным мировоззрением. Вожди племен и воины могут иметь законное мировоззрение, а исследователи и искатели приключений - хаотичное.

**Размер.** Средний рост ааракокр - 5 футов, тело стройное и легкое. Ваш размер - Средний. Вот как определить свой рост и вес случайным образом, начиная с выбора модификатора размера:

Модификатор размера = 2к8

Высота = 4 фута + 3 дюймов + модификатор вашего размера в дюймах.

Вес в фунтах = 70 + (1к4 × ваш модификатор размера)

**Скорость.** Ваша базовая скорость ходьбы составляет 25 футов.

**Полёт.** Вы можете летать со скоростью 50 футов. Для этого вы не должны носить ни средний, ни тяжёлый доспех.

**Когти.** У вас есть когти, которые вы можете использовать для совершения безоружных ударов. Когда вы попадаете атакой ими, удар наносит 1к4 + ваш модификатор Силы рубящего урона, вместо дробящего урона, свойственного безоружным ударам.

**Язык.** Вы разговариваете, читаете и пишете на Общем, Ауране и языке Ааракокр.

## ААСИМАР

Свет богов по-прежнему сияет над Эксандрией, даже из-за Божественных Врат. Аасимары - чистейшее проявление этого божественного света, который горит в каждой смертной душе, ибо души тех, кто благословлен ангельским предком, пылают ярче всех остальных. Встречающиеся еще реже, чем тифлинги, с которыми они имеют общее происхождение, аасимары смертны, но, как считается, предназначены



для более грандиозной цели, чем все остальные. Во всех культурах Дикогорья рождение аасимара воспринимается как благословение и предзнаменование.

Аасимары, способные нести бремя своей судьбы, становятся поборниками благородных целей и призывают других всегда идти к свету. Однако чаще всего аасимар, обремененный неясной судьбой и грандиозными устремлениями своего клана, в конце концов падет, и его внутренний свет затмится тенью.

## Аасимары в Двендалианской империи

Для законопослушной семьи, поклоняющейся утвержденным государством богам, рождение ребенка-аасимара - не что иное, как чудо. Такому ребенку не только обещана счастливая жизнь, но и повышение социального статуса семьи. Однако для семьи, тайно поклоняющейся богам, запрещенным империей, рождение ребенка, которого коснулся ангел такого божества, является двойственным благословением. Если это событие привлечет внимание магистра подношений этого поселения и его приближенных, оно может вынудить членов семьи бежать из родных мест в Седое Дикоземье или на побережье «Зверинца».

## Аасимары на побережье «ЗВЕРИНЦА»

В Хлодвигском содружестве, космополитическом плавильном котле Дикогорья, большинство жителей привыкло к виду необычных и примечательных людей. Тем не менее, аасимары - зрелище, достойное внимания, и есть немало тех, кто не прочь нагрубить незнакомцу, если это позволит им провести несколько лишних секунд, глядя на сияющего аасимара, проходящего мимо.

## Аасимары в Жорхасе

Представители династии Крин, изучающие динамантию, считают аасимаров обладателями практически безграничного потенциала. Поэтому аасимаров часто ищут с рождения, чтобы сделать из динамантов и рыцарей эха. Племена, кочующие по Жорхасу, воспринимают рождение аасимара как послание богов, а их шаманы приписывают этому рождению значение, связанное с окружающими условиями. Аасимар, родившийся во время бури, может быть предупреждением от Корда, Повелителя Гроз, а аасимар, чья мать родила в поле цветов, - обещанием защиты от Мелоры, Матери Природы.

## Наставники Аасимаров

У аасимаров, за исключением тех, кто перешел на сторону зла, есть связь с ангельской сущностью. Эта сущность, обычно дэв, наставляет аасимара, хотя эта связь функционирует только во снах. Это не прямой приказ или простая беседа — аасимар получает видения, пророчества, и предчувствия.

Ангельская сущность не всеведуща. Её наставления основаны на собственном понимании принципов закона и добра, и она может понимать, как противостоять особенно сильному злу, о котором она знает. Для дополнения описания характера аасимара, рассмотрите характер ангельского наставника этого персонажа.

Таблицы «Ангельский наставник» и «Ангельская сущность» предлагают имя и характер, которые Вы можете использовать, чтобы описать ангельского наставника вашего персонажа.

### Ангельский Наставник

| к6 | Имя      | к6 | Имя       |
|----|----------|----|-----------|
| 1  | Тадриэль | 4  | Галадия   |
| 2  | Миландра | 5  | Микель    |
| 3  | Серафина | 6  | Валандрас |

### Ангельская Сущность

| к6 | Характер                        |
|----|---------------------------------|
| 1  | Поучающий идеалист              |
| 2  | Сострадательный и полный надежд |
| 3  | Практичный и беззаботный        |
| 4  | Жестокий и мстительный          |
| 5  | Строгий и критичный             |
| 6  | По-отечески добрый              |

## Имена Аасимаров

Большинство аасимаров рождается среди людей и использует имена, традиционные для своей родной культуры.

## Особенности Аасимаров

Персонаж-аасимар обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Значение вашей Харизмы увеличивается на 2.

**Возраст.** Аасимары взрослеют как и люди, но они могут прожить до 160 лет.

**Мировоззрение.** Большинство аасимаров, наделенных небесной силой, обладают добрым мировоззрением. Падшие аасимары чаще всего обладают



ААСИМАР



нейтральны или даже злым мировоззрением.

**Размер.** У аасимаров такие же рост и вес, как и у людей. Ваш размер - Средний. Вот как определить свой рост и вес случайным образом, начиная с выбора модификатора размера:

Модификатор размера = 2k10

Высота = 4 фута + 8 дюймов + модификатор вашего размера в дюймах.

Вес в фунтах = 110 + (2k4 × ваш модификатор размера)

**Скорость.** Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

**Тёмное зрение.** Благословенное светлым духом, ваше зрение может легко проникать сквозь темноту. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

**Небесное сопротивление.** У вас есть сопротивление урону излучением и некротической энергией.

**Исцеляющие руки.** Действием вы можете коснуться существа и восстановить ему количество хитов, равное вашему уровню. Вы не сможете вновь воспользоваться этой способностью пока не закончите продолжительный отдых.

**Несущий свет.** Вам известен заговор *svem* [light]. Базовой характеристикой для его использования является Харизма.

**Языки.** Вы можете разговаривать, читать и писать на Общем и Небесном языках.

**Разновидности.** Существует три разновидности аасимаров: аасимар-защитник, аасимар-каратель и падший аасимар. Выберите одну из них для своего персонажа.

## ААСИМАР-ЗАЩИТНИК

Аасимар-защитник наполнен силой добра чтобы защищать слабых, искоренять зло где бы то ни было, и неусыпно стоять на пути тьмы. С юных лет аасимар-защитник получает советы и указания, которые побуждают его противостоять злу.

**Увеличение характеристик.** Значение вашей Мудрости увеличивается на 1.

**Сияющая душа.** Начиная с 3-го уровня, вы можете действием высвободить божественную энергию внутри себя, заставляя ваши глаза мерцать, а два светящихся, бестелесных крыла вырасти у вас за спиной. Ваше превращение длится 1 минуту или пока вы не окончите его бонусным действием.

Во время превращения вы получаете скорость полёта 30 футов и раз в свой ход вы можете нанести дополнительный урон излучением одной цели, когда вы наносите ей урон атакой или заклинанием. Дополнительный урон излучением равен вашему уровню.

После того, как вы используете эту особенность, вы не можете использовать её снова, пока не закончите продолжительный отдых.

## ААСИМАР-КАРАТЕЛЬ

Аасимар-каратель наполнен божественной энергией, которая пылает внутри. Она подпитывает сильное желание уничтожать зло – желание в лучшем случае твердое, а в худшем — всепоглощающее. Многие аасимары-каратели носят маски, дабы оградиться от мира и сосредоточиться на том, чтобы сдерживать эту силу, снимая с себя маску только во время сражения.

**Увеличение характеристик.** Значение вашего Телосложения увеличивается на 1.

**Испускание сияния.** Начиная с 3-го уровня, вы можете действием высвободить божественную энергию внутри себя, заставляя себя излучать ис-

пепеляющий свет, льющийся из ваших глаз и рта и угрожающий опалить вас. Ваше превращение длится 1 минуту или пока вы не окончите его бонусным действием.

Во время превращения вы излучаете яркий свет в пределах 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов, и в конце каждого вашего хода, вы и каждое существо в пределах 10 футов от вас получаете урон излучением, равный половине Вашего уровня (округленного в большую сторону). Кроме того, раз в свой ход вы можете нанести дополнительный урон излучением одной цели, когда вы наносите ему урон атакой или заклинанием. Дополнительный урон излучением равен вашему уровню.

После того, как вы используете эту особенность, вы не можете использовать её снова, пока не закончите продолжительный отдых.

## ПАДШИЙ ААСИМАР

Аасимар, которого коснулись силы тьмы в юности или который обратился ко злу уже будучи взрослым, может стать одним из падших — группы аасимаров, внутренний свет которых заменила тень.

**Увеличение характеристик.** Значение вашей Силы увеличивается на 1.

**Саван смерти.** Начиная с 3-го уровня, вы можете действием высвободить божественную энергию внутри себя, заставляя ваши глаза превратиться в бездну тьмы, а два призрачных, не способных взлететь скелета крыльев вырасти у вас за спиной. В момент вашего превращения, другие существа в пределах 10 футов, которые могут вас видеть, должны преуспеть в спасброске Харизмы (Сл 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Харизмы) или станут испуганными вами до конца вашего следующего хода. Ваше превращение длится 1 минуту или пока вы не закончите его бонусным действием.

Во время превращения раз в свой ход вы можете нанести дополнительный урон некротической энергией одной цели, когда вы наносите ей урон атакой или заклинанием. Дополнительный урон некротической энергией равен вашему уровню.

После того, как вы используете эту особенность, вы не можете использовать её снова, пока не закончите продолжительный отдых.

## ДРАКОНОРОЖДЁННЫЙ

Дикогорье стало колыбелью, из которой выросла вся цивилизация драконорожденных. Город-государство Дракония возник в Ущелье Дримот на южной окраине континента, когда иноземные драконицы, спасаясь от гнева богов во время Бедствия, заключили союз с уже проживавшими там местными драконорожденными. Новоприбывшие драконорожденные, называвшие себя драконокровными, совместно с местными драконорожденными, называемыми равенитами, построили общество, способное противостоять странствующим монстрам Жорхаса. Однако Дракония быстро погрязла в коррупции и фанатизме, а правящий класс драконокровных предал и поработил своих сородичей - равенитов.

Двадцать лет назад Дракония была разрушена под гнетом могущественного Цвето-Конклава, а руины города-государства занял древний белый дракон Воругал. Хаос, вызванный нападением, разрушил цивилизацию драконокровных, и рабы-равениты восстали и изгнали своих бывших хозяев из Ущелья Дримот. Теперь, став хозяевами своей судьбы, драконорожденные-равениты отстроили свой дом в ущелье и начали расселяться по всему миру.



## РАЗНОВИДНОСТИ ДРАКОНОРОЖДЕННЫХ

Вы можете разрешить игроку выбрать один из следующих видов драконорожденных.

### РАЗНОВИДНОСТЬ: ДРАКОНОКРОВНЫЙ

Драконокровные имеют длинные хвосты и способности к социальному манипулированию. Они помнят те дни, когда были могущественными завоевателями.

Драконокровные используют особенности драконорожденных из «Книги игрока», заменяя лишь «Увеличение характеристик» и «Сопротивление урону».

**Увеличение характеристик.** Значение вашего Интеллекта увеличивается на 2, а значение Харизмы увеличивается на 1.

**Тёмное зрение.** Вы можете видеть в тусклом свете на 60 футов, как если бы это был яркий свет, а также в темноте, если бы это был тусклый свет. Вы не можете различать цвета в темноте, вам видны лишь оттенки серого.

**Довлеющее присутствие.** Вы можете использовать собственное толкование изобретательной дипломатии или запугивания, чтобы изменить ход дискуссии в свою пользу. Когда вы совершаете проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение), вы можете совершить её с преимуществом. Как только вы воспользуетесь этой особенностью, вы не можете воспользоваться ею снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

### РАЗНОВИДНОСТЬ: РАВЕНИТ

Равениты бесхвосты, но крепки телом. Они помнят те дни, когда были рабами драконокровных, а также тот день, когда они свергли своих хозяев.

Равениты используют особенности драконорожденных из «Книги игрока», заменяя лишь «Увеличение характеристик» и «Сопротивление урону».

**Увеличение характеристик.** Значение вашей Силы увеличивается на 2, а значение вашего Телосложения увеличивается на 1.

**Тёмное зрение.** Вы можете видеть в тусклом свете на 60 футов, как если бы это был яркий свет, а также в темноте, если бы это был тусклый свет. Вы не можете различать цвета в темноте, вам видны лишь оттенки серого.

**Мстительное нападение.** Когда вы получаете урон от существа, находящегося в пределах досягаемости вашего оружия, которое вы держите в ваших руках, вы можете использовать свою реакцию, чтобы совершить атаку этим оружием по этому существу. Как только вы используете эту особенность, вы не можете воспользоваться ею снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

## ДРАКОНОРОЖДЁННЫЕ В ДВЕНДАЛИАНСКОЙ ИМПЕРИИ

После падения Драконии в Двендалийскую империю начался массовый приток драконорожденных. Большинство дворян-драконокровных, бежавших в империю, пытались использовать свои громкие имена и титулы для завоевания благосклонности и престижа. Но, не имея за спиной мощи национального государства, многие из бывших рабовладельцев были вынуждены заниматься сельским хозяйством или каторжным трудом. Одни в империи с восхищением говорят о «бывших принцах драконорожденных», которые теперь живут как нищие, а другие с насмешкой относятся к мании величия этих надменных драконорожденных.

За годы, прошедшие после гибели Воргала, многие равениты побывали в Двендалианской империи,

но первые из них встретили более холодный прием, чем их бывшие хозяева. Империя не желала предоставлять убежище революционерам и, если бы не вмешательство Ассамблеи Цербера, изгнала бы равенитов. По неизвестным причинам Ассамблея создала для переселенцев-равенитов трущобы - Талонштадт, где они бы могли работать в обмен на жилье.

## ДРАКОНОРОЖДЁННЫЕ НА ПОБЕРЕЖЬЕ «ЗВЕРИНЦА»

Многие драконорожденные, бежавшие из разрушенного города-государства, поселились среди жителей Хлодвигского содружества. У одних были дома на побережье и частные виллы, и они смогли открыть свое дело на припрятанные ими деньги. Другим повезло меньше, и они были вынуждены заниматься ремесленным трудом, чтобы свести концы с концами. Многие жители Хлодвигского содружества сочувствуют изгнанникам-драконокровным, но большинство простолюдинов, хоть немного знакомых с восстанием равенитов, считают такую подневольную жизнь справедливым наказанием.

Многие равениты, приезжающие на теплые пески побережья, - торговцы, богатые генералы или политики, приехавшие в отпуск. Поэтому считается, что все равениты на побережье «Зверинца» обладают богатством - даже изгнанники или искатели приключений без гроша в кармане. Любой бесхвостый драконорожденный, забредающий в города Хлодвигского содружества, вынужден постоянно отбиваться от уличных торговцев, лоточников и воров.

## ДРАКОНОРОЖДЁННЫЕ В ЖОРХАСЕ

Бесчисленное множество драконокровных бежало в пустоши Жорхаса в поисках убежища, а некоторые даже осмелились приблизиться к грозным стенам Росоны. Темные эльфы династии Крин с радостью приняли этих жителей прежде изолированных регионов в свои ряды, хотя их мотивы были не столь альтруистичны. Увеличение числа драконорожденных, живущих в пределах досягаемости маяков Люксона, углубляет колодезь опыта, который дреоу, подвергнувшись *вспоминанию*, могут черпать, приближая свой народ к истинному просветлению. Темные эльфы не заинтересованы в расколе между драконокровными и равенитами и относятся к обоим народам как к равным.

## ФИРБОЛГИ

Фирболги - лесные жители, обитающие в Седом Дикоземье, в частности в таинственном Савалирвуде. Их тело покрыто густым мехом от землисто-коричневого и румяно-рыжего до холодных серо-голубых и даже диких розовых и зеленых оттенков. Их тело напоминают бычье или верблюжье, с висячими заостренными ушами и широкими розовыми носами, но при этом они двуногие и имеют руки, способные манипулировать оружием и предметами.

Большинство фирболгов живут расширенными семьями, но нередко встречаются одиночки. При этом они интроверты до такой степени, что редко общаются с другими фирболгами вне семьи, и фирболгам редко удается создать свои города, деревни или даже большие племена. Несмотря на это, многие фирболги с удовольствием посещают поселения других народов на короткое время для торговли, осмотра достопримечательностей, а также для того, чтобы навестить друзей.



## ФИРБОЛГИ В ДВЕНДАЛИАНСКОЙ ИМПЕРИИ

Большинство жителей империи даже не слышали о фирболгах. Истории, связанные с этим народом, редки, и в них, как правило, их уподобляют великанам, изображая скорее громадными человекоподобными воинами, чем покрытыми мехом любителями природы. Жители великого города Задаша, расположенного на перекрестке дорог, могут быть знакомы с одним фирболгом - веселым и эксцентричным чародеем по имени Пумат Сол. Это означает, что многие быстро принимают новых фирболгов, хотя и с некоторым удивлением.

## ФИРБОЛГИ НА ПОБЕРЕЖЬЕ «ЗВЕРИНЦА»

Поскольку фирболги не склонны к путешествиям и не являются местными жителями побережья «Зверинца», их численность на западных берегах Дикогорья ничтожно мала. Жители Хлодвигского содружества рассказывают о гигантоподобных гуманоидах-фирболгах те же сказки, что и жители Двендалианской империи, и при встрече с ними удивляются их мягкому характеру.

## ФИРБОЛГИ В ЖОРХАСЕ

Фирболги, отправившиеся на юго-восток от Седого Дикоземья и пересекшие Данрокские горы, могут оказаться в пустошах Жорхаса. Территориальные чудовища, обитающие в этих пустошах, не проявляют жалости к неподготовленным странникам, и большинство семей фирболгов знают, что лучше не предпринимать столь опасного путешествия.

Поскольку северный Жорхас находится под властью династии Крин, темные эльфы за прошедшие годы спасли от чудовищ немало фирболгов-путешественников. В пустошах их осталось достаточно, чтобы в Росоне и других крупных городах Крин образовались небольшие общины фирболгов.

## КЛАССЫ ФИРБОЛГОВ

Большинство фирболгов — друиды, следопыты или воины. Среди их вида эти призвания передаются из поколения в поколение. Магическое наследие фирболгов также проявляет себя другими способами; те, кто становится бардами, оберегают знания клана, а фирболги-чародеи защищают свои сообщества. Волшебники среди фирболгов появляются, когда клан начинает сближаться с эльфами.

Фирболги-плуты - это, как правило, разведчики, которым дают задание следить за соседним народом, чтобы определить их намерения. Они наиболее распространены среди фирболгов, чьи дома граничат с поселениями людей.

Варвары среди фирболгов редки, за исключением кланов, которые постоянно находятся перед лицом угрозы со стороны злых гуманоидов и других захватчиков.

Фирболги-жрецы и фирболги-паладины обычно служат богам природы и на них взирают как на проводников воли богов.

Колдуны среди фирболгов редки, но некоторые кланы создают союзы и тайные договоры с влиятельными феями.

О фирболгах монахах почти никто ничего не слышал, хотя монастырь мог бы взять на воспитание маленького сироту из уничтоженного клана фирболгов.

## ИМЕНА ФИРБОЛГОВ

Фирболги берут себе эльфийские имена, когда имеют дело с чужаками, хотя сама идея именования чего или кого-либо кажется им странной. Они знают животных и растения леса, не зная их формальных названий, а детей леса узнают по их делам, привычкам и другим действиям.

По той же причине названия их кланов обозначают просто их дома. Имея дело с другими расами, фирболги называют свои земли тем же названием, какое используют окружающие народы, как знак тактичности и гостеприимства, но в среде своих сородичей они говорят просто «дом».

Иногда фирболги принимают прозвища или имена, которые дают им чужаки, считая, что те, кому нужны имена, могут называть их вообще как угодно.

## ОСОБЕННОСТИ ФИРБОЛГОВ

Персонаж-фирболг обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Значение вашей Мудрости увеличивается на 2, а значение Силы увеличивается на 1.

**Возраст.** Как у гуманоидов, родственных с феями, у фирболгов большая продолжительность жизни. Фирболги достигают зрелости приблизительно к 30 годам, самые старейшие из них доживали до 500 лет.

**Мировоззрение.** Как существа, которые следуют ритму природы и видят себя ее хранителями, фирболги обычно обладают нейтрально-добрым мировоззрением. Злые фирболги встречаются редко и обычно являются заклятыми врагами остальных представителей своего вида.

**Размер.** Фирболги ростом от 7 до 8 футов (от 2,1 до 2,4 метров) и весят от 240 до 300 фунтов (от 109 до 136 килограмма). Ваш размер — Средний. Вот как определить свой рост и вес случайным образом, начиная с выбора модификатора размера:

Модификатор размера = 2к12

Высота = 6 футов + 2 дюйма + модификатор вашего размера в дюймах.

Вес в фунтах = 175 + (2к6 × ваш модификатор размера)



ФИРБОЛГ



**Скорость.** Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

**Магия фирболгов.** С помощью этой особенности вы можете накладывать заклинания *обнаружение магии* [detect magic] и *маскировка* [disguise self], используя Мудрость в качестве вашей базовой характеристики. После накладывания одного из этих заклинаний с помощью особенности вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, прежде чем сможете вновь наложить его таким образом. Когда вы накладываете эту версию заклинания *маскировка* [disguise self], вы можете казаться на 3 фута короче, чем обычно, чтобы легче сливаться с людьми и эльфами.

**Незримая поступь.** Бонусным действием вы можете магически стать невидимыми до начала вашего следующего хода или пока вы не атакуете, не бросите кость урона, или не заставите кого-то совершить спасбросок. Используя эту особенность, вы не можете использовать её снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

**Мощное телосложение.** Вы считаетесь на один размер больше, когда определяются ваши грузоподъемность и вес, который вы можете толкать, тянуть или поднимать.

**Язык зверей и ливствы.** У вас есть способность к ограниченному общению с животными и растениями. Они могут понимать значение ваших слов, хотя у вас нет никакой специальной способности понять их в ответ. Вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы, чтобы на них повлиять.

**Языки.** Вы можете говорить, читать и писать на Общем, Эльфийском и языке Великанов.

## ДЖЕНАЗИ

Дженази, как и подобает их уникальному происхождению, встречаются в Эксандрии крайне редко. Большинство из них живут в привязанном к соответственной стихии племени Ашари Тал'Дорея или на Элементарных Планах. Однако в Дикогорье нет крупных разломов, ведущих в Элементарные Планы, а значит, нет и Ашари, которые могли бы их охранять. Те немногие дженази, которые обитают на этом континенте, часто появляются в результате мощного влияния стихий в момент своего рождения. Ребенок, родившийся в эпицентре урагана, может стать дженази воздуха, а дженази огня - родиться в эпицентре бушующего лесного пожара.

Некоторые дженази в большей степени, чем другие, настроены на свою стихию. У дженази с сильной связью с огненной стихией голова может быть покрыта не волосами, а потрескивающим пламенем. У дженази, связанного с водной стихией, кожа может иметь голубой оттенок, и он постоянно обильно потеет.

## ДЖЕНАЗИ В ДВЕНДАЛИАНСКОЙ ИМПЕРИИ

Дженази настолько визуально своеобразны и необычны, что во всех странах Дикогорья к ним относятся с одинаковым удивлением и недоумением. Авторитарный режим Двендалианской империи наиболее жестко реагирует на уникальную силу дженази, а наибольший интерес к ним проявляет Ассамблея Цербера. Дженази часто заставляют вступить в Ассамблею под угрозой смерти или изгнания, и большинство из них принимают это предложение. Те же, кто отказывается и выживает, часто находят убежище в преступном мире империи, причем многие из них попадают в преступный синдикат Мириаду.

## ДЖЕНАЗИ НА ПОБЕРЕЖЬЕ «ЗВЕРИНЦА»

Даже космополитичные жители Хлодвигского содружества с удивлением реагируют на появление дженази. Особый интерес к дженази проявляют моряки и пираты, ведь способность управлять стихиями - это дар богов в открытом море.

## ДЖЕНАЗИ В ЖОРХАСЕ

Мощные ураганы бушуют на плоских равнинах Жорхаса, и многие, кто живет за стенами городов династии Крин, молятся Корду, Повелителю Гроз, чтобы получить благословение и защиту от его гнева. Воздушные, огненные и водные дженази часто рождаются под покровительством Корда, и многие из них становятся шаманами, служащими народу Жорхаса. Немногие дженази земли бродят по пустошам, хотя некоторые, по слухам, обитают в диком Верма-локском Диколесье.

Крин мало что знают о дженази и стремятся это исправить. Их разведчики получили приказ приводить в Росону всех дженази, которых они встретят.

## ИМЕНА ДЖЕНАЗИ

Дженази могут использовать имена народа, среди которого росли. Позднее они могут взять себе имя, делающее акцент на их наследии, к примеру, Пламя, Зола, Волна или Оникс.

## ОСОБЕННОСТИ ДЖЕНАЗИ

Персонаж-дженази обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Значение вашего Телосложения увеличивается на 2.

**Возраст.** Дженази взрослеют приблизительно с той же скоростью, как и люди, и достигают зрелости в позднем подростковом возрасте. Они живут несколько дольше людей — 120 лет.

**Мировоззрение.** Независимые и самостоятельные, дженази склоняются к нейтральному мировоззрению.

**Размер.** Дженази столь же разнообразны, как и их смертные родители, но, как правило, имеют людское строение: рост от 5 до 6 футов (от 152 до 182 сантиметров) в высоту. Ваш размер — Средний. Вот как определить свой рост и вес случайным образом, начиная с выбора модификатора размера:

Модификатор размера = 2k10

Высота = 4 фута + 8 дюймов + модификатор вашего размера в дюймах.

Вес в фунтах = 110 + (2k4 × ваш модификатор размера)

**Скорость.** Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

**Языки.** Вы разговариваете, читаете и пишете на Общем и Первичном. Первичный — гортанный язык, заполненный резкими слогами и твердыми согласными.

**Разновидности.** В мирах D&D встречается четыре основные разновидности дженази: дженази воды, дженази воздуха, дженази земли и дженази огня.

Выберите одну из этих разновидностей.

## ДЖЕНАЗИ ВОЗДУХА

Будучи воздушным дженази, вы произошли от джинна. Как изменчива погода, так и ваше настроение очень быстро переходит от спокойного к буйному и жестокому, но эти бури не длятся долго.

Кожа, волосы и глаза дженази воздуха обычно светло-голубого цвета. Обычно их сопровождает слабый, но постоянный ветерок, взвешивающий их волосы и колышущий одежду. Некоторые из дженази





Слева направо: дженази земли, дженази воды, дженази огня и дженази воздуха

воздуха разговаривают хриплым голосом со слабым эхом. У некоторых на коже есть странные узоры, а на голове могут расти кристаллы.

**Увеличение характеристик.** Значение вашей Ловкости увеличивается на 1.

**Бесконечное дыхание.** Пока вы дееспособны, вы можете задерживать дыхание на неопределённое время.

**Общение с ветром.** Вы можете накладывать заклинание *левитация* [*levitate*], не нуждаясь в использовании материальных компонентов с помощью этой особенности. После накладывания этого заклинания с помощью особенности вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сможете вновь наложить его таким образом. Базовой характеристикой для этого заклинания является Телосложение.

## ДЖЕНАЗИ ЗЕМЛИ

Будучи дженази земли, вы произошли от жестокого и жадного дао, хотя вам не обязательно быть злым. В некоторой мере вы унаследовали контроль над землёй, вас радует её прочность и твёрдость. Вы склонны избегать поспешных решений, делая длительную паузу, чтобы рассмотреть все варианты.

Стихия земли проявляется в разных дженази по-разному. У некоторых с тела постоянно сыплются частички пыли, а к их одежде так и липнет грязь, как бы часто они её не чистили. Другие же блестящие и отполированные, как драгоценные камни, с тёмно-коричневой или чёрной кожей и глазами, сверкающими как агаты. Дженази земли также могут иметь гладкую металлическую плоть, тусклую кожу с пятнами ржавчины, галечно-грубую шкуру, а могут быть покрыты крошечными вкраплениями кристаллов. Самое невероятное — это трещины в их плоти, из которых исходит слабое свечение.

**Увеличение характеристик.** Значение вашей Силы увеличивается на 1.

**Хождение по земле.** Вы можете перемещаться по труднопроходимой местности из земли или камня, не

уменьшая скорость вдвое.

**Слияние с камнем.** Вы можете накладывать заклинание *бесследное передвижение* [*pass without trace*], не нуждаясь в материальных компонентах с помощью этой особенности. После накладывания этого заклинания с помощью особенности вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сможете вновь наложить его таким образом. Базовой характеристикой для этого заклинания является Телосложение.

## ДЖЕНАЗИ ОГНЯ

Будучи огненным дженази, вы унаследовали изменчивое настроение и острый ум ифрита. Вы нетерпеливы и делаете поспешные выводы. Вместо того чтобы скрывать свой необычный вид, вы демонстрируете его.

Почти все дженази огня лихорадочно горячи, как будто внутри них горит огонь, а впечатление усиливает их пламенно-красного, угольно-чёрного или пепельного цвета кожа. Головы тех, что больше похожи на людей, покрыты огненно-рыжими волосами, которые извиваются при сильных эмоциях, но самые экзотичные те, у которых на головах танцует настоящее пламя. Голос огненного дженази может звучать как треск костра, а их глаза вспыхивают от злости. От некоторых из них исходит слабый запах серы.

**Увеличение характеристик.** Значение вашего Интеллекта увеличивается на 1.

**Тёмное зрение.** Вы можете видеть в тусклом свете в пределах 60 футов от себя, как если бы это был яркий свет, и в темноте, как будто это тусклый свет. Ваша связь со Стихийным Планом Огня сделала ваше тёмное зрение особенным: всё, что находится в темноте, для вас выглядит как оттенки красного цвета.

**Соппротивление огню.** У вас есть сопротивление урону огнём.

**Выброс пламени.** Начиная с 3-го уровня, вы можете накладывать заклинание *огненные ладони*



[burning hands] как заклинание 1-го уровня с помощью этой особенности. После накладывания этого заклинания с помощью особенности вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сможете вновь наложить его таким образом. Кроме того, вы знаете заговор *сотворение пламени* [produce flame]. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Телосложение.

## ДЖЕНАЗИ ВОДЫ

Плеск волн, брызги морской пены на ветру, океанские глубины — все эти вещи вызывают к вашему сердцу. Вы странствуете свободно и гордитесь своей независимостью, хотя некоторые считают вас эгоистом.

Большинство дженази воды выглядит так, будто только что закончили купаться, с бисером влаги на волосах и коже. Они пахнут свежим дождем и чистой водой. Чаще всего их кожа синяя или зеленая, у большинства из них огромные глаза иссиня-черного цвета. Волосы дженази воды могут свободно раскачиваться и колебаться, как будто находятся под водой. Голос некоторых из них напоминает песнь кита или журчащий поток.

**Увеличение характеристик.** Значение вашей Мудрости увеличивается на 1.

**Сопrotивление кислоте.** У вас есть сопротивление урону кислотой.

**Амфибия.** Вы можете дышать на суше и под водой.

**Пловец.** У вас есть скорость плавания 30 футов.

**Призыв волны.** Начиная с 3-го уровня, вы можете накладывать заклинание *сотворение или уничтожение воды* [create or destroy water], как заклинание 2-го уровня с помощью этой особенности. После накладывания этого заклинания с помощью особенности вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сможете вновь наложить его таким образом. Кроме того, вы знаете заговор *формование воды* [shape water]. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Телосложение.

## ФОРМОВАНИЕ ВОДЫ

Заговор, преобразование

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** 30 футов

**Компоненты:** С

**Длительность:** Мгновенная или 1 час

Выберите область воды, которую вы видите в пределах дистанции, и которая помещается в куб с длиной ребра 5 футов. Вы можете управлять ей одним из нижеперечисленных способов:

- Вы мгновенно перемещаете или иным образом изменяете течение воды до 5 футов в любом направлении. Этого воздействия недостаточно, чтобы причинить урон.
- Вы можете заставить воду принимать простые формы и двигаться согласно вашим указаниям. Этот эффект действует 1 час.
- Вы можете изменить цвет или прозрачность воды. Вся область воды должна быть одного цвета и прозрачности. Эффект действует 1 час.
- Вы замораживаете воду, если в ней нет никаких существ. Вода размораживается через 1 час.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы не можете поддерживать более двух длительных эффектов одновременно. Вы можете действием отменить один из действующих эффектов.

## ГНОМЫ

Гномы не являются уроженцами Дикогогорья, и даже в век быстроходных кораблей из Маркета и летающих кораблей из Тал'Дорея они встречаются довольно редко. Они родом с далекого континента Иссилра и в основном были довольны тем, что остались после Бедствия в Дикогогорье. В землях, населенных существами выше и сильнее их, гномы часто предпочитают жить исключительно среди других гномов для собственной безопасности. Такая позиция обеспечивала безопасность гномов Дикогогорья на протяжении многих поколений, но она же породила во многих гномских обществах пагубную ксенофобию.

## ГНОМЫ В ДВЕНДАЛИАНСКОЙ ИМПЕРИИ

В Двендалианской империи существуют две основные этнические группы гномов: одна сосредоточена в горном городе Хаппердуке, другая - в лесистой Велвинской чаще. Скальные гномы Хаппердука изначально заселили хребет Зильберкель, образовав свой анклав для защиты от бандитов и разбойников, охотившихся на их сородичей ради развлечения. Это поселение возникло еще до появления империи, и после долгого и беспрецедентного периода имперской дипломатии, а не завоеваний, гномов Хаппердука удалось убедить усилить могущество империи своими культурными способностями к изобретениям.

Лесные гномы Велвинской чащи десятилетиями сопротивлялись имперскому захвату. В результате, хотя большинство жителей империи считают гномов своими верными друзьями и союзниками, многие жители западных областей империи воспринимают гномов как упрямых деревенщин.

## ГНОМЫ НА ПОБЕРЕЖЬЕ «ЗВЕРИНЦА»

Большое количество гномов проживает на территории Хлодвигского содружества, в основном в городе Гвардане, где до основания содружества поселилась группа гномов, отделившаяся от Хаппердука. Как эльфы Гвардана были метафорическими архитекторами первоначального сообщества, основавшего нацию городов-государств, так и гномы Гвардана были буквальными архитекторами великолепных городов и залов управления Хлодвигского содружества. Скальная гномиха по имени Иония Мраморная Ткачиха почитается как прародительница местного искусства и архитектуры за новаторское использование колонн, фресок и фризов, которые занимают видное место в великих зданиях городов побережья «Зверинца».

## ГНОМЫ В ЖОРХАСЕ

Единственный контакт большинства жителей Жорхаса с гномами - это краткий взгляд на глубинного гнома, разгуливающего по подземному мраку с охапками драгоценных камней. Глубинные гномы мало интересуются политикой на поверхности и даже стараются сохранять нейтралитет в подземной войне между династией Крин и повстанцами-дуэргарами. По большей части глубинные гномы и их поселения достаточно малы, чтобы оставаться незамеченными для более крупных народов.

## ГОБЛИНОИДЫ

Цивилизованные люди считают гоблинов не более чем чудовищами - и во многом они правы. Гоблины и их двоюродные братья - хобгоблины и багбиры - были впервые созданы Бэйном, Владыкой Раздоров, как пехота для его нечестивой армии. Много веков назад,



когда пламя Бедствия охватило всю Эксандрию, Боги-Предатели собрались в королевстве, которое впоследствии стало Жорхасом. Там они нашли народ, известный как дранассары. Предки гоблиноидов, дранассары были высоки и красивы, сильны телом и духом, быстроходны. Их волосы были густыми и черными, а кожа блестела, как золото. Большинство дранассаров охотно служили божественным существам, пришедшим на их землю, но некоторые из них сопротивлялись владычеству Богов-Предателей.

Бэйн, жестокий тиран даже среди Богов-Предателей, уничтожил восставших дранассаров и превратил их в гоблиноидов. Когда армии Богов-Предателей нужны были бойцы, Бэйн превращал дранассаров в гоблинов. Когда ему нужны были верные солдаты, он превращал их в хобгоблинов. А когда требовалась грубая сила, он превращал их в багбиров. Пока шла война богов и смертных, Бэйн извратил даже тех дранассаров, которые остались ему верны.

Боги-Предатели давно повержены, но гоблиноиды выжили - лишённые руководства, потерянные и погруженные в хаос. Говорят, что шепот Бэйна до сих пор раздаётся в головах гоблинов, побуждая их совершать бессмысленные акты жестокости по отношению ко всем, кого они видят.

Лишь немногие гоблины способны обратить свою волю против злого шепота Бэйна, и те, кому это удастся, живут мирной жизнью, свободной от влияния бога. Точно так же те, кто был превращен или

переродился в гоблинов, не слышат голоса Бэйна и свободны от его проклятия раздора.

## Гоблиноиды в Двендалианской империи

Гоблины, живущие в Западном Винандире, собираются в небольшие племена и делают все возможное, чтобы скрыться от бдительного ока имперской армии. Наибольшую угрозу для племен представляют грозные воины Праведного Клейма, известные гоблинам как *дрохуррор* или «жуть-народ». Но поскольку в империи к гоблинам относятся не более чем к паразитам, любой имперец, достаточно сильный, чтобы орудовать вилами, может стать угрозой сам по себе.

Поскольку большинство гоблинов в империи мучаются от убийственного шепота Бэйна, жители империи боятся гоблиноидов не меньше, чем гоблины боятся их. Фермеры и жители сельских районов, таких как южная часть долины Основ, принимают особые меры предосторожности против набегов гоблинов и убивают их на месте, как диких животных. Даже гоблины, сумевшие освободиться от влияния Бэйна, с трудом преодолевают страх сельских жителей империи. Горожане, напротив, редко сталкиваются с гоблинами-налетчиками, и хотя при виде гоблина на улице они могут отреагировать с подозрением и страхом, большинство из них более благосклонно относятся к тому, что не все гоблины - зло.

## Гоблиноиды на побережье «Зверинца»

Гоблины - редкое явление на побережье «Зверинца», поэтому большинство живущих здесь людей знают о них только из фольклора и историй, рассказанных путешественниками. Поскольку на побережье часто приезжают гости из Двендалианской империи, королевств Тал'Дорея и Маркета, большинство из этих историй - это рассказы о злобных гоблинах из тал'дорейской орды Разрушителя или о страшных гоблинах из Песчаных Нор в далеких маркетских пустынях, что создает совершенно неприглядное впечатление о гоблиноидах.

Существа, живущие на севере побережья «Зверинца», в таких городах, как Гвардан, не понаслышке знают о гоблинах и багбирах, недавно поселившихся в Лушгутском Лесу. Те, кто поклоняется Матери Природы в Гвардане, давно считают лес одним из самых священных мест и поначалу с опаской реагировали на «чудовищных захватчиков». Но, освободившись от разлагающего влияния Бэйна с помощью медитации друидов, багбиры и гоблины постепенно начинают дружить с жителями Гвардана.

## Гоблиноиды в Жорхасе

Гоблины, хобгоблины и багбиры - обычное явление в Жорхасе, особенно в окрестностях Росоны, ведь именно здесь Бэйн впервые создал гоблиноидов из благородных дранассаров. Представители династии Крин постарались наладить тесные связи с гоблиноидами, обосновавшимися в этих краях, и даже сумели силой Люксона снять с них проклятие раздора.

Любое существо, возрожденное в теле гоблиноида, рождается без проклятия, а любой гоблин, родившийся в пределах ста миль от маяка Люксона, также защищен от семени разложения Бэйна.

## Особенности Багбира

Персонаж-багбир обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Значение вашей Силы увеличивается на 2, а значение Ловкости увеличивается на 1.

### Гоблиноиды и проклятие раздора

Термин «гоблиноид» относится к трем типам родственных народов: гоблинам, хобгоблинам и багбирам. Все три вида подвержены влиянию проклятия раздора Бэйна, позволяющего его злобному голосу проникать в их разум из-за Божественных Врат. Гоблиноиды, которым удается преодолеть проклятие Бэйна, освобождаются от внушения, побуждающего их к злу. Однако если гоблиноид был рожден уже проклятым, то он, скорее всего, внутренне склоняется к законному, хаотичному или нейтральному мировоззрению, и может сохранять этот аспект характера даже после снятия проклятия.

Гоблиноиды практически не могут самостоятельно избавиться от проклятия Бэйна. Только те, кто пережил особо травматические события или проявил исключительное сострадание, обычно находят в себе силы сделать это. Когда гоблиноид возвращается в сознание после того, как его здоровье уменьшилось до 0 хитов, он может совершить спасбросок Мудрости Сл 20 с преимуществом, если он был возвращен к жизни. При успехе гоблиноид освобождается от проклятия раздора. Гоблиноид, ставший целью заклинания *снятия проклятия* [*remove curse*], также может совершить этот спасбросок с преимуществом, если заклинатель является его надежным спутником.

Многие багбиры рождаются уже без проклятия благодаря ордену багбиров-друидов, сумевших освободиться от влияния Бэйна несколько десятилетий назад. Такие багбиры никогда не становятся хаотичными одиночками, а охотно объединяются с друидами и другими защитниками дикой природы.

Гоблины, страдающие от проклятия раздора, обычно являются нейтрально-злыми, побуждаемыми Бэйном к совершению актов бессмысленного разрушения и злобы среди представителей смертных рас, противостоявших ему в период Бедствия. Хобгоблины, пораженные проклятием раздора, - почти поголовно законно-злые, и это побуждает их к завоеваниям. В их обществе царит военная диктатура, а хобгоблины-деспоты становятся наказанием для целых народов. Багбиры, оказавшиеся под влиянием Бэйна, как правило, являются хаотично-злыми, и им приказано изолировать себя от всех связей и товарищеских уз, чтобы максимизировать страдания тех, с кем они жестоко обращаются.



**Возраст.** Багбиры достигают совершеннолетия в возрасте 16 лет и доживают до 80 лет.

**Мировоззрение.** Багбиры ценят самодостаточность и насилие. Обычно они обладают хаотичным мировоззрением и объединяются в свободные племена под руководством харизматичных и сильных вождей.

**Размер.** Рост багбиров составляет от 6 до 8 футов (от 182 до 243 сантиметров), вес - от 250 до 350 фунтов (от 113 до 158 килограмм). Ваш размер — Средний. Вот как определить свой рост и вес случайным образом, начиная с выбора модификатора размера:

Модификатор размера = 2к12

Высота = 6 футов + модификатор вашего размера в дюймах.

Вес в фунтах = 200 + (2к6 × ваш модификатор размера)

**Скорость.** Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

**Тёмное зрение.** Привыкнув к жизни под землёй, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

**Длинные конечности.** Когда вы в свой ход совершаете рукопашную атаку, ваша досягаемость для этой атаки увеличивается на 5 футов.

**Мощное телосложение.** При определении вашей грузоподъёмности, а также веса, который вы можете толкать, тянуть и поднимать, вы считаетесь существом на один размер больше.

**Скрытность.** Вы получаете владение навыком Скрытность.

**Внезапное нападение.** Если вы застаёте цель врасплох и поражаете её атакой в свой первый ход за бой, то атака наносит ей дополнительно 2к6 того же урона, что и атака. Вы можете использовать эту особенность только один раз за бой.

**Языки.** Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Гоблинском языках.

## ОСОБЕННОСТИ ГОБЛИНА

Персонаж-гоблин обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Значение вашей Ловкости увеличивается на 2, а значение Телосложения увеличивается на 1.

**Возраст.** Гоблины достигают зрелости к 8 годам, и живут до 60 лет.

**Мировоззрение.** Гоблины склонны заботиться только о себе, желательно не привлекая нежелательного внимания со стороны более крупных и могущественных существ.

**Размер.** Рост гоблинов между 3 и 4 футами (90 сантиметров и 1,2 метра), а вес от 40 до 80 фунтов (от 18 до 36 килограмм). Ваш размер — Маленький. Вот как определить свой рост и вес случайным образом, начиная с выбора модификатора размера:

Модификатор размера = 2к4

Высота = 3 фута + 5 дюймов + модификатор вашего размера в дюймах.

Вес в фунтах = 35 + ваш модификатор размера

**Скорость.** Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

**Тёмное зрение.** На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

**Разъяренная мелкота.** Когда вы наносите существо урон атакой или заклинанием, и размер существа больше чем ваш, вы можете этой атакой

или заклинанием нанести существу дополнительный урон, равный вашему уровню. Используя эту особенность, вы не можете использовать её повторно, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

**Шустрый побег.** Вы можете совершать действия Отход или Засада бонусным действием в каждый ваш ход.

**Языки.** Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Гоблинском языках.

## ОСОБЕННОСТИ ХОБГОБЛИНА

Персонаж-хобгоблин обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Значение вашего Телосложения увеличивается на 2, а значение Интеллекта увеличивается на 1.

**Возраст.** Хобгоблины взрослеют с той же скоростью, что и люди, и имеют примерно такую же продолжительность жизни.

**Мировоззрение.** Хобгоблины придерживаются строгого кодекса чести и жестких представлений о воинской дисциплине. Большинство из них обладает законным мировоззрением и склонны к суровому исполнению своих законов.

**Размер.** Хобгоблины ростом от 5 до 6 футов (от 1,5 до 1,8 метра) и весят от 150 до 200 фунтов (от 68 до 90 килограмм). Ваш размер — Средний. Вот как определить свой рост и вес случайным образом, начиная с выбора модификатора размера:

Модификатор размера = 2к10

Высота = 4 фута + 8 дюймов + модификатор вашего размера в дюймах.

Вес в фунтах = 110 + (2к4 × ваш модификатор размера)

**Скорость.** Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

**Тёмное зрение.** На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

**Боевая подготовка.** Вы владеете навыком обращения с двумя воинскими оружиями на ваш выбор и легкими доспехами.

**Сохранить лицо.** Хобгоблины стараются не показывать слабость перед своими союзниками, из страха потерять свой статус. Если вы провалили бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, вы можете получить бонус к броску, равный числу союзников, которых вы можете видеть в пределах 30 футов от вас (максимальный бонус — +5). Воспользовавшись этой особенностью, вы не можете использовать её снова, пока не окончите короткий или продолжительный отдых.

**Языки.** Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Гоблинском языках.

## ГОЛИАФЫ

Голиафы Эксандрии - могучий народ, в жилах которого течет кровь каменных великанов. Рост большинства из них превышает семь футов, и они наделены от природы мощным телосложением. Как и их прародители-каменные великаны, голиафы - редкое явление в Дикогорье. Большинство из них живут на изолированных вершинах гор Цириос, на хребте Полутени и на изолированной земле Эйзелкрасса. Тех немногих голиафов, которые отбиваются от своих групп и забредают в более густонаселенные земли, встречают с неизменным страхом и растерянностью.

Голиафам свойственно соревноваться и вести счет, подсчитывая свои деяния и сравнивая их с достиже-





Голиафы

ниями других. Голиафы любят побеждать, но воспринимают поражение как толчок к совершенствованию своих навыков. Прежде всего, они стремятся превзойти свои прошлые достижения. Немногие голиафы доживают до старости, так как большинство из них умирает, пытаясь превзойти свои прошлые успехи.

Любой взрослый голиаф, не способный приносить пользу группе, изгоняется. У одного голиафа мало шансов на выживание, особенно если он стар или слаб. Голиафы не испытывают жалости к взрослым, не способным позаботиться о себе, хотя больного или травмированного лечат и выхаживают, чтобы у всех были равные шансы.

## ИМЕНА ГОЛИАФОВ

У каждого голиафа есть три имени: имя, данное отцом и матерью при рождении, прозвище, данное вождем племени, и имя клана.

**Имена при рождении:** Аукан, Ваунеа, Вимах, Гае-Ал, Иглат, Иликан, Кеотхи, Куори, Ло-Каг, Ма-вейт, Маннео, Налла, Орило, Пааву, Петани, Талай, Тхотам, Утхал

**Прозвища:** Бесстрашный, Встающий с рассветом, Дважды осиротевший, Зоркий глаз, Искатель кремня, Красиво говорящий, Кривые руки, Одинокый охотник, Прядильщик, Разрубивший корни, Резчик рогов, Смотрящий в небо, Твёрдая рука, Убийца медведей, Умелый прыгун

**Имена кланов:** Анакалатай, Ваймей-Лага, Гатакана-ти, Калагиано, Като-Олави, Кола-Гилеана, Тулиага, Тунукалати, Эланитино

## ОСОБЕННОСТИ ГОЛИАФОВ

Персонаж-голиаф обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Значение вашей Силы увеличивается на 2, а значение Телосложения увеличивается на 1.

**Возраст.** Продолжительность жизни голиафов сопоставима с человеческой. Они достигают зрелости во второй половине своего второго десятилетия, и обычно живут меньше века.

**Мировоззрение.** Общество голиафов, с его четкими ролями и задачами, имеет сильную законопослушную направленность. Чувство справедливости, сбалансированное с акцентом на самодостаточность и личную ответственность, толкает голиафов к нейтралитету.

**Размер.** Голиафы обычно от 7 до 8 футов (от 213 до 243 сантиметров) ростом, а их вес может варьироваться от 280 до 340 фунтов (от 127 до 154 килограмм). Ваш размер — Средний. Вот как определить свой рост и вес случайным образом, начиная с выбора модификатора размера:

Модификатор размера = 2к10

Высота = 6 футов + 2 дюйма + модификатор вашего размера в дюймах.

Вес в фунтах = 200 + (2к6 × ваш модификатор размера)

**Скорость.** Ваша базовая скорость ходьбы — 30 футов.

**Истинный атлет.** Вы владеете навыком Атлетика.

**Выносливость камня.** Вы можете сосредоточиться, чтобы уменьшить полученные повреждения. При получении урона вы можете реакцией бросить к12 и прибавить к результату модификатор Телосложения, а после уменьшить полученный урон на итоговую сумму. Вы не сможете вновь воспользоваться этой особенностью, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

**Сильные руки.** При определении вашей грузоподъемности, а также веса, который вы можете толкать, тянуть и поднимать, вы считаетесь существом на один размер больше.

**Рожденный в горах.** Вы получаете сопротивление урону холодом. Кроме того, вы акклиматизированы к большой высоте, включая высоту более 20 000 футов (6 километров). Вы также адаптированы к холодным климатическим условиям, как описано в главе 5 «Руководства мастера подземелий».

**Языки.** Вы разговариваете, читаете и пишете на Общем и языке Великанов.

## Полуэльфы

Полуэльфы населяют все земли, где собираются люди и эльфы. В древности появление полуэльфов вызывало тревогу в эльфийском обществе, поскольку предвзятые эльфы считали союз эльфов и людей признаком нечистоты их крови и культуры. В последние столетия подобные настроения на континенте смягчились, и в большинстве эльфийских обществ сегодня можно встретить самых разных представителей - в частности, плюралистический союз дварфов и эльфов в городе-государстве Утодурн и разнообразные народы династии Криин.

## Полуэльфы в Двендалианской империи

Двендалианская империя считает полуэльфов признаком того, что имперская власть здорова, что



жители путешествуют и укрепляют связи между ее разрозненными провинциями. Однако это убеждение почти не разделяют в эльфийском анклав Бисаес Тила, который был вынужден присоединиться к империи несколько десятилетий назад. Эльфы Бисаес Тила стремятся сохранить непрочную связь с утраченным королевством Молесмир, и любой эльф, родившийся не от эльфа, считается предателем древней культуры.

## ПОЛУЭЛЬФЫ НА ПОБЕРЕЖЬЕ «ЗВЕРИНЦА»

В некотором смысле Хлодвигское содружество можно считать полуэльфийским государством, основанным коренными жителями Ки'Нау, а также эльфами и людьми, прибывшими из Маркета. Полуэльфы также часто встречаются на пассажирских кораблях, прибывающих из Тал'Дорея. Эльфы Сингорна, центра эльфийской культуры в Тал'Дорее, до сих пор придерживаются постыдного и устаревшего мнения о своих детях-полуэльфах, многие из которых ищут возможность или уплывают на кораблях к побережью «Зверинца», чтобы начать новую жизнь.

## ПОЛУЭЛЬФЫ В ЖОРХАСЕ

В землях Крин живут полуэльфы самого разного происхождения, причем большинство из них имеют одного родителя - темного эльфа. Идея о том, что эльфы могут вступать в отношения и даже иметь детей с представителями других гуманоидных рас, уже давно принята в землях Крин - настолько, что тем, кто не принадлежит к этой культуре, кажется несколько неестественным увидеть полуэльфов с маленькими рожками, как у минотавра, или с хохолками на ушах и желтыми глазами как у багбара.

## КЕНКУ

В древности кенку были чернокрылыми ангелами - посланниками, служившими Королеве Воронов в качестве ее эмиссаров смерти. Когда-то их голоса были слышны на всех планах, призывая мертвых в объятия Королевы Воронов. Кенку также служили ее верными воинами во время Бедствия и даже спасли ее от почти смертельной встречи с Богом-Предателем, известным как Тариздун.

Хотя кенку и спасли Королеву Воронов от забвения, все ее чернокрылые эмиссары были поглощены бескрайней пустотой Тариздуна. Долгие годы кенку считались уничтоженными, и только когда Тариздун был побежден и закован в цепи богиней Айюн в конце Бедствия, они были освобождены.

Когда боги ушли за Божественные Врата, Королева Воронов поняла, чем пожертвовали ее эмиссары ради ее спасения. Хотя кенку пережили забвение, они вернулись смертными, лишенными всех бо-

### ИГРА ЗА КЕНКУ

Если вы играете кенку, постоянные попытки подражать их голосу могут скорее смутить или вызвать раздражение, чем развлечь. Вы можете с тем же успехом описать звуки, которые издает ваш персонаж, и их значение. Четко формулируйте намерения персонажа, если только вы не стремитесь к непостижимости или загадочности.

Можно сказать: «Щелкун издает звук молотка, медленно и ритмично постукивая по камню, чтобы показать, как ему скучно. Он играет со своим кинжалом и изучает агента Кобальтовой Души, сидящего в баре». Создание словаря звуков, которые другие игроки должны расшифровать, может показаться забавным, но это может отвлекать и замедлять ход игры.



Кенку

жественных даров, которыми наделила их богиня: голоса, крыльев и всех воспоминаний о прошлом существовании. Под действием проклятия Тариздуна кенку превратились в приземистых существ, которые могли говорить, лишь подражая словам других.

Кенку существуют по всему Дикогорью в небольшом количестве. Большинство считает их чудовищами, поэтому они держатся особняком, постоянно тоскуя по чему-то, о чем не могут ни попросить, ни объяснить. Когда кенку смотрит в небо и видит свободно летающих птиц, в его сознании что-то шевелится - древняя тоска и память, запертая в забвении.

## ИМЕНА КЕНКУ

Имена кенку состоят из поразительного разнообразия звуков и шумов. Имена кенку в основном делятся на три нижеследующие категории, мужские и женские имена не отличаются.

Кенку головорезы, воины и бандиты используют как имя звук, издаваемый оружием, таким как лязг булав или звук ломающейся кости. Не-кенку обращаются к кенку, описывая этот звук. Примеры этого типа имен: Разбиватель, Лязгун, Разрезатель, и Грохотун.

Воры, мошенники и грабители кенку используют как имя крики животных, обычных для города. Таким образом кенку могут обращаться друг к другу, в то время как те, кто слышит их, принимают их за обыкновенных животных. Не-кенку используют имена, которые относятся к издаваемому звуку или к животному, которому кенку подражает, такие как: Крысинный Скрежет, Свистун, Мышатник и Рычун.

Некоторые кенку отворачиваются от преступности, чтобы вести законные дела. Эти кенку используют как имя звуки, издаваемые при их ремесле. Моряк повторяет звук трещащего паруса, в то время как кузнец подражает лязгу молотка о металл. Не-кенку дают им имена по ремесленным звукам, такие как Хлопок Паруса, Молоточник и Резатель.



## ОСОБЕННОСТИ КЕНКУ

Персонаж-кенку обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Значение вашей Ловкости увеличивается на 2, а значение Мудрости увеличивается на 1.

**Возраст.** Кенку имеют более короткую жизнь, чем люди. Они достигают зрелости к 12 годам, и могут дожить до 60 лет.

**Мировоззрение.** Кенку - хаотичные существа, они редко берут на себя длительные обязательства и заботятся в основном о сохранении своей шкуры. В целом их мировоззрение хаотично-нейтральное.

**Размер.** Кенку примерно 5 футов (1,5 метра) в высоту и весят от 90 до 120 фунтов (от 40 до 54 килограмм). Ваш размер — Средний. Вот как определить свой рост и вес случайным образом, начиная с выбора модификатора размера:

Модификатор размера = 2к8

Высота = 4 фута + 4 дюйма + модификатор вашего размера в дюймах.

Вес в фунтах = 50 + (1к6 × ваш модификатор размера)

**Скорость.** Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

**Мастер подделок.** Вы можете копировать почерк и ремесло других существ. Вы получаете преимущество на все проверки, проводимые для создания подделки или копии существующего объекта.

**Подготовка Кенку.** Вы владеете на ваш выбор двумя из следующих навыков: Акробатика, Обман, Скрытность и Ловкость рук.

**Имитирование.** Вы можете подражать звукам, которые вы слышали, включая голоса. Существо, которое слышит звуки, которые вы издаете, может определить что это имитация при успешной проверке Мудрости (Проницательность), против вашей проверки Харизмы (Обман).

**Языки.** Вы можете читать и писать на Общем и Ауране (воздушный диалект Первичного), но вы можете говорить только используя особенность «Имитирование».

## ОРКИ И ПОЛУОРКИ

Первые полуорки Дикогогорья родились в результате союза между воинами-людьми и предателями-орками в последние дни Бедствия. Орки — одна из самых молодых рас Эксандрии, и, как говорят, они произошли от эльфов, опаленных кровью Груумша, Разрушителя, когда Кореллон пронзил око бога орков на поле битвы. Долгие годы орков боялись как безмозглых тварей, которых тянуло на бойню, как мотыльков на пламя.

Истории рассказывают о том, что кровь Разрушителя течет в жилах всех орков, побуждая их совершать акты ужасного насилия и ярости. Орки называют эту ярость *хгар'Груум*, или «проклятие разрушения», и используют это обозначение для всего подряд, от боевой ярости до плохого настроения. Говорят, что полуорки унаследовали кровь Разрушителя и несут в себе ту же жажду крови и ярость, что и орки.

Орки и полуорки действительно чувствуют определенную тягу к насилию и гневу. Но простая истина заключается в том, что проклятия разрушения не существует. Никакая сверхъестественная сила не заставляет орков убивать. Скорее, они просто жертвы тех же эгоистичных, жестоких побуждений, которые развращают всех смертных существ.

## ПОЛУОРКИ В ДВЕНДАЛИАНСКОЙ ИМПЕРИИ

Поселение орков - Блэйдгарден было включено в состав Двендалианской империи после падения Джулусского доминиона, почти триста лет назад. Орки теперь известны как одни из самых опытных солдат империи, хотя многие люди все еще боятся древних легенд о проклятии разрушения.

Полуорки гордятся своим наследием, хотя многие опасаются проклятия ярости, которое якобы толкает их на насилие. Те, кто принимает этот дар ярости, часто вступают в ряды Праведного Клейма, чтобы сосредоточить свою ярость против врагов империи. Другие полуорки отвергают идею о том, что они обречены на насилие, и полагаются на веру, медитацию и дружбу, чтобы жить мирной жизнью.

## ПОЛУОРКИ НА ПОБЕРЕЖЬЕ «ЗВЕРИНЦА»

Народ Хлодвигского содружества приветствует существ всех мастей на своих берегах, но орки и полуорки — редкость в городах содружества. Большинство полуорков на побережье «Зверинца» прибывают с континента Тал'Дорей в качестве гостей, торговцев или наемников и редко как поселяне. Над детьми-полуорками в прибрежных поселениях часто издеваются из-за их необычных зубов.

Только в хлодвигском городе От проживает значительное население, состоящее из полуорков. Первоначально созданный как духовное место для народа Ки'Нау, город долгое время привлекал орков и полуорков, которые верили, что проклятие разрушения заставило их наброситься на тех, кого они любят. Иными словами, они обретают покой благодаря духовным практикам — и месту, которому они принадлежат.

## ПОЛУОРКИ В ЖОРХАСЕ

Орки Жорхаса — преимущественно кочевой народ, живущий в смешанных кланах орков, людей и багбиров. Они бродят по пустошам, приручая местных зверей и торгуя с поселениями Крин. Отношения между орками и Крин относительно мирные, хотя многие кочевые орки возмущаются, когда души Крин возрождаются в телах орков. Эти орки, тем не менее, с готовностью принимают Крин в свои бродячие кланы, считая предметом гордости то, что городско-го жителя привлекла более захватывающая жизнь в хаосе пустошей.

У большинства полуорков Жорхаса в жилах течет человеческая кровь или кровь дроу. В культуре кочевников Жорхаса союз орков и гоблинов строго табуирован, поскольку старейшины кланов боятся неконтролируемого безумия души, пораженной как проклятием разрушения Груумша, так и проклятием раздора Бэйна.

## ОСОБЕННОСТИ ОРКА

Эксандрийские орки по своей природе не обязаны совершать злодеяния. Персонаж-орк обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Значение вашей Силы увеличивается на 2, значение Телосложения увеличивается на 1.

**Возраст.** Орки достигают зрелости к 16 годам, и живут до 80 лет.

**Мировоззрение.** Орки боятся проклятия разрушения, которое, как говорят, поразило их расу, и сильно склоняются либо к хаотичному (принимая свою судьбу), либо к законному (отвергая его) мировоззрению.

**Размер.** Орки легко достигают 8 футов (2,4 метра)



в высоту и обладают мощными мускулами, весом до 280 фунтов (127 килограмм). Ваш размер — Средний. Вот как определить свой рост и вес случайным образом, начиная с выбора модификатора размера:

Модификатор размера = 2к8

Высота = 5 футов + 4 дюйма + модификатор вашего размера в дюймах.

Вес в фунтах = 175 + (2к6 × ваш модификатор размера)

**Скорость.** Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

**Тёмное зрение.** На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

**Агрессивный.** Бонусным действием вы можете совершить перемещение со своей полной скоростью к выбранному вами врагу, которого вы можете видеть или слышать. Вы должны закончить это перемещение ближе к врагу, чем начинали.

**Чутьё дикаря.** Вы получаете владение двумя из следующих навыков по вашему выбору: Восприятие, Выживание, Запугивание, Медицина, Природа, Пронырливость и Уход за животными.

**Мощное телосложение.** Вы считаетесь на один размер больше когда определяется ваша грузоподъемность и вес, который вы можете толкать, тянуть или поднимать.

**Языки.** Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Орочьем языках.

## ТАБАКСИ

Кошкоподобные табакси — ловкий, остроумный и игривый народ, издавна живущий среди коренных жителей Ки'Нау на побережье «Зверинца» и в холмистых северных лесах Седого Дикоземья. Считается, что они родились из снов Мелоры в джунглях более умеренных регионов Дикогорья и являются природными охотниками с острым нюхом и хищными инстинктами. Табакси Эксандрии также известны своим социальным коварством. Многие из них любят играть словами и спорить, часто вовлекая путешественников в философские беседы, призванные бросить вызов интеллекту и тонко оценить расположение незнакомцев.

Табакси можно встретить в небольшом количестве по всему Дикогорью, и в целом о них хорошо отзываются. Некоторые из них образуют небольшие кланы в пустыне за пределами основных обществ Дикогорья. Другие довольствуются тем, что выделяются среди других жителей этих больших государств. Искушенные в ремеслах, охоте и торговле, многие табакси находят в себе тягу к предпринимательской деятельности, а некоторые — к более опасным занятиям, связанным с жизнью искателя приключений.

Некоторых интересует политика, но лишь немногие табакси достаточно целеустремленны, чтобы занять высокие политические посты, чаще всего на побережье «Зверинца». Но даже в этом случае большинство кошачьих предпочитают держаться в стороне от всеобщего внимания, хитростью убеждая других рисковать за них.

## МИМОЛЕТНЫЕ УВЛЕЧЕНИЯ

Странствующие табакси — существа непостоянные, обменивающие одну навязчивую идею или увлечение на другую по мимолетной прихоти. Желания табакси ярко вспыхивают, но в один момент исчезают, замещаемые новой навязчивой идеей. Цель захватывает их только пока в ней есть тайна.

Табакси-паут может с удовольствием провести месяцы, составляя план кражи необычного драгоценно-



ТАБАКСИ

го камня у дворянина, а потом обменять его на билет на корабль или жилье спустя неделю после кражи. Табакси может сделать обширные заметки или запомнить каждую грань драгоценного камня прежде чем отдать его, но драгоценный камень перестает очаровывать его как только его тайны и природа были раскрыты.

## ИМЕНА ТАБАКСИ

У каждого табакси есть одно имя, данное кланом и основанное на сложной формуле, которая включает в себя астрологию, прорицание, историю клана и другие эзотерические факторы. Имена табакси могут относиться как к мужчинам, так и к женщинам, большинство использует прозвища, получаемые из полных имен или вдохновленные ими.

Названия клана обычно основаны на географической достопримечательности, расположенной на территории клана или около неё. В приведенных примерах имен табакси, прозвища указаны в круглых скобках.

**Имена табакси:** Леворукая колибри (Птица), Нефритовый башмак (Нефрит), Облако на горной вершине (Облако), Пять брёвен (Бревно), Семь гроздовых туч (Гроза), Туманное зеркало (Туман), Юбка змеи (Змея).

**Кланы табакси:** Грохочущая река, Горное дерево, Отдаленный дождь, Храпящая гора, Яркие утёсы.

## ОСОБЕННОСТИ ТАБАКСИ

Персонаж-табакси обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Значение вашей Ловкости увеличивается на 2, а значение Харизмы увеличивается на 1.



**Возраст.** Табакси имеют такую же продолжительность жизни, что и люди.

**Мировоззрение.** Табакси склоняются к хаотическому мировоззрению, так как в своих решениях руководствуются импульсом и фантазией. Они редко бывают злыми, большинство из них движимы любопытством, а не жадностью и другими темными побуждениями.

**Размер.** Табакси в среднем более высокие чем люди и относительно худощавые. Ваш размер – Средний. Вот как определить свой рост и вес случайным образом, начиная с выбора модификатора размера:

Модификатор размера = 2к10

Высота = 4 фута + 10 дюймов + модификатор вашего размера в дюймах.

Вес в фунтах = 90 + (2к4 × ваш модификатор размера)

**Скорость.** Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

**Тёмное зрение.** У Вас есть острые кошачьи чувства, особенно в темноте. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

**Кошачье проворство.** Ваши рефлексы и проворство позволяют вам двигаться с увеличением скорости. Когда вы двигаетесь в бою в свой ход, вы можете удвоить свою скорость до конца хода. Используя эту особенность, вы не можете использовать её снова, до тех пор пока вы не переместитесь на 0 футов в один из ваших ходов.

**Кошачьи когти.** Из-за ваших когтей у вас есть скорость лазания 20 футов. Кроме того, ваши когти — естественное оружие, которое вы можете использовать, нанося безоружные удары. Если вы совершаете атаку ими, вы наносите рубящий урон, равный 1к4

+ ваш модификатор Силы, вместо дробящего урона, обычного для безоружного удара.

**Кощачья способность.** Вы владеете навыками Восприятие и Скрытность.

**Языки.** Вы можете говорить, читать и писать на Общем и ещё одном языке на ваш выбор.

## ТИФЛИНГИ

Прошли столетия с тех пор, как в Эпоху Тайной Магии тифлинги впервые столкнулись с преследованием за свое дьявольское наследие. Несмотря на то, что их род до сих пор окружает некая таинственность, большинство жителей Дикогогорья выросли вместе с тифлингами, а превратности войны принесли тифлингов солдат, торговцев и артистов даже в самые сельские и изолированные регионы континента. В большинстве своем зла тифлингам могут активно желать только слишком набожные паладины и люди, воспитанные на темных сказаниях древней эпохи.

Эксандрийские тифлинги обладают широким спектром оттенков кожи, все они яркие и красочные. Наиболее распространенный оттенок - насыщенный малиновый, но повсеместно встречаются фиолетовые, синие, зеленые и даже желто-розовые оттенки. Неизвестно, чем вызваны такие вариации, поскольку даже у родителей тифлингов с одинаковым цветом кожи дети могут иметь совершенно разный цвет.

## ТИФЛИНГИ В ДВЕНДАЛИАНСКОЙ ИМПЕРИИ

Большинство имперских тифлингов живут в городах империи или в небольших коммунах в сельской местности. Родители призывают многих из них присоединиться к Королевским гвардейцам или вступить в Праведное Клеймо, чтобы доблестно служить империи, и можно проследить прямую связь между древними преследованиями тифлингов и их ориентацией на военную службу. Много веков назад бесчисленные тифлинги вступали в ряды армии Джулусского доминиона в надежде завоевать славу и доказать, что они равны своим угнетателям. Со временем многие из них нашли признание в глазах джулусского народа и его правительства, став в итоге убежденными приверженцами Джулусского доминиона. Их дух был сломлен, когда доминион пал под атаками могущественных армий вторгшейся Двендалианской империи.

С момента падения доминиона прошло уже три поколения, а многие взрослые тифлинги до сих пор помнят военные истории, которые им в детстве рассказывали дедушки и бабушки. Пропагандисты империи не преминули воспользоваться этим, разжигая жажду славы, благодаря которой жизни жаждущих тифлингов становятся топливом для имперской военной машины.

## ТИФЛИНГИ НА ПОБЕРЕЖЬЕ «ЗВЕРИНЦА»

Экстравагантные оттенки кожи и поразительные рога тифлингов считаются привлекательными в культуре Хлодвигского содружества, и многие тифлинги воспользовались этой реакцией, чтобы стать артистами. Некоторые из самых известных тифлингов актеров, гладиаторов и музыкантов начинали свою карьеру на побережье «Зверинца», как и бесчисленное множество развлечений более развратного толка, включая известную куртизанку из Никодранаса, известную как Морской Рубин. Многие из них выступали при дворе короля Бертрана Двендала, гастролировали в далеких землях Тал'Дорея и Маркета.



Тифлинг



## Тифлинги в Жорхасе

Некоторые легенды рассказывают о том, что первые тифлинги появились на свет в гор Дранасе. Считается, что Асмодей, Повелитель Девяти Преисподних, соблазнил нескольких коренных жителей этого города, чтобы те связали свою родословную с его inferнальной силой в обмен на магические знания. Хотя правдивость этой истории невозможно подтвердить, в Росоне сохранилось значительное количество тифлингов, а сами тифлинги - обычное явление в обществе Крин.

## Тортлы

На протяжении многих веков жители Жорхаса и Двендалианской империи считали тортлов мистификацией, придуманной хлодвигскими мошенниками. На самом деле тортлы - древний и долгоживущий народ, обитающий в джунглях и на пляжах побережья «Зверинца». Большинство тортлов, уходящих далеко от побережья, начинают испытывать тоску по дому, которая может перерасти в депрессию.

За пределами солнечных берегов побережья «Зверинца» тортлы практически не встречаются.

### Жизнь Тортла

Тортла вылупляется из толстой скорлупы яйца и первые несколько недель ползает на четвереньках. Его родители, старые, на пороге смерти, проводят то небольшое время, что у них осталось, рассказывая истории своим отпрыскам. В течение года, молодой тортла становится сиротой, но не ранее, чем начнет говорить и сможет позаботиться о себе.

Молодой тортла и его братья и сестры наследуют все инструменты, оружие и подарки, оставленные их родителями. Ожидается, что каждый молодой тортла позаботится о себе. Он покидает место своего рождения и находит свой уголок в глуши, где охотится, ловит рыбу и обитает. С каждым годом тортла оттачивает свои навыки. Он заключает дружбу с соседями также уважая их уединение. В какой-то момент, тортла чувствует почти несдерживаемое желание уйти из дома и путешествовать в дальние страны и увидеть мир. Он собирает все свои вещи и отправляется в странствие, возвращаясь месяцы или годы спустя с историями о своих приключениях и новыми навыками.

Когда тортла чувствует надвигающуюся смерть он находит себе пару и продолжает свой род. Тортлы откладывают яйца (количеством от одного до дюжины) в крепком обиталище, обложенной каменными стенами которую легко охранять. Если такой кладки нет, они строят ее. Родители посвящают остаток жизни охране кладки, защищая отпрысков, и посвящая время передаче знаний прежде чем умереть. Когда дети становятся достаточно взрослыми чтобы покинуть кладку они возьмут оружие и инструменты, оставшиеся от родителей и останутся сами по себе.

### ИМЕНА ТОРТЛОВ

Тортлы предпочитают простые, гендерно-нейтральные имена состоящие не более чем из двух слогов. Если тортлу по какой-либо причине не нравится его имя, он может сменить его. Тортла может сменить десяток имен за свою жизнь. У тортлов нет фамилий или семейных имен.

**Мужские и женские имена:** Бака, Бабу, Даму, Гар, Гура, Зопа, Ини, Йог, Кве, Квег, Квотт, Кинлек, Крулл, Лим, Лоп, Норла, Нулка, Оло, Плокват, Санни, Тибор, Убо, Уок, Яппа.



ТОРТЛ

### Особенности Тортлов

Персонаж-тортла обладает следующими особенностями.

**Увеличение характеристик.** Значение вашей Силы увеличивается на 2, а значение Мудрости увеличивается на 1.

**Возраст.** Молодые тортлы в течение нескольких недель после рождения передвигаются ползком, прежде чем научиться ходить на двух ногах. Они достигают зрелости к 15 годам и живут в среднем 50 лет.

**Мировоззрение.** Тортлы склонны вести упорядоченную, основанную на ежедневных ритуалах жизнь. С возрастом они вырабатывают привычный распорядок дня и становятся более устойчивыми. Большинство из них - законно-добрые. Некоторые из них могут быть эгоистичны и жадны, склоняясь к злему мировоззрению, но нередко тортлы отказываются от порядка в пользу хаотичного мировоззрения.

**Размер.** Взрослые тортлы ростом от 5 до 6 футов (от 1,5 до 1,8 метра), а весят около 450 фунтов (204 килограмм). Вес их панциря составляет примерно одну треть от их общей массы. Ваш размер — Средний. Вот как определить свой рост и вес случайным образом, начиная с выбора модификатора размера:

Модификатор размера = 2к8

Высота = 4 фута + 10 дюймов + модификатор вашего размера в дюймах.

Вес в фунтах = 400 + (2к4 × ваш модификатор размера)

**Скорость.** Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

**Когти.** Ваши когти — это естественное оружие, которое вы можете использовать, чтобы совершить безоружный удар. Если вы наносите такой удар, вы причиняете рубящий урон, равный 1к4 + ваш модификатор Силы, вместо дробящего урона, обычного для безоружного удара.





Пустотелый

**Задержание дыхания.** Вы можете задержать свое дыхание на 1 час за раз. Тортлы не являются естественными пловцами, но они могут оставаться под водой в течение некоторого времени, прежде чем всплыть на поверхность.

**Природный доспех.** Из-за вашего панциря и формы тела вы не можете носить доспехи. Однако ваш панцирь обеспечивает достаточную защиту; он даёт вам базовый КД 17 (ваш модификатор Ловкости не влияет на это число). Вы не получаете никакой выгоды от ношения доспехов, но если вы используете щит, то вы можете применять бонус щита как обычно.

**Панцирная защита.** Действием вы можете спрятаться в свой панцирь. Пока вы спрятаны, вы получаете бонус +4 к КД, а также преимущество на спасброски Силы и Телосложения. Пока вы находитесь в панцире, считается что вы лежите ничком, ваша скорость становится равной 0 и не может быть увеличена, у вас также помеха на спасброски Ловкости, вы не можете использовать реакции, а единственным действием, которое вы можете предпринять — бонусным действием выбраться из панциря.

**Инстинкт выживания.** У тортлов есть исключительные инстинкты выживания. Вы получаете владение навыком Выживание.

**Языки.** Вы можете говорить, читать и писать на Акване и Общем.

## ПУСТОТЕЛЫЕ

Восточное побережье Жорхаса, известное Крин как Берег Гнили, — это земля, израненная злой магией. Среди творений этого нечистого места встречаются

Пустотелые — существа, чьи души ушли в загробный мир, но в их телах все еще сохранились частички прежней сущности.

Магия, поддерживающая существование Пустотелых, остается загадкой. Большинство Пустотелых возрождаются после смерти на Берегу Гнили, что позволяет предположить, что израненная заклинаниями природа этой земли вернула их обратно с неизвестной целью. Тем не менее, некоторые существа обнаруживают, что через несколько дней после смерти они приходят в себя, цепляясь за жизнь, и лишь ужасная пустота внутри напоминает им о смерти.

На Берегу Гнили Пустотелые воспринимаются как такой же народ, как и все остальные. Они кажутся странными, но предприимчивые и выносливые жители Берега Гнили привыкли находить союзников среди странных существ. Где бы то ни было, Пустотелые неотличимы от живых, за исключением слабого запаха некромантии, который витает вокруг них.

Переход от жизни к становлению Пустотелым затрагивает каждое существо по-своему. Одни позволяют гневу и сожалениям поглотить их. Другие используют свой второй шанс, чтобы стать более яркой силой в этом мире. Однако на всех Пустотелых их новое существование накладывает отпечаток: чувство тревоги, ужаса или печали цепляется за них, как рваные лохмотья прошлой жизни.

## СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЙ ДАР: ПУСТОТЕЛЫЙ

Мастер может разрешить персонажу, созданному в ходе кампании по Дикогорью, стать Пустотелым. В качестве альтернативы персонаж, погибший в ходе кампании, может вернуться в виде Пустотелого, созданного таинственными силами, опустошающими эту землю.

Будучи Пустотелым, пустота внутри вас, оставленная покинувшей вас душой, заполнена странной магией Берега Гнили. Быть Пустотелым — это сверхъестественный дар (см. раздел «Сверхъестественные дары» в главе 7 «Руководства мастера подземелий»), который наделяет вас следующими особенностями.

**Нестареющий.** Вы больше не подвержены эффектам старения, и эффекты, которые заставили бы вас стареть, не действуют на вас.

**Цепляясь за жизнь.** Когда вы совершаете спасбросок от смерти и выбрасываете 16 и выше, вы восстанавливаете 1 хит.

**Восставший.** Вы сохраняете свой вид существа, но определяетесь как нежить для заклинаний и других эффектов, которые обнаруживают присутствие существ типа нежить.

**Тревожное присутствие.** Действием вы можете выбить из колеи существо, которое видите в пределах 15 футов от вас. Цель получает помеху на следующий спасбросок, который она совершит в течение следующей минуты. Конструкты, нежить и существа, которых нельзя испугать, невосприимчивы к этой способности. После того, как вы используете эту способность, вы не можете использовать её снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

## ПОДКЛАССЫ

В этом разделе представлены три новых подкласса: Рыцарь эха для воина и Магия Хронургии и Магия Гравитургии для волшебника.



## Динамий и Динамантия

Динамий — это первородная магическая энергия возможности и реальности, предтеча волшебных сил, помогающих формировать мультивселенную. Динамий вполне может быть тем самым, что скрепляет её части вместе, подобно паутине невидимых связей. Динамий проявляется как серая полупрозрачная энергия. Когда его собирают, он мерцает и течёт как лёгкая дымка, а, накапливаясь для действия или призыва, динамий темнеет, дрожа и сгущаясь, и манипулирует фундаментальными аспектами реальности. Те, кто учится управлять и использовать эту почти невидимую энергию, могут тонко изменять поток времени и пространства. Они могут управлять силами местной гравитации; вглядываться в возможные временные линии, меняя будущее себе на пользу; лишать врагов возможностей, рассеивая их возможностную энергию.

Динамантия — древнее эзотерическое учение о магии, почти неизвестное за пределами Эксандрии. Частишки динамантии постепенно перетекали в практики более обычного заклинательства как малозаметные отблески с той стороны завесы творения. Маги, изучающие эту странную и сложную дисциплину, зовут себя динамантами. Их интерес к изменению ткани гравитации, потенциала и времени часто сопутствует жажде постижения старейших тайн космоса.

### Помимо династии Крин

Хотя династия Крин отвечает за тщательно охраняемое развитие и выверку динамантии, тайны этого магического искусства давно распространились за границы династии. Тайные секреты овладения динамием в конце концов оказались в руках Ассамблей Цербера и теперь продолжают медленно распространяться по всему Дикогорью.

Если вы задумываете персонажа, чей путь связан с манипуляциями динамием, то можете легко привязать его к династии Крин и предоставляемому ей готовому доступу к динамантии. Или вы можете учесть, где в мире динамантия может быть распространена и как её тайны повлияли на путь вашего персонажа. Например, вы могли наткнуться на клику беглых выходцев из династии Крин, которые научили вас своему подходу. Или вам могли доверить изучение таких секретов, дабы бороться с династией Крин его же оружием. Проработайте это с Мастером и придумайте интересную и логичную причину того, что пути вашего персонажа и этой загадочной силы пересеклись.

В кампаниях вне Дикогорья нет фракционного контроля за динамантией, поэтому использование этого учения полностью открыто. Поговорите с Мастером о том, как динамантия впишется в его кампанию и как её можно вплести в историю Вашего персонажа.

### Динамий в военном применении

Жизнь — череда выборов. Каждый перекрёсток предлагает путь к разным возможностям. Реальность всех возможных выборов начинает сливаться, когда вы подходите к моменту принятия решения. Множество временных линий поют возможностями. Как только решение принято, один путь начинает воплощаться в жизнь и продолжается, а прочие угасают, распыляя энергию своих возможностей по мультивселенной.

Очень мало кто научается вызывать и обуздывать этот выпущенный в пылу битвы динамий для уси-



Рыцарь эха

ления собственных боевых способностей. И таких воителей страшатся повсеместно.

## Воин

В Дикогорье воин принимает самые разные формы: и тертый наемник, зарабатывающий на жизнь силой своего клинка, и самоотверженный солдат, сражающийся за знамя своей родины, и энергичный охотник за сокровищами, чье мастерство владения оружием является его главным достоинством.

На 3-м уровне воин получает классовое умение «Воинский архетип», описанное в «Книге игрока». Рыцарь эха — это новый вариант этого умения.

### Рыцарь эха

Загадочные и пугающие бойцы передней линии династии Крин, рыцари эха овладели искусством использования динамием для вызова исчезающих отголосков нереализованных временных линий на помощь себе в бою. Окруженные отражениями собственной мощи, они рвутся в битву ритмичной бурей теней и атак.

### Манифест эха

3-й уровень, умение рыцаря эха

Вы можете бонусным действием магическим образом проявить эхо себя в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах 15 футов от вас. Это эхо — магическое полупрозрачное серое изображение вас, которое длится до тех пор, пока оно не будет уничтожено, пока вы не отзовёте его бонусным действием, пока вы не проявите другое эхо или пока вы не станете недееспособным.

Ваше эхо имеет КД 14 + ваш бонус мастерства, 1 хит и иммунитет ко всем состояниям. Если эхо должно совершить спасбросок, оно использует ваш модификатор. Оно того же размера, что и вы, и занимает собственное пространство. На своем ходу вы можете мысленно дать эху команду передвинуться на 30 футов в любом направлении (никаких действий не требуется). Если ваше эхо будет на расстоянии более 30 футов от вас в конце вашего хода, оно будет уничтожено.

Вы можете использовать эхо следующими способами:



- Бонусным действием вы можете телепортировать-ся, магическим образом меняясь местами со своим эхом, потратив 15 футов вашего движения, независимо от расстояния между вами двумя.
- Когда вы совершаете действие Атака в свой ход, любая атака, которую вы совершаете этим действием, может происходить из вашего пространства или пространства эха. Вы делаете этот выбор для каждой атаки отдельно.
- Когда существо, которое вы видите в пределах 5 футов от вашего эха, перемещается от него на расстояние не менее 5 футов, вы можете реакцией совершить спровоцированную атаку против этого существа, как если бы вы находились в пространстве эха.

### РАСКРЫТЬ ПОТЕНЦИАЛ

3-й уровень, умение рыцаря эха

Вы можете усилить гнев своего эха. Всякий раз, когда вы совершаете действие Атака, вы можете совершить еще одну рукопашную атаку с позиции эха.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Телосложения (минимум один раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

### АВАТАР ЭХА

7-й уровень, умение рыцаря эха

Вы можете временно перенести своё сознание в своё эхо. Действием вы можете видеть глазами своего эха и слышать его ушами. Всё это время вы глухи и ослеплены. Вы можете сохранять этот эффект на срок до 10 минут, и можете остановить его в любое время (не требует никаких действий). Пока ваше эхо используется таким образом, оно может быть на расстоянии до 1 000 футов от вас, не будучи уничтоженным.

### ЭХО-МУЧЕНИК

10-й уровень, умение рыцаря эха

Вы можете заставить своё эхо подставить себя под

атаку направленную на другое существо, которое вы можете видеть. Перед броском атаки атакующего существа вы можете использовать свою реакцию, чтобы телепортировать эхо в свободное пространство в пределах 5 футов от этого атакующего существа. Вместо этого бросок атаки, вызвавший реакцию, совершается против вашего эха.

Как только вы используете это умение, вы не сможете использовать его снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

### ПОГЛОТИТЬ ПОТЕНЦИАЛ

15-й уровень, умение рыцаря эха

Вы научились поглощать мимолетное волшебство своего эха. Когда ваше эхо уничтожается от полученного урона, вы можете получить временные хиты в количестве равные 2кб + ваш модификатор Телосложения, если у вас еще нет временных хитов.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Телосложения (минимум один раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

### ЛЕГИОН ЕДИНОГО

18-й уровень, умение рыцаря эха

Вы можете бонусным действием создать два эха вашей способностью «Манифест эха», и эти эха могут сосуществовать одновременно. Если вы попытаетесь создать третье эхо, предыдущие два эха будут уничтожены. Все, что вы можете сделать с позиции одного эха, можно сделать из позиции другого.

Кроме того, когда вы бросаете инициативу и у вас не осталось использований «Раскрытия Потенциала», вы восстанавливаете одно использование этого умения.

## ВОЛШЕБНИК

Самые яркие умы Дикогорья часто тяготеют к древнему и опасному изучению магии. Одни десятилетиями тренируются в залах и башнях академий, другие изучают свое ремесло в тени, держа свои открытия при себе.

На 2-м уровне волшебник получает классовое умение «Магические Традиции», описанное в «Книге игрока». Магия Хронургии и Магия Гравитургии - две новые традиции, доступные волшебникам.

### МАГИЯ ХРОНУРГИИ

Сосредоточившись на манипуляциях со временем, последователи традиции Хронургии учатся изменять темп реальности по своему усмотрению. Используя энергию предвосхищающего динамиса, эти маги могут изменять течение времени так же ловко, как искусный музыкант играет на инструменте, давая себе и своим союзникам преимущество в мгновение ока.

### ХРОНО-СДВИГ

2-й уровень, умение магии хронургии

Вы можете волшебным образом осуществлять ограниченный контроль над течением времени вокруг существа. После того как вы или существо, которое вы видите в пределах 30 футов от вас, совершают бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, вы можете реакцией заставить существо совершить бросок еще раз. Вы можете использовать это умение уже после того, как узнаете, успешен ли бросок. Цель должна использовать результат второго броска.

Вы можете использовать это умение дважды, и вы



Волшебник-хронург



восстанавливаете все потраченные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

## **ВНЕВРЕМЕННАЯ ОСВЕДОМЛЕННОСТЬ**

*2-й уровень, умение магии хронургии*

Вы добавляете свой модификатор Интеллекта к результату броска инициативы.

## **КРАТКОВРЕМЕННЫЙ СТАЗИС**

*6-й уровень, умение магии хронургии*

Вы можете действием волшебным образом заставить существо Большого или меньше размера, которое вы видите в пределах 60 футов от вас, совершить спасбросок Телосложения против Сл ваших заклинаний. При провале существо будет заключено в поле магической энергии до конца вашего следующего хода или пока существо не получит урон. Находясь в этом заключении, существо недееспособно и имеет скорость 0.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

## **СЖАТИЕ МАГИИ**

*10-й уровень, умение магии хронургии*

Когда вы накладываете заклинание, используя ячейку 4-го уровня или ниже, вы можете сжать магию заклинания в особую бусину. Заклинание замораживается после накладывания и удерживается внутри крохотного шарика в течение 1 часа. Эта бусина является Крошечным предметом с КД 15 и 1 хитом. Также она обладает иммунитетом урону психической энергией и ядом. Когда длительность сжатия оканчивается или бусину уничтожают, она исчезает во вспышке света, и заклинание не накладывается.

Существо, удерживающее бусину, может действием высвободить заклинание, после чего бусина исчезает. Заклинание использует ваши бонус атаки заклинанием и Сл спасброска, но заклинание рассматривает как заклинателя именно существо, которое высвободило заклинание, если это важно для его эффекта.

Создав бусину этим умением, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

## **ВЕРОЯТНОЕ БУДУЩЕЕ**

*14-й уровень, умение магии хронургии*

Вы можете просмотреть возможные варианты будущего и волшебным образом вытянуть одно из них в текущие события вокруг вас, обеспечивая определённый результат. Когда вы или существо, которое вы видите в пределах 60 футов от вас, совершает бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, вы можете реакцией проигнорировать бросок кубика и решить, является ли результат броска минимальным, необходимым для успеха, или на один меньше необходимого числа (на ваш выбор).

Каждый раз когда вы используете это умение, вы получаете одну степень истощения. Только закончив продолжительный отдых вы можете устранить степень истощения, полученную таким образом.

## **МАГИЯ ГРАВИТУРГИИ**

Изучая и осваивая силы, которые притягивают или отталкивают материи, ученики тайной традиции гравитургии учатся и дальше искривлять пространство и манипулировать могущественной энергией гравитации себе во благо и во вред своим врагам.



Волшебница-Гравитург

## **УПРАВЛЕНИЕ ТЯЖЕСТЬЮ**

*2-й уровень, умение магии гравитургии*

Вы можете действием волшебным образом изменить вес одного объекта или существа, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас. Объект или существо должно быть Большого или меньше размера. Вес цели уменьшается или увеличивается в 2 раза на 1 минуту или до тех пор, пока ваша концентрация не закончится (как если бы вы концентрировались на заклинании).

В то время как вес существа уменьшается вдвое, его скорость увеличивается на 10 футов, расстояние прыжка этого существа увеличивается вдвое, и оно совершает с помехой проверки Силы и спасброски Силы. В то время как вес существа увеличивается вдвое, его скорость уменьшается на 10 футов, и оно совершает с преимуществом проверки Силы и спасброски Силы.

Достигнув 10 уровня в этом классе, вы можете выбрать целью объект или существо Огромного или меньше размера.

## **ГРАВИТАЦИОННЫЙ КОЛОДЕЦ**

*6-й уровень, умение магии гравитургии*

Вы понимаете, как управлять гравитацией вокруг живого существа. Каждый раз, когда вы накладываете заклинание на существо, вы можете переместить цель на 5 футов в свободное пространство в любом направлении по вашему выбору. Цель передвигается, если она согласна на перемещение, вы попали по цели атаккой заклинанием или цель провалила спасбросок.

## **АГРЕССИВНОЕ ПРИТЯЖЕНИЕ**

*10-й уровень, умение магии гравитургии*

Когда другое существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от вас, совершает атаку оружием, вы можете реакцией увеличить скорость удара, в результате чего цель этой атаки получает дополнительно 1к10 урона оружием.



Кроме того, если существо в пределах 60 футов от вас получает урон от падения, вы можете реакцией увеличить урон от падения на 2к10.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

## Горизонт событий

14-й уровень, умение магии гравитургии

Вы можете действием волшебным образом начать излучать мощное поле гравитационной энергии, которое воздействует на других существ в течение 1 минуты или до тех пор, пока ваша концентрация не закончится (как будто вы концентрируетесь на заклинании). В течение этого времени, когда существо, враждебное вам, начинает свой ход в пределах 30 футов от вас, оно должно совершить спасбросок Силы против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале оно получает 2к10 урона силовым полем, а его скорость уменьшается до 0 до начала его следующего хода. При успехе оно получает вдвое меньше урона, но 1 фут перемещения для этого существа будет стоить 2 фута перемещения.

Как только вы используете это умение, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите продолжительный отдых, или пока вы не израсходуете на неё ячейку заклинаний 3-го уровня или выше.

## Заклинания динамантии

В этом разделе представлена подборка заклинаний, разработанных с помощью манипуляций с динамием. Эти заклинания доступны подклассам волшебников, ранее упомянутым в этой главе, а также другим классам заклинателей с разрешения Мастера (см. врезку «Динамантия для не-динамантов»).

### Список заклинаний динамантии

#### Заговоры

иссушающий укол  
(некромантия)

#### 1 УРОВЕНЬ

дар готовности\*  
(прорицание)  
притяжение\*\*  
(преобразование)

#### 2 УРОВЕНЬ

благословение удачи  
(прорицание)  
неподвижный предмет\*\*  
(преобразование)  
карман на запястье  
(преобразование, ритуал)

#### 3 УРОВЕНЬ

силовая волна  
(воплощение)

#### 4 УРОВЕНЬ

центр притяжения\*\*  
(воплощение)

#### 5 УРОВЕНЬ

временной сдвиг\*  
(преобразование)

#### 6 УРОВЕНЬ

гравитационный разлом\*\*  
(воплощение)

#### 7 УРОВЕНЬ

единство сущностей  
(некромантия)

#### 8 УРОВЕНЬ

тёмная звезда\*\*  
(воплощение)  
брешь в реальности\*  
(вызов)

#### 9 УРОВЕНЬ

ревущая бездна\*\*  
(воплощение)  
утрата времени\*  
(некромантия)  
\* заклинание хронургии  
\*\* заклинание гравитургии

## Описания заклинаний

Заклинания представлены в алфавитном порядке.

### Благословение удачи [FORTUNE'S FAVOR]

2 уровень, прорицание

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 60 футов

### Динамантия для не-динамантов

Эзотерические силы, развитые и освоенные с помощью динамием, всё ещё являются крайне редкими и тщательно охраняемыми особенностями династии Крин в Дикого-рье. Однако подобные тайны тяжело оставлять скрытыми, особенно во время войны. Шпионы и перебежчики уже давно тайно вывезли секреты этой малоизвестной магической практики, и даже сейчас она медленно распространяется за пределы Жорхаса.

Хоть заклинания динамантии легко доступны для архетипов волшебника «Магия Хронургии» и «Магия Гравитургии», их всё же не следует просто так добавлять в списки заклинаний других классов заклинателей. Тем не менее, Мастер может в качестве награды позволить другим классам заклинателей в течение всей кампании выучить несколько заклинаний динамантии. Возможно, персонажи найдут тайник магической контрабанды, среди которых будет пара свитков заклинаний динамантии, или же странствующий послушник проведёт некоторое время с дружелюбным персонажем жрецом и откроет ему некоторые удивительные секреты вселенной, даровав ему одно или два заклинания. Существует множество уникальных способов внести эти заклинания в вашу игру даже без каких-либо особых архетипов, владеющих динамием.

**Компоненты:** В, С, М (жемчужина, стоящая как минимум 100 зм, расходуемая заклинанием)

**Длительность:** 1 час

Вы даруете искру потенциала себе или другому согласному существу, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Когда выбранное существо совершает бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок до окончания заклинания, оно может окончить заклинание на себе и бросить дополнительный к20 и решить, какой из бросков использовать. В качестве альтернативы, когда по выбранному существу совершается бросок атаки, оно может окончить заклинание на себе и бросить дополнительный к20 и решить, какой из бросков использовать: цели или противника.

Если оригинальный бросок к20 совершался с преимуществом или помехой, существо совершает дополнительный бросок к20 после того, как оригинальный бросок был совершён с преимуществом или помехой.

**На больших уровнях.** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3-го уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждую ячейку выше второго.

### Эффекты бреши в реальности

#### к10 Эффект

1-2 **Видение Дальнего Предела.** Цель получает 6к12 урона психической энергией и является ошеломлённым до конца хода.

3-5 **Разрыв пространства.** Цель совершает спасбросок Ловкости и получает 8к12 урона силовым полем при провале и половину урона при успехе.

6-8 **Червоточина.** Цель, вместе с всем, что она несёт и носит, телепортируется до 30 футов в незанятое видимое пространство по вашему выбору, получает 10к12 урона силовым полем и падает ничком.

9-10 **Хлад пустоты.** Цель получает 10к12 урона холодом и ослеплена до конца хода.

### Брешь в реальности [REALITY BREAK]

8 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (кристаллическая призма)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты



Вы разрушаете границы между пространствами и временными линиями, погружая существо в пучину хаоса и безумия. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе она не может совершать реакции, пока заклинание не окончится.

В начале каждого своего хода существо под действием заклинания совершает бросок к10 и попадает под действие одного из эффектов, указанных ниже. В конце своего хода существо может повторить спасбросок Мудрости, при успехе оканчивая на себе эффект.

### **ВРЕМЕННОЙ СДВИГ [TEMPORAL SHUNT]**

*5 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 реакция, совершаемая вами, когда существо, которое вы видите, совершает бросок атаки или накладывает заклинание

**Дистанция:** 120 футов

**Компоненты:** В, С

**Длительность:** 1 раунд

Вы нацеливаетесь на спровоцировавшее реакцию существо, и оно должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе оно исчезает, оказываясь в ином временном промежутке, в котором его атака промахивается, а заклинание не оказывает никакого эффекта. В начале своего следующего хода цель появляется в том же месте или ближайшем к нему свободном пространстве. Цель не помнит как вы накладывали заклинание и как она была подвержена эффекту этого заклинания.

**На больших уровнях.** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6-го уровня или выше, вы можете выбрать в качестве цели одно дополнительное существо за каждый уровень выше пятого. Все цели должны быть в пределах 30 футов друг от друга.

### **ГРАВИТАЦИОННЫЙ РАЗЛОМ [GRAVITY FISSURE]**

*6 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** На себя (линия 100фт)

**Компоненты:** В, С, М (горсть железных опилок)

**Длительность:** Мгновенная

Вы создаете червоточину в пространстве, обладающую огромным притяжением. Червоточина исходит от вас на 100 футов в длину и 5 футов в ширину. Все существа, попавшие в эту линию, должны совершить спасбросок Телосложения, получая 8к8 урона силовым полем при провале и половину этого урона при успехе.

Все существа в пределах 10 футов от линии, не находящиеся в ней, должны преуспеть в спасброске Телосложения, иначе получит 8к8 урона силовым полем и притянется по прямой к линии, пока не окажется в её пространстве.

**На больших уровнях.** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7-го уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень выше шестого.

### **ДАР ГОТОВНОСТИ [GIFT OF ALACRITY]**

*1 уровень, прорицание*

**Время накладывания:** 1 минута

**Дистанция:** Касание

**Компоненты:** В, С

**Длительность:** 8 часов

Вы касаетесь согласного существа. На время действия заклинания цель может прибавлять 1к8 к своим броскам инициативы.

БРЕШЬ В РЕАЛЬНОСТИ





## ЕДИНСТВО СУЩНОСТЕЙ [TETHER ESSENCE]

7 уровень, некромантия

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** 60 футов

**Компоненты:** В, С, М (катушка с платиновым шнуром стоимостью не менее 250 зм, расходуемая заклинанием)

**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Два существа, видимых в пределах дистанции, должны совершить спасбросок Телосложения. Бросок совершается с помехой, если существа находятся не дальше 30 футов друг от друга. Оба существа могут по желанию провалить этот бросок. Если хотя бы одно существо преуспевает в спасброске, заклинание не имеет эффекта. Если оба существа проваливают спасбросок, существа магически соединяются друг с другом на время действия заклинания, вне зависимости от расстояния между ними. Если одно существо получает урон, второе существо получает тот же урон. Если одно существо восстанавливает хиты, другое существо восстанавливает то же самое количество хитов. Когда хиты одного из существ опускается до 0, заклинание оканчивается на обоих. Если заклинание оканчивается на одном существе, оно оканчивается на другом.

## ИССУШАЮЩИЙ УКОЛ [SAPPING STING]

Заговор, некромантия

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** 30 футов

**Компоненты:** В, С

**Длительность:** Мгновенная

Вы вытягиваете жизненные силы одного видимого существа в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе получит 1к4 урона некротической энергией и упадёт ничком.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к4, когда вы достигаете 5-го уровня (2к4), 11-го уровня (3к4) и 17-го уровня (4к4).

## КАРМАН НА ЗАПЯСТЬЕ [WRISTROCKET]

2 уровень, преобразование (ритуал)

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** На себя

**Компоненты:** С

**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы делаете движение кистью, заставляя один предмет в вашей руке исчезнуть. Предмет, который вы способны держать и весящий не более 5 фунтов, перемещается в карманное измерение, где остается на время действия заклинания.

До окончания заклинания, вы можете действием вернуть предмет в вашу свободную руку, и вы можете действием спрятать его обратно в карманное измерение. После окончания заклинания предмет, оставшийся в карманном измерении, падает у ваших ног.

## НЕПОДВИЖНЫЙ ПРЕДМЕТ [IMMOVABLE OBJECT]

2 уровень, преобразование

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** Касание

**Компоненты:** В, С, М (золотая пыль стоимостью не менее 25 зм, расходуемая заклинанием)

**Длительность:** 1 час

Вы касаетесь предмета, вес которого не превышает 10 фунтов, и магическим образом фиксируете его в пространстве. Вы и указанные вами существа можете перемещать предмет как обычно. Кроме того, вы можете указать пароль, который при его произнесе-

нии в 5 футов от объекта подавляет эффект заклипания на 1 минуту.

Если предмет находится в воздухе, он может выдержать нагрузку до 4 000 фунтов (1 800 кг), при превышении которой заклипание заканчивается. Существо может действием совершить проверку Силы против Сл ваших заклипаний. При успехе оно может сдвинуть предмет на расстояние до 10 футов.

**На больших уровнях.** Если вы накладываете заклипание, используя ячейку 4-го или 5-го уровня, то максимальная нагрузка увеличивается до 8 000 фунтов (3 600 кг), Сл сдвига увеличивается на 5, а длительность заклипания увеличивается до 24 часов. Если вы накладываете заклипание, используя ячейку 6-го уровня или выше, то максимальная нагрузка увеличивается до 20 000 фунтов (8 000 кг), Сл сдвига увеличивается на 10, а заклипание длится, пока не рассеяно.

## ПРИТЯЖЕНИЕ [MAGNIFY GRAVITY]

1 уровень, преобразование

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** 60 футов

**Компоненты:** В, С

**Длительность:** 1 раунд

Сила притяжения увеличивается на некоторое время в сфере с радиусом 10 футов, центром которой является видимая точка пространства в пределах дальности. В момент появления сферы, все существа в её пределах должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает 2к8 урона силовым полем, и его скорость уменьшена вдвое до конца его следующего хода. В случае успеха существо получает половину урона и его скорость не уменьшается.

До конца вашего следующего хода, чтобы в сфере поднять или сдвинуть предмет, который никто не несёт и не носит, необходимо преуспеть в проверке Силы Сл вашего спасброска заклипаний.

**На больших уровнях.** Если вы накладываете это заклипание, используя ячейку 2-го уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

## РЕВУЩАЯ БЕЗДНА [RAVENOUS VOID]

9 уровень, воплощение

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** 1000 футов

**Компоненты:** В, С, М (маленькая железная девятиконечная звезда)

**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте сферу разрушительной гравитации радиусом 20 футов с центром в видимой точке в пределах дистанции. На время действия заклинания пространство сферы и область радиусом 100 футов вокруг неё является труднопроходимой местностью. Все немагические предметы, не носимые и не несомые, полностью находящиеся в сфере, уничтожаются.

Сразу после появления, а также в начале каждого вашего хода до окончания заклинания, все незакрепленные предметы в пределах 100 футов от сферы притягиваются к центру, оканчивая движение как можно ближе к центру. Существа должны совершить спасбросок Силы, при провале подвергаясь этому эффекту.

Существо, начинающее ход внутри или впервые за ход входящее в пространство сферы получает 5к10 урона силовым полем и остаётся опутанным до тех пор, пока не покинет пространство сферы. Если сфера находится в воздухе, опутанное существо парит в её пространстве. Существо внутри сферы может дей-





#### Тёмная звезда

ствием совершить проверку Силы против Сл ваших заклинаний, оканчивая на себе состояние опутанный или другом существе в пределах досягаемости. Если хиты существа уменьшаются до 0, оно бесследно уничтожается со всеми немагическими предметами, которое оно несёт или носит.

#### Силовая волна [PULSE WAVE]

3 уровень, воплощение

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** На себя (30-футовый конус)

**Компоненты:** В, С

**Длительность:** Мгновенная

Вы создаёте сильное давление, выпускаемое в форме 30-футового конуса, и определяете направление волны. Каждое существо в пределах конуса должно совершить спасбросок Телосложения, получая 6кб урона силовым полем при провале или половину этого урона при успехе. Все существа, провалившие спасбросок, в зависимости от вашего решения либо притягиваются к вам, либо отталкиваются от вас на 15 футов.

Кроме того, все незакреплённые предметы в соответствующей области перемещаются на 15 футов.

**На больших уровнях.** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4-го уровня или выше, урон увеличивается на 1кб, а расстояние толчка — на 5 футов за каждый уровень ячейки выше третьего.

#### Тёмная звезда [DARK STAR]

8 уровень, воплощение

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** 150 футов

**Компоненты:** В, С, М (осколок оникса и капля крови заклинателя, расходующиеся заклинанием)

**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте сферу с центром в точке выбранной в

пределах дистанции. Сфера может иметь радиус до 40 футов. Область внутри сферы наполнена магической тьмой и сокрушительной силой притяжения.

На время действия заклинания область внутри сферы становится труднопроходимой местностью. Существа с темным зрением не могут видеть сквозь эту тьму, и немагический свет не может её осветить. Никакие звуки не могут раздаться в пределах сферы, а также не могут проходить сквозь неё. Все существа и предметы, полностью находящиеся в сфере, получают иммунитет к урону звуком, и существа считаются оглохшими, когда полностью находятся в ней. Там невозможно накладывать заклинания с вербальным компонентом.

Все существа, впервые за ход входящие в пространство сферы или начинающие ход внутри должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает 8к10 урона силовым полем, и половину этого урона при успехе. Если этот урон опускает хиты цели до 0, она распадается. Распавшееся существо, а также всё, что оно несло и носило, кроме магических предметов, превращается в кучку мелкого серого порошка.

#### Утрата времени [TIME RAVAGE]

9 уровень, некроантия

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** 90 футов

**Компоненты:** В, С, М (песочные часы, наполненные алмазной пылью стоимостью не менее 5000 зм, поглощаемые заклинанием)

**Длительность:** Мгновенная

Вы нацеливаетесь на существо, видимое в пределах дистанции, и подвергаете его процессу опустошающего старения. Существо должно совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает 10к12 урона некротической энергией, и



половину этого урона при успехе. При провале существо стареет до той степени, при которой оно умрет от старости через 30 суток. В таком состоянии цель совершает броски атаки, проверки характеристик и спасброски с помехой, и её скорость уменьшена вдвое. Только заклинания *исполнение желаний* [wish] и *высшее восстановление* [greater restoration], наложенное как заклинание 9-го уровня, могут обратить вспять эти эффекты и вернуть цели её предыдущий возраст.

**ЦЕНТР ПРИТЯЖЕНИЯ [GRAVITY SINKHOLE]**

4 уровень, воплощение

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** 120 футов

**Компоненты:** В, С, М (шарик из черного мрамора)

**Длительность:** Мгновенная

Сфера разрушительной силы радиусом 20 футов появляется в видимой вами точке пространства, резко притягивая существ к своему центру. Каждое существо в области сферы должно совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает 5к10 урона силовым полем, и притягивается к центру сферы по прямой, заканчивая передвижение в свободном пространстве как можно ближе к центру (даже если он находится в воздухе). При успехе существо получает половину урона и не притягивается.

**На больших уровнях.** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5-го уровня или выше, урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень выше четвертого.

**ГЕРОИЧЕСКАЯ ХРОНИКА**

Героическая хроника - это система, позволяющая игрокам и мастерам совместно создавать захватывающую историю персонажа. Она даже позволяет персонажам получить дополнительные умения, магические предметы, заклинания или подвиги до начала кампании. В этом разделе предполагается, что игрок начинает с нуля, не выбирая расу, класс

**СОЦИАЛЬНО-СТАТУСНЫЕ ОТНОШЕНИЯ**

| к20 | Пердистория                       | Хлодвигское содружество | Двендалианская империя                                       | Седое Дикоземье | Династия Крин          |
|-----|-----------------------------------|-------------------------|--------------------------------------------------------------|-----------------|------------------------|
| 1   | Прислужник                        | 1 союзник               | 1 союзник (разрешенная вера) и 1 соперник (запрещенная вера) | 1 соперник      | 1 союзник              |
| 2   | Прислужник (Люксонорожденный)     | —                       | 1 соперник                                                   | —               | 1 союзник              |
| 3   | Шарлатан                          | 1 союзник               | 1 соперник                                                   | 1 союзник       | 1 соперник             |
| 4   | Преступник                        | 1 соперник              | 1 соперник                                                   | 1 союзник       | 1 соперник             |
| 5   | Преступник (Оперативник Мири-ады) | 1 соперник              | 1 союзник                                                    | 1 соперник      | —                      |
| 6   | Артист                            | 1 союзник               | 1 союзник                                                    | 1 соперник      | 1 союзник              |
| 7   | Народный герой                    | 1 союзник               | 1 соперник                                                   | 1 соперник      | 1 союзник              |
| 8   | Ухмыляющийся                      | 1 союзник               | 1 соперник                                                   | —               | —                      |
| 9   | Гильдейский ремесленник           | 1 соперник              | 1 союзник                                                    | —               | 1 союзник              |
| 10  | Отшельник                         | —                       | 1 соперник                                                   | 1 союзник       | 1 союзник              |
| 11  | Благородный                       | 1 союзник               | 1 союзник и 1 соперник                                       | 1 соперник      | 1 союзник и 1 соперник |
| 12  | Чужеземец                         | —                       | —                                                            | 1 союзник       | —                      |
| 13  | Мудрец                            | 1 соперник              | 1 соперник                                                   | —               | 1 союзник              |
| 14  | Мудрец (Кобальтовый ученый)       | 1 союзник               | 1 союзник и 1 соперник                                       | 1 союзник       | 1 соперник             |
| 15  | Моряк                             | 1 союзник и 1 соперник  | —                                                            | 1 соперник      | 1 союзник              |
| 16  | Моряк (Пират Разгуля)             | 1 союзник и 1 соперник  | —                                                            | 1 союзник       | —                      |
| 17  | Солдат                            | 1 союзник               | 1 союзник и 1 соперник                                       | 1 соперник      | 1 союзник и 1 соперник |
| 18  | Шпион (Augen Trust)               | —                       | 1 союзник                                                    | —               | 1 соперник             |
| 19  | Беспризорник                      | 1 союзник               | 1 соперник                                                   | 1 соперник      | 1 соперник             |
| 20  | Агент-Волштрукер                  | —                       | 1 союзник                                                    | —               | 1 соперник             |

или предысторию своего персонажа. События, которые происходят в результате этих случайных бросков, определяют, каким будет персонаж игрока. Игрок, уже имеющий в голове концепцию персонажа, может вместо случайных бросков выбирать варианты из таблиц, игнорируя все, что не соответствует его концепции. Если вы - игрок, использующий эти таблицы, не удивляйтесь, если создание биографии вдохновит вас на изменение какого-либо аспекта вашей концепции персонажа. Позвольте этому инструменту вдохновлять ваше воображение, а не ограничивать его.

Раздел «Биография» хроники укореняет историю персонажа в землях Дикогорья, помогая игроку определить нацию персонажа, его родное поселение, отношения с членами семьи, союзниками и соперниками. Она помогает установить основные события, произошедшие с персонажем до начала кампании. Варианты определения любимой еды и таинственных секретов персонажа помогают определить его отношения с родиной и другими членами партии.

В разделе «Пророчество» хроники излагаются три стремления или цели, которые игрок ставит перед своим персонажем. Пророческие цели могут помочь игрокам и Мастеру создать увлекательные истории, которые сделают игру более интересной. Каждый раз, когда цель достигается, она приобретает пророческий оттенок, поскольку персонаж достигает того, что ему было предназначено судьбой. Выполнение пророческой цели дает персонажу механическое преимущество в качестве награды.

Мастера также могут использовать процесс создания героической хроники для создания злодеев с историей и мотивами, основанными на опасных землях Дикогорья.

**БИОГРАФИЯ**

История персонажа начинается с определения региона, в котором он родился, работы, которая у него была до того, как стал искателем приключений, его социального статуса, поселения, в котором он вырос,



и семейных отношений. По мере развития этой истории персонаж приобретает союзников и соперников, а также узнает о некоторых судьбоносных моментах, которые поставили его на путь приключений.

## Родина

Известные земли Дикогорья разделены на четыре основных географических региона, каждый из которых описан в главе 3. С запада на восток это побережье «Зверинца», Западный Винандир (который далее делится на долину Основ и Земнийские поля), Седое Дикоземье и Восточный Винандир. Самый север континента - забытые земли Эйзелкрасса - в этот раздел не включен.

Чтобы определить, в каком регионе вы родились, бросьте к100 и обратитесь к таблице «Родина». Если вы родились в одном регионе, а выросли в другом, бросьте к100 дважды и определите по таблице место рождения и регион, в котором вы в итоге поселились.

## Родина

| к100  | Регион (правительство)                                                       |
|-------|------------------------------------------------------------------------------|
| 01-21 | Побережье «Зверинца» (выберите Хлодвигское содружество или пиратов Разгулья) |
| 22-40 | Долина Основ в Западном Винандире (Двендалианская империя)                   |
| 41-72 | Земнийские поля в Западном Винандире (Двендалианская империя)                |
| 73-77 | Седое Дикоземье (выберите Племена Шейди-Крик-Ран или Утодурн)                |
| 78-00 | Жорхас в Восточном Винандире (выберите династию Крин или Ксарзит Китрил)     |

## Предыстория

Помимо того, что ваша биография дает вам предметы, золото и умения, она также определяет вашу принадлежность к миру. Для случайного определения предыстории персонажа можно воспользоваться таблицей «Предыстории» или выбрать ту, которая соответствует концепции персонажа. В эту таблицу включены новые и адаптированные предыстории из этой книги (РИД), а также предыстории из «Книги игрока» (КИ). Новые и адаптированные предыстории описаны далее в этой главе.

## Социальный статус

Ваше происхождение определяет ваше место в мире. В строгой иерархии Двендалианской империи семья с низким социальным статусом стоит меньше, чем обрабатываемая ею земля, в то время как семья с большой известностью пользуется всеми привилегиями высшего общества. Большинство людей трудится на одной и той же работе с того дня, когда они становятся достаточно взрослыми, чтобы работать, и до самой смерти, и лишь немногие семьи поднимаются к славе из безвестности. Таков уж порядок вещей.

Однако вы - искатель приключений. Хотя ваш социальный статус определяется вашим происхождением и страной, откуда вы родом, вы можете восстать против иерархии своей страны и изменить свою судьбу. Ваше происхождение не меняется, как не меняются и умения и другие преимущества, которые вы получаете благодаря этому. Но социальный статус, связанный с вашим происхождением, может меняться в течение всей вашей истории - и в ходе ваших приключений.

Каждая нация в Дикогорье рассматривает происхождение людей в соответствии со своими культурными ценностями. Исходя из происхождения своего персонажа, подумайте о своем социальном статусе в контексте представленных ниже сведений о его родине. Затем воспользуйтесь таблицей «Социаль-

## Предыстории

| к20 | Предыстория                      | Книга |
|-----|----------------------------------|-------|
| 1   | Прислужник                       | КИ    |
| 2   | Прислужник (Люксонорожденный)    | РИД   |
| 3   | Шарлатан                         | КИ    |
| 4   | Преступник                       | КИ    |
| 5   | Преступник (Оперативник Мириады) | РИД   |
| 6   | Артист                           | КИ    |
| 7   | Народный герой                   | КИ    |
| 8   | Ухмыляющийся                     | РИД   |
| 9   | Гильдейский ремесленник          | КИ    |
| 10  | Отшельник                        | КИ    |
| 11  | Благородный                      | КИ    |
| 12  | Чужеземец                        | КИ    |
| 13  | Мудрец                           | КИ    |
| 14  | Мудрец (Кобальтовый ученый)      | РИД   |
| 15  | Моряк                            | КИ    |
| 16  | Моряк (Пират Разгулья)           | РИД   |
| 17  | Солдат                           | КИ    |
| 18  | Шпион (Augen Trust)              | РИД   |
| 19  | Беспризорник                     | КИ    |
| 20  | Агент-Волштрукер                 | РИД   |

но-статусные отношения», чтобы определить, сколько союзников и соперников вы сможете получить далее в этом разделе.

**Побережье «Зверинца».** И Хлодвигское содружество, и их ненавистные враги, пираты Разгулья, превыше всего ценят личную свободу. Разгулье просто продвигают эту идеологию на один кровавый шаг дальше. Жители содружества прославляют народных героев и артистов, а также всех тех, кто может стать знаменитостью, иконоборцем, героем легенды.

В то же время простой рабочий матрос - символ силы содружества. Как и в команде хорошо управляемого корабля, незначительные действия отдельных людей могут иметь огромное значение, если все работают над достижением общих целей. Простые матросы презируют Разгулье, а у выдающихся матросов может даже появиться соперник внутри Разгулья.

**Западный Винандир.** Двендалианская империя ставит короля и страну выше личных свобод - по крайней мере, в том, что касается свобод бедняков. Для богатого дворянского сословия большинство законов - лишь руководство к действию, поскольку подкуп и политические льготы позволяют решить практически любую проблему.

В Двендалианской империи сельские жители считаются честными, трудолюбивыми и благочестивыми, а богатые представители правящего класса - благотворительными патрициями или скупыми тиранами. Патриотизм - одна из основных добродетелей, а вступление в ряды Праведного Клейма и следование строгим религиозным законам империи - самые патриотичные поступки.

**Седое Дикоземье.** В Седом Дикоземье и поселении Шейди-Крик-Ран царит беззаконие. Преступность здесь - добродетель, а милосердие - порок. Только сила правит землей, управляемой коалицией преступников, известной как Племена. Ко всем, у кого не хватает сил защитить себя, относятся с презрением, а тех, кто представляет железный кулак империи, презируют.

Однако если отправиться дальше на север, то можно добраться до Двоевластия Утодурна - стабильного и древнего города, где правят эльфы и гномы. Здесь порядок и искусство ценятся выше хаоса и личного обогащения. Если ваш персонаж родом из Утодурна, а не из Шейди-Крик-Ран, замените любого сопер-





ника, указанного в таблице «Социально-статусные отношения», на союзника, и наоборот.

**Восточный Винандир.** Накопление знаний и достижение духовного просветления - добродетели династии Крин, чье общество построено на догматах Люксона. В обществе Крин высоко ценятся художники, артисты, ремесленники и все те, кто творит. Однако в эпоху войн, как ни парадоксально, не менее высоко ценятся люди, умеющие разрушать.

Для Крин происхождение человека не столь важно, как накопленный им опыт - особенно для тех, кто начал идти по священному пути, называемому *последовательностью*. Тем не менее, даже самое просвещенное общество не может не смотреть свысока на своих низших граждан и с усмешкой на свою надменную элиту. Когда все существа станут последователями Люксона, возможно, эти пороки общества будут изжиты раз и навсегда.

## Родное поселение

После того как Вы определили свою нацию и учли свой социальный статус в ней, бросьте кубик, указанный в соответствующей таблице в этом разделе, чтобы определить, в каком поселении вы выросли. Если ваш персонаж является путешественником - ребенком военных, кочевником, странствующим артистом и т.д., - вы можете бросить трижды за каждое поселение, которые вы часто посещали и с которыми у вас есть связи.

Подробное описание каждого поселения приведено в главе 3. Если ваше родное поселение не соответствует вашему социальному статусу, вы можете либо сделать бросок на другое поселение, либо подумать о том, как сделать так, чтобы противоречие работало на вашу предысторию. Например, если у вас благородное происхождение, но в качестве родного поселения вы выбрали деревню, возможно, вы были воспитаны в ней, чтобы спастись от врагов своей семьи.

## Поселения Побережья «Зверинца»

| к100  | Поселение    | Тип               |
|-------|--------------|-------------------|
| 01    | Брокенбэнк   | Город (маленький) |
| 02    | Дарктау      | Город (маленький) |
| 03-09 | Феолинн      | Город (большой)   |
| 10-19 | Гвардан      | Город (большой)   |
| 20-36 | Никодранас   | Город (большой)   |
| 37-40 | От           | Город (большой)   |
| 41    | Пальма-Флора | Город (маленький) |
| 42-84 | Порт-Дамали  | Город (большой)   |
| 85-91 | Порт-Зун     | Город (большой)   |
| 94-00 | Туссоа       | Город (большой)   |

## Поселения долины Основ

| к100  | Поселение        | Тип               |
|-------|------------------|-------------------|
| 01-02 | Алфилд           | Город (маленький) |
| 03-05 | Гарнизон Эшгвард | Военный форпост   |
| 06-07 | Берлебен         | Город (маленький) |
| 08-12 | Блэйдгарден      | Город (большой)   |
| 13-18 | Деосток          | Город (большой)   |
| 19-22 | Фелдервин        | Город (большой)   |
| 23-32 | Гримголир        | Город (большой)   |
| 33-40 | Хаппердук        | Город (большой)   |
| 41-44 | Каморда          | Город (большой)   |
| 45    | Талонштадт       | Город (маленький) |
| 46-50 | Тростенвальд     | Город (большой)   |
| 51-52 | Вол'антим        | Город (маленький) |
| 53-00 | Задаш            | Город (большой)   |

## Поселения Земнийских полей

| к100  | Поселение         | Тип               |
|-------|-------------------|-------------------|
| 01    | Блюменталь        | Город (маленький) |
| 02-07 | Бисаес Тил        | Город (большой)   |
| 08-11 | Друвенлод         | Город (большой)   |
| 12-13 | Ледяная Гавань    | Город (маленький) |
| 14-18 | Ногвурот          | Город (большой)   |
| 19-20 | Одесслой          | Город (большой)   |
| 21-26 | Зов Гордости      | Город (большой)   |
| 27-96 | Рексентрум        | Город (большой)   |
| 97-98 | Гарнизон Рокгвард | Военный форпост   |
| 99    | Велвинская чаща   | Кочевая диаспора  |
| 00    | Ирросса           | Город (маленький) |

## Поселения Седого Дикоземья

| к100  | Поселение        | Тип               |
|-------|------------------|-------------------|
| 01-03 | Борофткарах      | Город (маленький) |
| 04-06 | Деревня Пейлбэнк | Деревня           |
| 07-30 | Шейди-Крик-Ран   | Город (большой)   |
| 31-00 | Утодурн          | Город (большой)   |

## Поселения Восточного Винандира

| к100  | Поселение           | Тип               |
|-------|---------------------|-------------------|
| 01-20 | Асарий              | Город (большой)   |
| 21    | Баззозан            | Город (маленький) |
| 22    | Чарис               | Деревня           |
| 23-30 | Игратад             | Семь деревень     |
| 31-36 | Джигуау             | Город (большой)   |
| 37    | Новый Гаксон        | Военный форпост   |
| 38-89 | Росона (Гор Дранас) | Город (большой)   |
| 90-93 | Ротхолд             | Город (большой)   |
| 94-96 | Урзин               | Город (маленький) |
| 97-00 | Ксарзит Китрил      | Город (большой)   |



## РАСА

Расовую принадлежность персонажа можно определить, обратившись к разделу о родном поселении в главе 3. Описание каждого поселения содержит процентильную разбивку его расовой демографии. Для определения расы персонажа можно бросить к100 или просто выбрать расу, которой вы хотите играть. Если вам выпало «другие расы», вы можете выбрать любую расу, которая еще не представлена в демографических характеристиках поселения.

## СЕМЬЯ

Размер вашего населенного пункта играет определенную роль в численности вашей семьи. Деревни в Дикогорье в основном сельские, и семьям нужны дети для ухода за хозяйством и выполнения домашних обязанностей. В городах, напротив, земля и товары стоят дорого, поэтому многие люди не могут позволить себе большую семью.

В семьях, где есть как минимум трое детей, один ребенок, как правило, старший, продолжает семейное дело. Остальные дети отправляются в путешествие, чтобы освоить новое ремесло, стать учеными, подмастерьями у ремесленника из гильдии мастеров и т.п. Имперские семьи, которые могут себе это позволить, могут даже отправить одного или нескольких детей в Рексендум, где они могут обучаться магии в Академии Солтрис.

Дважды бросьте кубик и сверьтесь с соответствующей таблицей «Размер семьи» - один раз, чтобы определить, сколько у вас живых родителей, и один раз, чтобы определить, сколько у вас живых братьев и сестер. Состояние вашей семьи может меняться на протяжении вашей биографии, так же как и на протяжении кампании.

### РАЗМЕР СЕМЬИ (ДЕРЕВНЯ)

| к100  | Кол-во родителей | Кол-во братьев и сестер |
|-------|------------------|-------------------------|
| 01-10 | 3 и более        | 2к4 +2                  |
| 11-50 | 2                | 2к4                     |
| 51-89 | 1                | 1к4                     |
| 90-00 | 0                | 0                       |

### РАЗМЕР СЕМЬИ (ГОРОД)

| к100  | Кол-во родителей | Кол-во братьев и сестер |
|-------|------------------|-------------------------|
| 01-05 | 3 и более        | 2к4 +2                  |
| 06-60 | 2                | 2к4                     |
| 61-80 | 1                | 1к4                     |
| 81-00 | 0                | 0                       |

**Родители.** Возможно, бог дал вам двух любящих родителей, или вы помогали своему единственному родителю заботиться об остальных членах семьи. Возможно, вас воспитывали трое или более родителей, потому что эти родители состояли в открытых отношениях, у одного или обоих родителей было несколько супругов, или вы воспитывались в общине. Или у вас может не быть родителей - вы осиротели в раннем детстве или пережили родителей, которые у вас были.

**Братья и сестры.** К братьям и сестрам могут относиться другие дети ваших родителей, сводные братья и сестры от других браков или связей ваших родителей, двоюродные братья и сестры, близкие как родные, или любимые друзья, ставшие братьями и сестрами по родству, а не по крови.

## ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧЛЕНОВ СЕМЬИ

Определившись с размером семьи, выберите пол и возраст каждого члена семьи.

## ОСОБЫЕ СЕМЕЙНЫЕ ОТНОШЕНИЯ

Еще до начала карьеры искателя приключений у вас были союзники, которые поддерживали вас, и соперники, которые стремились помешать вашему успеху. В некоторых случаях союзники могут быть настолько преданными, что становятся незаменимыми спутниками, а соперники - настолько ненавистными, что их можно назвать не иначе как смертельными врагами.

Самые первые союзники и соперники - это ваша семья. Иногда члены семьи становятся вашими самыми близкими друзьями. Иногда вы ненавидите их до глубины души. Бросьте к3. Это количество членов семьи, с которыми у вас установились особые отношения.

Бросьте кубик по одному разу за каждого такого члена семьи и сверьтесь с таблицей «Семейные отношения», чтобы определить характер ваших отношений с этим членом.

### СЕМЕЙНЫЕ ОТНОШЕНИЯ

| к100  | Отношения                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-10 | Вы думали, что убили этого члена семьи, случайно или по другой причине. Вы не ожидали увидеть его снова, но теперь он жаждет вашей крови. Вы получаете одного соперника.                                                                                                   |
| 11-20 | Вы так сильно оскорбили этого члена семьи, что он навсегда ушел из вашей жизни. Если он когда-нибудь вернется, то только для того, чтобы свести с вами счеты. Вы получаете одного соперника.                                                                               |
| 21-30 | Вы всегда были в чем-то лучше этого члена семьи. Он стал завидовать и бросил вас, чтобы однажды вернуться и превзойти. Вы получаете одного соперника.                                                                                                                      |
| 31-40 | Вы разболтали секрет этого члена семьи, будь то маленькая неловкость или скандал, изменивший всю его жизнь. Теперь он стремится раскрыть ваш самый темный секрет. Вы получаете одного соперника.                                                                           |
| 41-50 | Между вами и этим членом семьи существует дружеское соперничество, и вы постоянно пытаетесь превзойти друг друга в каком-либо занятии, ремесле или другом деле. Вы время от времени навещаете друг друга, чтобы проверить свои способности. Вы получаете одного соперника. |
| 51-60 | Этот член семьи в долгу перед вами, и ему это не нравится. Он поможет вам, когда это будет нужно, но только для того, чтобы его совесть была чиста. Вы получаете одного союзника.                                                                                          |
| 61-70 | Этот член семьи любит вас, но вы никогда не были достаточно близки. Он сделает все, чтобы помочь вам, при условии, что это не подвергнет его риску быть раненым или убитым. Вы получаете одного союзника.                                                                  |
| 71-80 | По вине этого члена семьи с вами в детстве произошел ужасный несчастный случай. Он до сих пор испытывает невероятное чувство вины, ради которого готов на все. Вы получаете одного союзника.                                                                               |
| 81-90 | Этот член семьи давно ушел по причинам, которые вы не понимаете или не хотите обсуждать. Перед отъездом он обещал вам, что вернется в самый трудный для вас час. Вы получаете одного союзника.                                                                             |
| 91-00 | Этот член семьи всегда любил вас всем сердцем и был готов на все ради вас. Вы получаете одного союзника.                                                                                                                                                                   |



## ПРИБРЕТЕННЫЕ СОЮЗНИКИ И СОПЕРНИКИ

Если вы приобрели союзников или соперников, основываясь на своем происхождении и своей родине, то в этом разделе вы можете установить свои отношения с этими союзниками и соперниками, а также наметить общие черты их личности. Сначала бросьте кубик за каждого из ваших союзников и соперников и сверьтесь с таблицами «Отношения с союзниками» или «Отношения с соперниками» соответственно. Кроме того, вы совместно с мастером можете продумать отношения с союзниками или соперниками, которые обогатят историю вашего персонажа.

Когда вы определили отношения между вами и приобретенными союзниками и соперниками, бросьте кубик за каждого из них и сверьтесь с таблицей «Личности союзников и соперников», чтобы определить их игровую статистику. В эту таблицу включены монстры и НИП, описанные в этой книге (РИД) и в «Энциклопедии чудовищ» (ЭЧ).

Если по таблице вам достался особенно сильный союзник или соперник, то его участие в вашей жизни приводит к появлению судьбоносного момента в вашей биографии, и это будет определено в следующем разделе.

### ОТНОШЕНИЯ С СОЮЗНИКАМИ

#### к100 Отношения

|       |                                                                                                                                                                                                                       |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-10 | Этот союзник - верный питомец. Вместо того чтобы делать бросок по таблице «Личности союзников и соперников», выберите в качестве своего питомца одно животное с ПО 1/8 или ниже.                                      |
| 11-20 | Этот человек однажды проиграл вам пари и до сих пор пытается найти деньги, чтобы расплатиться с вами. Он решил, что вам обоим будет лучше, если вместо этого он отработает свой долг, помогая вам в ваших начинаниях. |
| 21-30 | Этот человек когда-то был нищим, которому вы дали большую сумму денег. Благодаря вам он изменил свою жизнь и теперь хочет отплатить за вашу щедрость.                                                                 |
| 31-40 | Вы были любимым собутыльником этого человека, и его дом всегда открыт для вас и ваших друзей.                                                                                                                         |
| 41-50 | Этот человек был когда-то вашим наставником, но вы ушли, не успев завершить обучение. Вы можете вернуться и закончить начатое, но только когда будете готовы.                                                         |
| 51-60 | Вы сблизились с этим человеком во время травмирующего события, такого как бой или вооруженное ограбление. Если вы когда-нибудь скажете ему, что вам угрожает опасность, он постарается вам помочь.                    |
| 61-70 | У вас с этим человеком есть страшная тайна, и вы поклялись никогда и никому ее не раскрывать. Он поможет вам сохранить эту тайну, если она окажется под угрозой раскрытия.                                            |
| 71-80 | Этот человек влюбился в вас. Если вы отвечали взаимностью, он всегда был на вашей стороне. Если же нет, то он воспринял это нормально и по-прежнему считает вас своим самым близким другом.                           |
| 81-90 | Вы и этот человек подверглись сильному магическому воздействию, и теперь между вами установлена телепатическая связь, которая действует, пока вы находитесь в радиусе 1 мили друг от друга.                           |
| 91-00 | Этот человек обязан вам жизнью. Даже если он не может следовать за вами повсюду, он сделает все возможное, чтобы защитить вас.                                                                                        |

**Тайные личности.** Некоторые из союзников и соперников могут держать свою истинную личность в секрете от вашего персонажа. Мастер может решить сделать один или несколько бросков закрытую, основываясь на таблице «Личности союзников и соперников», чтобы сохранить это в тайне. Статистика

существ приведена либо в приложении В в «Энциклопедии чудовищ» (ЭЧ), либо в главе 7 этой книги (РИД).

### ОТНОШЕНИЯ С СОПЕРНИКАМИ

#### к100 Отношения

|       |                                                                                                                                                                                                                          |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-10 | Этот человек считает, что вы убили его брата или сестру. Независимо от того, виновны вы или нет, он жаждет вашей крови.                                                                                                  |
| 11-20 | Вы победили этого человека в бою, но он считает, что бой был нечестным. Он жаждет доказать, что он - лучший воин.                                                                                                        |
| 21-30 | Вы нарушили обещание, данное этому человеку, и из-за этого он сильно пострадал. Теперь он замышляет заставить кого-то другого нарушить данное вам ценное обещание.                                                       |
| 31-40 | У вас когда-то был роман с этим человеком, но разбили ему сердце. Теперь он одержим желанием заставить вас испытать ту же боль, что и он когда-то.                                                                       |
| 41-50 | Этот человек получил приказ арестовать вас и упорно преследует вас, куда бы вы ни пошли.                                                                                                                                 |
| 51-60 | Этот человек считает, что вас подменил доппельгангер или в вас вселился дух или монстр. Теперь он пытается победить вас, чтобы найти или освободить вас прежнего.                                                        |
| 61-70 | Вы сбежали из дома при загадочных обстоятельствах. Этот человек одержим желанием узнать правду о том, что заставило вас покинуть дом.                                                                                    |
| 71-80 | Вы и этот человек пытались использовать неподвластную вам силу, в результате чего он был изуродован и испытывал постоянную боль. Овладев силой, которая едва не погубила его, теперь он пытается обратить ее против вас. |
| 81-90 | Вы помогли этому человеку однажды, когда ему не повезло, и теперь он обращается к вам, когда ему нужна помощь.                                                                                                           |
| 91-00 | Этот человек хочет быть вашим другом, но его помощь всегда усложняет вашу жизнь.                                                                                                                                         |

### ЛИЧНОСТИ СОЮЗНИКОВ И СОПЕРНИКОВ

#### к100 Статистика

|       |                                                                                                                  |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-05 | <b>Обыватель</b> (ЭЧ)                                                                                            |
| 06-10 | <b>Прислужник</b> (ЭЧ)                                                                                           |
| 11-15 | <b>Разбойник</b> (ЭЧ)                                                                                            |
| 16-20 | <b>Капитан разбойников</b> (ЭЧ)                                                                                  |
| 21-25 | <b>Берсерк</b> (ЭЧ)                                                                                              |
| 26-30 | <b>Культист</b> (ЭЧ)                                                                                             |
| 31-35 | <b>Фанатик культа</b> (ЭЧ); +1 судьбоносный момент                                                               |
| 36-40 | <b>Друид</b> (ЭЧ)                                                                                                |
| 41-45 | <b>Гладиатор</b> (ЭЧ); +1 судьбоносный момент                                                                    |
| 46-50 | <b>Страж</b> (ЭЧ)                                                                                                |
| 51-55 | <b>Рыцарь</b> (ЭЧ)                                                                                               |
| 56-60 | <b>Священник</b> (ЭЧ)                                                                                            |
| 61-65 | <b>Разведчик</b> (ЭЧ)                                                                                            |
| 66-70 | <b>Шпион</b> (ЭЧ)                                                                                                |
| 71-75 | <b>Воитель племени</b> (ЭЧ)                                                                                      |
| 76-80 | <b>Ветеран</b> (ЭЧ)                                                                                              |
| 81-84 | <b>Маг</b> (ЭЧ); +1 судьбоносный момент                                                                          |
| 85-88 | <b>Дворянин</b> (ЭЧ); +1 судьбоносный момент                                                                     |
| 89-92 | <b>Наёмный убийца</b> (ЭЧ); +1 судьбоносный момент                                                               |
| 93-94 | <b>Кровавый охотник</b> (РИД); +1 судьбоносный момент                                                            |
| 95-96 | Добрый или нейтральный <b>вермедведь</b> или <b>вертигр</b> (на выбор Мастера, ЭЧ); +1 судьбоносный момент       |
| 97-98 | Злой <b>вервебрь</b> , <b>веркрыса</b> или <b>вервольф</b> (на выбор Мастера, ЭЧ); +1 судьбоносный момент        |
| 99    | <b>Архимаг</b> (ЭЧ); +1 судьбоносный момент                                                                      |
| 00    | <b>Взрослый золотой дракон</b> или <b>взрослый красный дракон</b> (на выбор Мастера, ЭЧ); +1 судьбоносный момент |



## СУДЬБОНОСНЫЕ МОМЕНТЫ

Никто не решается отправиться в путешествие без причины. Кто-то отправляется в путь из дома во имя мести, чтобы отомстить за себя или своих сородичей. Кто-то ищет богатства или славы. А кто-то ищет лишь разнообразия в своей унылой жизни, не подозревая, что вскоре окажется втянутым в непонятные для него события на большой дороге.

Судьбоносные моменты - это поворотные точки в жизни персонажа. Последствия этих радостных или трагичных событий определяют некоторые таланты, умения и снаряжение, которые вы привнесли в свою жизнь как искатель приключений. Бросьте кубик и сверьтесь с таблицей «Судьбоносные моменты» за каждый такой момент, доставшийся вами в предыдущем разделе при выборе союзников и соперников, которые являются частью вашей биографии.

Если судьбоносный момент дает вам что-то, что у вас уже было, выберите любой аналог того же типа (доспехи, умение, язык, инструмент или оружие). Если судьбоносный момент не имеет смысла для вашего персонажа (например, если погибли ваши братья и сестры, а у вас их нет), перебросьте кубик или поговорите с Мастером, чтобы изменить детали. Вы также можете вообще отказаться от выбора судьбоносных моментов, а вместе с Мастером создать моменты, специально соответствующие истории вашего персонажа.

### СУДЬБОНОСНЫЕ МОМЕНТЫ

| к20 | Событие                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Ваши родители были убиты у вас на глазах. Бросьте кубик и сверьтесь с таблицей «Личности союзников и соперников», чтобы определить тип существа, убившего их. Вы владеете навыками Скрытность и Выживание.                                                                                                                                                                                                          |
| 2   | Вы встретили темного эльфа, умирающего в пустыне. На шее у них висел серебряный талисман с изображением ребенка и именем «Ил'Вирания». Это амулет защищает от обнаружения и определения вашего местонахождения.                                                                                                                                                                                                     |
| 3   | Таинственный незнакомец сделал вам подарок, который спас вам жизнь, когда вы заблудились в пустыне. Чтобы определить личность незнакомца, бросьте кубик и сверьтесь с таблицей «Личности союзников и соперников». Затем бросьте кубик и сверьтесь с таблицей «Магические предметы В» в «Руководстве мастера подземелий», чтобы определить предмет. Если по таблице вам выпал расходимый предмет, перебросьте кубик. |
| 4   | Вы попали в страшную бурю, но чудом остались живы. Теперь во снах вам приходят видения, посланные таинственным богом или полубогом. Вы владеете навыком Магия или Религия (на ваш выбор).                                                                                                                                                                                                                           |
| 5   | Знаменитый воин обучил вас обращаться с оружием, которое стало вашим фирменным. Вы владеете воинским оружием [martial weapon] по своему выбору и имеете одно такое оружие. Оно обладает особыми свойствами, подробно описанными в главе 7 «Руководства мастера подземелий». Вы также владеете чертой Воинский адепт [Martial adept] из «Книги игрока».                                                              |
| 6   | Вы были единственным выжившим, когда на вашу деревню или окрестности набросилась орда разъяренных монстров. Вы владеете навыком Скрытность или навыком владения воинским оружием (на ваш выбор).                                                                                                                                                                                                                    |
| 7   | Знаменитый маг увидел в вас потенциал и обучил вас магическим искусствам. У вас есть книга заклинаний и черта Посвященный в магию [Magic initiate] из «Книги игрока».                                                                                                                                                                                                                                               |

### к20 Событие

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 8  | Во время долгого путешествия вы были подобраны странствующим цирком и провели с ним год, после чего вернулись в родной дом. Вы владеете навыками Акробатика или Выступление (на ваш выбор) и умеете пользоваться набором для грима.                                                                                                                                                    |
| 9  | Вы были превращены в медведя с помощью таинственной магии и прожили год в качестве животного, прежде чем были спасены друидом. Однако магия все еще живет в вас, и вы можете по желанию разговаривать с животными.                                                                                                                                                                     |
| 10 | Вы были вынуждены поступить на военную службу, и увиденное на поле боя потрясло вас. Вы владеете средними доспехами, щитами и боевым оружием. Кроме того, у вас случайная форма бессрочного безумия, определяемая по таблице «Бессрочное безумие» в главе 8 «Руководства мастера подземелий».                                                                                          |
| 11 | Вы были похищены бандитами во время путешествия между городами. В плену вы встретили старого вора, который помог вам бежать. Вы умеете обращаться с воровскими инструментами и владеете навыком Скрытность.                                                                                                                                                                            |
| 12 | Во сне вас посетил повелитель демонов. Проснувшись, вы уже знали заклинание <i>поиск фамильяра</i> [Find familiar] и теперь можете применять его как ритуал, но ваш фамильяр всегда принимает форму <b>квазита</b> [quasit]. Кроме того, у вас появилась случайная форма бессрочного безумия, определяемая по таблице «Бессрочное безумие» в главе 8 «Руководства мастера подземелий». |
| 13 | Во время исследования глухого леса на вас напали злобные оборотни, но вы успели убежать и не были убиты. Вы прокляты и вынуждены обращаться в веревра, веркрысу или вервольфа (на выбор Мастера).                                                                                                                                                                                      |
| 14 | Когда вы заблудились в глухом лесу или джунглях, вас спас вермедведь или вертигр (на выбор Мастера). Оборотень поверил, что вы обречены на величие, и с вашего согласия наделил вас даром ликантропии.                                                                                                                                                                                 |
| 15 | Вы спасли <b>псевдодракона</b> [pseudodragon] от гигантского паука в темном лесу. Теперь псевдодракон преданно следует за вами, куда бы вы ни пошли, даже если вы предпочтете, чтобы он оставался в тени. Он контролируется Мастером, но при хорошем обращении подчиняется вашим командам.                                                                                             |
| 16 | Вы чуть не умерли от болезни (по выбору Мастера - хохочущая лихорадка [cackle fever], сточная чума [sewer plague] или глазная гниль [sight rot]; см. главу 8 «Руководства мастера подземелий»). Вашу жизнь спас агент Кобальтовой Души, который не смог вылечить болезнь, но дал вам <b>медальон здоровья</b> [periapt of health], подавляющий ее.                                     |
| 17 | Вас обвинили в преступлении и отправили в ссылку или посадили в тюрьму, независимо от того, виновны вы или нет. Проведя время среди преступников, вы владеете навыком Запугивание и знаете воровской жаргон.                                                                                                                                                                           |
| 18 | Вы спасли от волков необъезженную лошадь в полном снаряжении и упряжи. У вас есть <b>ездовая лошадь</b> [riding horse] и седло, и вы владеете навыком Уход за животными.                                                                                                                                                                                                               |
| 19 | Читая таинственный фолиант, принадлежавший когда-то одному из ваших родителей, вы нашли карту сокровищ, указывающую на место в Дикогорье по выбору Мастера.                                                                                                                                                                                                                            |
| 20 | Вы получили письмо, в котором сообщалось, что вы - тайное дитя богатой знатной семьи, живущей в Рексентруме в Двендалианской империи. К письму прилагались 100 зм, чтобы обеспечить вам безопасный проезд в столицу империи, и перстень с печатью вашей настоящей семьи.                                                                                                               |



## ЛЮБИМАЯ ЕДА

В каждом регионе Дикогорья в зависимости от климата и культуры предпочитают разные блюда. В зависимости от того, где вы выросли, у вас наверняка есть любимое блюдо. Вы можете бросить кубик, а затем свериться с таблицей, соответствующей вашей родине, или выбрать или создать свой собственный любимый вариант.

**Побережье «Зверинца».** Море и свободолюбивая культура побережья «Зверинца» заставляют его жителей отдавать предпочтение морепродуктам с яркими специями, а также напиткам и салатам с сильным фруктовым вкусом. Местные ингредиенты сочетаются с маркетскими и та'дорейскими рецептами, создавая уникальную и яркую кулинарную культуру.

Хлодвигские пивовары славятся крепким и сладким бренди под названием «Сереброзуб», который дистиллируется из крахмального корня пальмовой лилии и подслащивается перебродившим ананасом и сахарным тростником. Пираты предпочитают ром, который дешевле в производстве. Тропические фрукты и плоды, не используемые в пивоварении, добавляют в роскошные десерты, едят сырыми, вареными, сушеными, пекут из них хлеб и пирожные.

**Западный Винандир.** Аскетичный образ жизни Двендалианской империи и суровый климат ее территорий заставляют жителей империи отдавать предпочтение сытным блюдам из корнеплодов и красного мяса. В бедных семьях часто едят лапы, язык, уши и требуху, а лучшие куски мяса подаются на стол знати. В имперской кухне используется мало специй, но при этом в ней много ароматизаторов, получаемых из масла и трав, а также в результате брожения.

Сильно ферментированные и маринованные овощи занимают важное место в кухне как богатых, так и бедных семей. Богатые императорские семьи пьют импортное вино, но империя больше известна своими крепкими спиртными напитками, которые дистиллируются из корнеплодов и нравятся сельским жителям.

**Седое Дикоземье.** Свежая дичь, корни и ягоды - основная пища охотников Седого Дикоземья. Люди, имеющие особые связи в Племенах Шейди-Крик-Ран, также наслаждаются экзотическими продуктами, которые Мириада контрабандой доставляют через континент.

Местные напитки изготавливаются из перебродивших ягод, но употребление алкоголя в Дикоземье исторически ограничивалось ритуальными целями. С приходом Мириады ситуация изменилась, и чрезмерное потребление запрещенного алкоголя стало считаться символом статуса и богатства.

**Восточный Винандир.** Большая часть территории Жорхаса представляет собой пустошь, и наиболее съедобными растениями в Восточном Винандире являются клубни, корни и травы. Болота и трясины этой земли также известны тем, что позволяют выращивать огромное количество риса и клюквы. Большинство здешних жителей - охотники, объединяющиеся для добычи мамонтов и других огромных зверей, бродящих по пустошам, один из которых может прокормить племя в течение нескольких недель.

В роскошной кухне при дворе Крин широко используются грибы и редкие виды мяса, встречающиеся только в опасных пещерах подземного царства. Жители надземных районов Жорхаса известны своими алкогольными напитками на основе огненной сливы, в то время как дроу из рабочего класса традиционно пьют земляное пиво на основе грибов.

## ЛЮБИМАЯ ЕДА (ПОБЕРЕЖЬЕ «ЗВЕРИНЦА»)

| к8 | Еда                                                                                                 |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Паэлья - блюдо рабочего класса из риса, белой фасоли и морепродуктов                                |
| 2  | Корзинки из подорожника - сладко-соленое блюдо из жареного подорожника с начинкой из мяса и риса    |
| 3  | Гаспачо - холодный суп, подаваемый в жаркие дни, из протертых овощей и фруктов                      |
| 4  | Сладкопряный хлеб - жареный десерт, пропитанный медом и обмазанный маркетскими специями             |
| 5  | Рыба фусака - котлеты из морепродуктов, обмазанные маркетской приправой фусака и обжаренные в масле |
| 6  | Лапша «Змеинные завитки» - усики морских анемонов, обмакнутые в медовый кляр и деликатно обжаренные |
| 7  | «Вода королевы» - прохладительный напиток из сиропа, меда, гуавы и тамаринда                        |
| 8  | Чернопесочное кофе - маленькая порция кофе, сваренного на раскаленном песке в маркетском стиле      |

## ЛЮБИМАЯ ЕДА (ЗАПАДНЫЙ ВИНАНДИР)

| к8 | Еда                                                                                                     |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Кнедлики - картофельная лепешка, приготовленная на пару, которую можно подать к любому блюду            |
| 2  | Зауэрбретен - земнийское крестьянское блюдо из маринованного конины с капустой                          |
| 3  | Студень, также известный как зельц - мясной студень из вареной телячьей головы                          |
| 4  | Швайншаксе - земнийское крестьянское блюдо из долго маринованной жареной свиной рульки                  |
| 5  | Дампфнудель - королевский рулет на пару, подаваемый со сладким заварным кремом или с соленым картофелем |
| 6  | Шпанферкель - дорогое блюдо из молочного поросенка, запеченного и подаваемого на королевских приемах    |
| 7  | Трост - сладкий темный эль, который варят в Тростенвальде                                               |
| 8  | Радлер - сладкий дорогой напиток из импортного лимонада, смешанного с пивом                             |

## ЛЮБИМАЯ ЕДА (СЕДОЕ ДИКОЗЕМЬЕ)

| к8 | Еда                                                                                                   |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Имперские маринованные сливы, контрабандой доставленные из Двендалианской империи агентами Мириады    |
| 2  | Запеченная на углях оленина и жареный картофель, приготовленные из местной дичи и местных клубней     |
| 3  | Сырая оленина, с которой еще капает кровь                                                             |
| 4  | Эльфийское пюре - кремообразное блюдо из перезрелой морошки                                           |
| 5  | Гномий печеный корень - сытная запеканка из корней и клубней, завернутых в морские водоросли          |
| 6  | Каша с вареньем - блюдо, приготовленное из жорхасского риса с вареньем из лососевых ягод              |
| 7  | Пылающий чай - напиток, приготовленный из ферментированного огневидного корня и обжигающих рот специй |
| 8  | Сбитень - напиток из меда и специй, который лучше всего пить горячим в снежные дни                    |

## ЛЮБИМАЯ ЕДА (ВОСТОЧНЫЙ ВИНАНДИР)

| к8 | Еда                                                                                                                                     |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Рзукаал - блюдо из соленой рисовой лапши, сытных грибов и гигантских паучьих лап                                                        |
| 2  | Юяндл - жареный юйо (овощ, похожий на кабачок, который растет в бессолнечных садах Росоны), приправленный специями и подаваемый с рисом |



| к8 | Еда                                                                                                                                 |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3  | Мастодонт кор'рундл - мастодонт на гриле с кор'руном (овощем, похожим на тыкву, который растет в бессолнечных садах Росоны) и рисом |
| 4  | Кинеспаджи спааллд - суп из грибов или овощей с вареным шпиком небосклонной черепахи                                                |
| 5  | Умариндали - десерт, напоминающий рисовый пудинг, с приправленным специями крыжовниковым вареньем                                   |
| 6  | Келталы - густые сливки, смешанные с толченой черной смородиной и замороженные в виде взбитого, сладкого, кремowego десерта         |
| 7  | Эрзфаалу - крепкий спиртной напиток из перебродившего риса                                                                          |
| 8  | Юнфаалу - ароматный сливовый ликер, который подается при низкой температуре и украшается смородиной                                 |

## ТАИНСТВЕННЫЙ СЕКРЕТ

Вы увидели то, чего не должны были видеть. Таинственным образом вам в руки попала записка. Друг детства передал вам загадочное послание. Что бы ни было источником, тайна преследует вас всю жизнь. Что же это такое? Вы можете бросить кубик и свериться с таблицей «Таинственные секреты» или вместе с Мастером придумать секрет.

### ТАИНСТВЕННЫЕ СЕКРЕТЫ

| к20 | Секрет                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Много лет назад мой лучший друг пришел ко мне посреди ночи и дал ключ, светящийся ледяным голубым светом. Больше я этого друга не видел.                                                                                                                                       |
| 2   | Я был единственным свидетелем хладнокровного убийства. После убийства я видел, как убийца забрал с тела жертвы золотую монету с инкрустированным в центре рубином.                                                                                                             |
| 3   | Однажды мне приснился сон, в котором пожилой незнакомец, глядя мне в глаза, закричал «Бичеватель!» во всю мощь своих легких, а затем взорвался столбом пламени.                                                                                                                |
| 4   | Исследуя окрестности своего дома, я обнаружил скалу с кучей вырытых в ней пещер, достаточно больших для того, чтобы в них могли спрятаться люди.                                                                                                                               |
| 5   | Однажды я увидел кошку, которая, казалось, двигалась со странной целеустремленностью. Я проследил за ней до жилища важного местного старейшины, где она в течение часа смотрела в окно. Затем она внезапно вздрогнула и помчалась прочь, как будто с нее спало заклятие.       |
| 6   | Один из моих родителей ушел из дома во время бури, посреди ночи. У него были меч и щит. Через неделю он вернулся, а щит был практически разбит на куски. Он никогда не рассказывал о той ночи.                                                                                 |
| 7   | У меня был друг, который занимался фермерством. Каждую неделю его урожай увеличивался вдвое, пока тыквы не стали размером с дом. А на следующей неделе друг пропал, и его поля были сожжены. Больше я о нем ничего не слышал.                                                  |
| 8   | Однажды ночью во время грозы я увидел огромную фигуру, идущую сквозь облака. В какой-то момент она посмотрела на меня, а затем продолжила идти.                                                                                                                                |
| 9   | Однажды ночью я проснулся от того, что один из моих братьев и сестер сидел у меня на груди и смотрел мне в глаза. Он/она сказал/сказала: «Время скоро придет», а потом захихикал/захихикала и убежал/убежала. Когда я спросил его/ее об этом, он/она ничего не помнил/помнила. |
| 10  | Однажды я видел, как над головой пролетела огромная птица. Она издала крик, похожий на мое имя, и исчезла за облаками.                                                                                                                                                         |
| 11  | Я съел плод, семена которого произнесли магическое слово, когда я бросил их на землю. Спустя годы я увидел то же самое слово на куске хлеба.                                                                                                                                   |

| к20 | Секрет                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 12  | Мой друг-воин умер. Но время от времени я клянусь, что вижу этого друга в его старых доспехах боковым зрением.                                                                                                                          |
| 13  | Однажды старый провидец коснулся моего лба, от чего у меня было видение огненной птицы, прикованной под горой, корчащейся и стонающей в темноте.                                                                                        |
| 14  | Однажды, находясь в лодке, я услышал голос, раздавшийся рядом со мной. Я посмотрел вниз, под воду, и, клянусь, увидел золотые глаза, которые смотрели на меня.                                                                          |
| 15  | Когда я ел, одна картофелина рассыпалась горстью червей, и мне явилось видение гигантского червя, прогрызающего наш мир, как гигантское яблоко.                                                                                         |
| 16  | Собирая цветы, я увидел, как по лугу бродит высокая фигура с красной кожей и рогами. Цветы росли там, где он ходил, но я в страхе убежал и больше не видел этой фигуры.                                                                 |
| 17  | Однажды в лесу на меня напали волки, и меня спасла незнакомка с повязкой на глазах. Она светилась серебряным светом и была покрыта шрамами, и мне кажется, что я видел у нее за спиной черные крылья.                                   |
| 18  | Пытаясь выковать меч, я случайно обжегся раскаленным лезвием. После этого мне явилось странное видение: мощное оружие, зовущее меня, чтобы я овладел им.                                                                                |
| 19  | Однажды я встретил бегущего по лесу человека, который сказал, что он спасся из какого-то злого места. Я спросил, что это значит, но незнакомец упал мертвым на месте. Когда я вернулся с подмогой, чтобы забрать тело, его уже не было. |
| 20  | Однажды я поймал падающую звезду. Она воспарила из моих рук, улыбнулась, а потом сказала, чтобы я искал ее в тот день, когда из земли вырвется огонь.                                                                                   |

## ПРОРОЧЕСТВО

Пророчество влияет на будущее вашего персонажа.

Запишите три стремления или цели, которые вы ставите перед своим персонажем и которые вы хотите достичь в течение кампании. Идеино пророческая цель должна состоять из двух частей. Первая - это сама цель, которую хочет достичь ваш персонаж. Вторая - это понимание того, какие последствия будут, к чему приведет достижение этой цели - к лучшему или к худшему.

Одна из пророческих целей должна быть ближайшей, другая - долгосрочной, а третья - целью, завершающей арку персонажа в конце кампании. Необязательно определять все три цели в самом начале. Вы можете определить ближайшую цель сейчас и подумать о двух других в процессе проведения кампании, прочувствовав тон повествования.

Эти пророческие цели помогут вашему персонажу оставаться мотивированным, а Мастеру - создавать интересные истории, связанные непосредственно с вашим персонажем. Ваши три пророческие цели могут помочь Мастеру сформировать кампанию, определив, какие трудности или награды следует поставить на пути вашего персонажа (если в предыдущем разделе вы решили выбрать себе таинственный секрет, то этот секрет можно связать с целью). Кроме того, вы совместно с Мастером можете создать цели, которые помогут связать цели вашего персонажа с уже существующей историей, которую хочет рассказать Мастер.

Каждый раз, когда вы выполняете цель, связанную с пророчеством, ваш персонаж получает механическое преимущество в качестве награды.

Если вы ищете пророческие цели для своего персонажа, вы можете бросить кубик, а затем свериться с таблицей «Примеры пророчеств», получив случайную



цель и следствие этой цели. Если эта цель не совсем подходит для вашего персонажа, вы можете доработать ее или перебросить кубик, чтобы выбрать более подходящую.

## ПРИМЕРЫ ПРОРОЧЕСТВ

| к20 | Пророчество                                                                                                                                                                |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Я одержу победу над существом, убившим моих родителей. Его поражение может заставить меня задуматься о моей цели в жизни.                                                  |
| 2   | Я узнаю причину, по которой Ассамблея Цербера забрала моего брата или сестру. Обнаружение брата или сестры приведет в движение политические события, не зависящие от меня. |
| 3   | Я спасу свою деревню от племени гноллов, которое совершало набеги на нас в течение последнего года. Их поражение вдохновит меня на еще большие подвиги.                    |
| 4   | Я раскрою секреты последовательности, которые скрывают Крин. Это знание откроет мне ужасающую истину.                                                                      |
| 5   | Я вступлю в орден кровавых охотников. Мои новые соратники сделают меня могущественным, но за это могущество придется заплатить высокую цену.                               |
| 6   | Я сорву большой куш, ограбив пирата из Разгулья. Это богатство сделает меня счастливым, но оно же привлечет ко мне недоброжелателей.                                       |
| 7   | Я стану героем войны между Двендалианской империей и династией Крин. Меня будут преследовать зверства, свидетелем которых я стану на поле боя.                             |
| 8   | Я очищу Савалирвуд от проклятия, но при этом сам стану носителем этого проклятия.                                                                                          |
| 9   | Я внедрюсь в Мириаду, но это заставит меня совершить злодеяния.                                                                                                            |
| 10  | Я найду реликвию из Эйзелкрасса и стану знаменитым, но заплачу за находку страшную цену.                                                                                   |
| 11  | Я поговорю с драконом, останусь жив и расскажу об этом другим, вызвав его вечный гнев.                                                                                     |
| 12  | Я украду священную реликвию династии Крин, что сделает меня мишенью для любого, кто захочет получить ее силу.                                                              |
| 13  | Я замешкаюсь в ответственный момент. Из-за этого пострадает другой человек.                                                                                                |
| 14  | Я случайно получу предложение вступить в Золотую Ухмылку. И хотя сначала я отвергну их приглашение, что-то потянет меня назад.                                             |
| 15  | Я подружусь с летающим зверем и буду кататься на нем по небу. Другие будут завидовать мне за то, что я связан с этим существом.                                            |
| 16  | Я преклоню колени перед Светлой Королевой Лейлас Крин, не зная, что она такая. Этот момент неопределенности приведет к опасности.                                          |
| 17  | Я предстану перед Принцессой Сурией Двендал и ненадолго возьму в руки судьбу империи. Я не осознаю всей серьезности своего решения, пока не станет слишком поздно.         |
| 18  | Мои действия приведут к гибели маркиза Хлодвигского содружества. Я буду знать, кто именно убил его, но никто из власти имущих не поверит мне.                              |
| 19  | Я разгневаю одно из Племен Шейди-Крик-Ран. Когда его члены будут охотиться за мной чтобы отместить, пострадают другие, а расплачиваться буду я.                            |
| 20  | Я встречу со своими настоящими родителями. Это откроет мне тайну моего рождения, которая изменит мой взгляд на мир.                                                        |

## Для МАСТЕРА

Если вы являетесь Мастером в своей группе, подумайте о том, как долго будет длиться ваша кампания. Каждый из игроков поставит перед своим персонажем три цели, каждая из которых должна быть достигнута к концу кампании. Если вы возьмете количество игровых сессий, которые, по вашим про-

гнозам, будут длиться в кампании, и разделите его на количество пророческих целей, поставленных всеми игроками, то получите среднее количество сессий, которое должно потребоваться одному игроку для достижения одной цели.

Если персонажи завершают свои цели слишком быстро, помните, что игрокам будет интереснее, если важные для них события происходят чаще, чем если они будут вынуждены продираться сквозь историю, которая их не касается. Руководствуйтесь здравым смыслом и найдите тот темп, который вам подходит.

## Награды за СБЫВШИЕСЯ ПРОРОЧЕСТВА

Каждый раз, когда персонаж завершает одну из трех пророческих целей, он получает награду, которую определяет Мастер. Для завершения цели подходит любая из следующих наград, или Мастер может выбрать уникальные награды того же общего уровня:

- В течение следующих 1к10 дней персонаж получает вдохновение каждый раз, когда заканчивает длительный отдых.
- В течение следующих 1к10 дней персонаж имеет преимущество при прохождении спасбросков против испуга.
- В течение следующих 1к14 дней атаки оружием персонажа наносят дополнительно 1к6 урона от типа оружия.

## Предыстории

В этом разделе представлены две новые биографии - Ухмыляющийся и Агент-Волштрукер, а также возможные адаптации некоторых биографий из «Книги игрока» для более тесной привязки к фракциям Дикогорья.

Дикогорье - это мир секретов, поэтому биография вашего персонажа может стать лучше, если она будет храниться в тайне от других игроков, особенно если вы выберете биографию Ухмыляющегося или Агента-Волштрукера. Вместе с Мастером определите вторую ложную предысторию, которая поможет скрыть истинную предысторию, или предысторию-прикрытие, которую можно использовать, если ваша истинная предыстория связана с тайной личности.

## Ухмыляющийся

Золотая Ухмылка зародилась в далекой стране Тал'Дорей, где барды и менестрели обменивались секретными посланиями, чтобы подорвать авторитарное правление жестокого короля. Сегодня Тал'Дорей - это относительно мирная республика, и некоторые Ухмыляющиеся стали беспокойно ждать, когда тирания снова поднимет свою уродливую голову. Часть таких Ухмыляющихся отправилась на побережье «Зверинца» и создала сеть тайных баз в городах Хлодвигского содружества, откуда они в настоящее время прокладывают себе путь в высшие эшелоны власти Двендалианской империи.

Вы - Ухмыляющийся. Ваша цель - распространять свободу и вселять надежду - или, со временем, революцию - в сердца угнетенных.

**Владение навыками:** Обман, Выступление.

**Владение инструментами:** Один вид музыкального инструмента, воровские инструменты.

**Снаряжение:** Комплект отличной одежды, набор для грима, музыкальный инструмент на ваш выбор, позолоченное кольцо с изображением улыбающегося лица, кошелек с 15 зм.

## Любимая Песня-код

Все члены Золотой Ухмылки выучили несколько народных песен в своих путешествиях и использу-



ют эти песни, чтобы отправлять секретные коды и предупреждать других Ухмыляющихся об опасности. Выберите любимую песню или бросьте к6 и сверьтесь с таблицей «Любимые песни-коды».

### ЛЮБИМЫЕ ПЕСНИ-КОДЫ

| к6 | Любимая песня-код                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | «Зан возвращается.» Эта обнадеживающая народная песня Тал'Дорея провозглашает неизбежное возвращение справедливого правителя. Используйте её для поиска потенциальных союзников.                                                                                                                        |
| 2  | «Раздуть огонь на побережье.» Шумная боевая песня Хлодвигского содружества, в которой рассказывает о взрывах пиратских кораблей. Используйте её, чтобы поощрить битву.                                                                                                                                  |
| 3  | «Тише! Впереди драконы.» Эта народная песня Тал'Дорея повествует об ужасах дней после вторжения красного дракона по имени Пепельный Король. Используйте её, чтобы поощрять осторожность в словах и поступках.                                                                                           |
| 4  | «Пусть меч ржавеет.» Эта песня, антивоенный гимн из Маркета, имеет неопределенное происхождение. Используйте её, чтобы помочь подавить жестокие столкновения.                                                                                                                                           |
| 5  | «Пей глубже, Маленькая Колибри.» Эта песня, представляющая собой пьянящее рондо с побережья «Зверинца», рассказывает историю о молодом человеке, который напился так сильно, что, проснувшись, обнаружил, что спрятался на корабле. Используйте её, чтобы поощрить бдительность в социальных ситуациях. |
| 6  | «Панихида по Изумрудному огню.» В этой эльфийской песне якобы тысячи малоизвестных куплетов. Используйте первые два стиха, чтобы сообщить о смерти или поражении.                                                                                                                                       |

### УМЕНИЕ: БАЛЛАДЫ ОБ УХМЫЛЯЮЩЕМСЯ ДУРАКЕ

Как и любой Ухмыляющийся, вы знаете, как найти убежище. В любом городе с населением 10 000 человек и более, на побережье «Зверинца» или на землях Двендалианской империи можно сыграть «Балладу об ухмыляющемся дураке» в крупной таверне или постоялом дворе. Член Золотой Ухмылки найдёт вас и приютит вас и любых спутников, за которых вы поручитесь. Покровительство может прекратиться, если прятать вас станет слишком опасно, на усмотрение Мастера.

Это умение нужно использовать с осторожностью, ибо не все, кто знает балладу, являются вашими друзьями. Некоторые из них предатели, контрразведчики или агенты тирании.

### Персонализация

Ухмыляющиеся обучены искусству секретности и намёков и умеют прятаться на виду, будучи самым громким и ярким человеком в комнате. Их навыки в уловках и бою хорошо подходят для авантюрного образа жизни, а путешествие с наёмниками и охотниками за сокровищами создает удобный предлог для путешествия по землям, согбенным тиранией.

### ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА УХМЫЛЯЮЩИХСЯ

| к8 | Черта характера                                          |
|----|----------------------------------------------------------|
| 1  | Я люблю быть в центре внимания. Все, посмотрите на меня! |
| 2  | Дай мне выпить, и я стану твоим другом.                  |
| 3  | Расскажите мне о себе. Я чертовски хороший слушатель.    |
| 4  | Я ненавижу начинать драки, но я люблю их заканчивать.    |
| 5  | Я не могу сидеть на месте.                               |



Доктор Дранзел,  
Ухмыляющийся

### к8 Черта характера

- |   |                                                     |
|---|-----------------------------------------------------|
| 6 | Я всегда напеваю старую мелодию из своего прошлого. |
| 7 | Когда у меня нет причин улыбаться, я несчастен.     |
| 8 | Я такой счастливчик, что вы этому не поверите.      |

### ИДЕАЛЫ УХМЫЛЯЮЩИХСЯ

#### к6 Идеал

- |   |                                                                                                                    |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | <b>Революция.</b> Тираны должны пасть любой ценой. (Хаотичный)                                                     |
| 2 | <b>Сострадание.</b> Единственный способ сделать мир лучше — совершать маленькие добрые дела. (Добрый)              |
| 3 | <b>Справедливость.</b> Нация, построенная на справедливом фундаменте, поддержит свободу для всех. (Законный)       |
| 4 | <b>Выражение.</b> Музыка, радость и смех — вот ключи к свободе. (Добрый)                                           |
| 5 | <b>Самоопределение.</b> Люди должны быть свободны делать то, что им нравится. (Хаотичный)                          |
| 6 | <b>Бдительность.</b> Свободных людей нужно тщательно учить, чтобы они не были введены в заблуждение. (Нейтральный) |

### Привязанности ухмыляющихся

#### к6 Привязанность

- |   |                                                                                                              |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Я потерял кого-то важного из-за агента Двендалианской империи. Этот режим падет.                             |
| 2 | Первыми, кто пострадает от этой войны, будут простые люди. Я должен защитить их.                             |
| 3 | Музыка помогла мне пережить тёмный период моей жизни. Теперь я буду использовать музыку, чтобы изменить мир. |
| 4 | Я буду известен как величайший шпион, который когда-либо жил.                                                |
| 5 | Вся жизнь дорога мне. Я знаю, что могу изменить мир, не лишая человека жизни.                                |
| 6 | Элита в своих башнях из слоновой кости не понимает, как мы страдаем. Я намерен им это продемонстрировать.    |



## Слабости ухмыляющихся

| кб | Слабость                                                                                          |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Я ни разу в жизни не солгал. Что? Нет, я не скрещиваю пальцы!                                     |
| 2  | Я делаю все по-крупному! Тонкость? Я не знаю смысла тонкости! О, это проблема?                    |
| 3  | Быть шпионом в военное время очень больно. Я видел так много страданий, я думаю, что схожу с ума. |
| 4  | Я не могу сосредоточиться на своей миссии. Я просто хочу кутить, пить и играть!                   |
| 5  | Да, это моё имя. Да, я шпион Ухмылки. Кто заботится о том, чтобы оставаться под прикрытием?       |
| 6  | Я не могу позволить себе доверять никому. Совсем. Никому.                                         |

## Агент-Волштрукер

Волштрукеры — тайная организация мистических убийц и силовиков на службе Ассамблеи Цербера. Их оперативники не имеют официального титула, но жители крупных двендалианских городов, таких как Задаш и Рексентрум, вполголоса называют их «бичевателями».

Вы агент-Волштрукер. Ваш долг — заставить замолчать диссидентов, которые хотят подорвать волю короля Двендала и, что более важно, волю Ассамблеи.

**Владение навыками:** Обман, Скрытность.

**Владение инструментами:** Инструменты отравителя.

**Языки:** Один на ваш выбор

**Снаряжение:** Комплект обычной одежды, чёрный плащ с капюшоном, инструменты отравителя и кошель с 10 зм.

## Трагедия

Счастливые люди не присоединяются к Волштрукерам. Ассамблея Цербера охотится на талантливых людей, сломленных трагедией — в некоторых случаях трагедией, устроенной Волштрукерами. Слегка сломанный разум легче переформировать и перевоспитать. Выберите трагедию, которая поставила вас на этот путь или бросьте кб и сверьтесь с таблицей «Трагедии».

### Трагедии

| кб | Трагедия                                                                                                                                                                                                               |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | <b>Убийство семьи.</b> Путём обмана или манипуляций Волштрукеры убедили вас убить собственную семью.                                                                                                                   |
| 2  | <b>Амнезия.</b> Вы были вынуждены изучать магию настолько мощную, что она напрягала ваш разум до пределов смертных, крадя воспоминания о вашем прошлом.                                                                |
| 3  | <b>Похищение.</b> Вы были схвачены и подвергнуты пыткам агентами династии Крин и вам едва удалось спастись.                                                                                                            |
| 4  | <b>Голод.</b> Страшный упадок поразил вашу деревню и многие из ваших друзей и членов семьи умерли от голода. Вы едва выжили.                                                                                           |
| 5  | <b>Обезображивание.</b> Один из ваших тайных экспериментов пошёл не так, как надо, и ранили или искалечили вас так серьёзно, что другие теперь избегают вас. Только Волштрукеры проявили к вам доброту после того дня. |
| 6  | <b>Изменчивость.</b> Когда-то вы были отпрыском богатой семьи, потерявшей всё своё состояние в мгновение ока.                                                                                                          |

## Умение: ТЕНЕВАЯ СЕТЬ

У вас есть доступ к теневой сети Волштрукеров, которая позволяет вам общаться с другими членами ордена на больших расстояниях. Если вы напишете письмо особыми тайными чернилами, направите его

члену Волштрукеров и бросите его в огонь, письмо сгорит дотла и снова материализуется целым на агента, которому вы его адресовали.

Чернила, используемые для отправки письма по теневой сети, такие же, как и чернила, используемые волшебником для записывания заклинаний в книге заклинаний. Написание письма этими чернилами стоит 10 зм за страницу.

## Персонализация

Агенты-Волштрукеры обучены беспрекословно выполнять приказы и убивать без пощады. Травма, которая приводит человека в орден, может ещё сильнее гноиться на фоне мрака заданий агента-Волштрукера. Официально никто никогда не покидает орден, но те, кто достаточно отчаялся, делают всё возможное, чтобы обрести хоть какую-то свободу.

### Черты характера Волштрукеров

| кб | Черта характера                                                                        |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Я предпочитаю держать свои мысли при себе.                                             |
| 2  | Я предаюсь пороку в избытке, чтобы успокоить свою совесть.                             |
| 3  | Я оставил эмоции позади себя. Теперь я совершенно спокоен.                             |
| 4  | Какое-то событие из прошлого всё время лезет в мой разум, вызывая у меня беспокойство. |
| 5  | Я всегда держу своё слово, кроме тех случаев, когда мне приказано его нарушить.        |
| 6  | Я смеюсь над оскорблениями и никогда не принимаю их на свой счет.                      |

### Идеалы Волштрукеров

| кб | Идеал                                                                                                              |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Порядок. Воля короны абсолютна. (Законный)                                                                         |
| 2  | Истинная верность. Ассамблея Цербера выше любой силы, даже короны. (Законный)                                      |
| 3  | Смерть. Наказание за неверность — смерть. (Злой)                                                                   |
| 4  | Определение. Я не могу потерпеть неудачу. Никогда. (Нейтральный)                                                   |
| 5  | Страх. Люди не должны уважать власть. Они должны бояться её. (Злой)                                                |
| 6  | Побег. Волштрукеры - чистое зло! Я не могу искупить то, что я сделал для них, но я могу спасти свою жизнь. (Любой) |

### Привязанности Волштрукеров

| к4 | Привязанность                                                                                              |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Работа - это все, что имеет значение. Я доведу ее до конца.                                                |
| 2  | Мои приказы важны, но мои товарищи дороже всего на свете. Я бы умер за них.                                |
| 3  | Всё, что я сделал, я сделал, чтобы защитить близкого мне человека.                                         |
| 4  | Если империя падёт, вместе с ней падёт и вся цивилизация. Я буду сдерживать хаос и варварство любой ценой. |

### Слабости Волштрукеров

| к4 | Слабость                                                                                                                                                           |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Я пью, чтобы притупить боль в затылке.                                                                                                                             |
| 2  | Я немного схожу с ума, когда вижу кровь.                                                                                                                           |
| 3  | Я слышу голоса всех, кого убил. Я вижу их лица. Я не могу освободиться от этих призраков.                                                                          |
| 4  | Страх — мощный мотиватор. Я сделаю всё возможное, чтобы те, кто знает, кто я такой, не увидели моего провала, а те, кто мне небезразличен, не узнали, кто я такой. |



## АДАПТАЦИЯ ПРЕДЫСТОРИЙ

Все предыстории из «Книги игрока» идеально вписываются в Дикогорье. Кроме того, некоторые существующие предыстории могут быть адаптированы для представления определенных фракций в кампании.

### Прислужник (Люксонорожденный)

Каждый послушник — слуга какого-то бога. Но вы служите Люксону, существу, которое, по вашему мнению, превосходит божественность и создало космос. Вы не просто жрец, вы ученик потенциала, ибо Люксон — это воплощение потенциала. Ваше умение «Приют для верующих» распространяется на всех, кто почитает Люксона и на всех, кто практикует искусство динамантии, дарованное миру Люксоном.

### Преступник (Оперативник Мириады)

Большинство преступников в Дикогорье — мелкие воришки и карманники, которые действуют от отчаяния. Вы, однако, преступник более высокого калибра. Вы член Мириады, величайшего преступного синдиката, когда-либо украшавшего лицо Эксандрии. У вас есть сеть криминальных контактов и союзников, которые помогут вам в ваших преступлениях, но у вас также есть соперники и начальники, которые с радостью бросят вас на растерзание волкам, чтобы спасти собственную шкуру.

Мириада имеет оперативные базы в каждом крупном городе за пределами Восточного Винандира, даже если эти базы состоят всего из двух или трёх членов. Везде, где вы найдете Мириаду, вы можете найти временное убежище от закона за определенную плату.

### Моряк (Пират Разгулья)

Кажется, что каждый является моряком на побережье «Зверинца». Множество пиратов также бороздят прибрежные воды, но ни один из них не является столь печально известным и организованным, как могучее Разгулье. Если вы пират Разгулья, вы служите Королю Доски и возвращаете ему часть своей добычи на острове Дарктау.

Разгулье не любит предателей и дезертиров, поэтому, если вы считаете себя бывшим членом этой команды, вам следует оборачиваться во время путешествия по побережью «Зверинца». Бандиты могут доставать вас и ваших союзников до тех пор, пока вы не сведёте счёты с Разгульем, либо заплатив, отправившись в тюрьму, либо доказав, что вы слишком опасны, чтобы связываться с вами.

### Мудрец (Кобальтовый ученый)

Кобальтовая Душа — это организация учёных-монахов, посвятивших себя сохранению знаний и записанной истории не только Дикогорья, но и всей Эксандрии. Её операции в основном проводятся в городах Задаш и Рексентрум в Двендалианской империи, и вы, вероятно, учились в одном из этих мест.

Как рядовой ученик Кобальтовой Души, вы путешествуете, чтобы расширить свой кругозор. В качестве альтернативы (и с разрешения Мастера) вы также можете взять на себя более конкретную роль в организации. Толкователи — секретные агенты, собирающие информацию на местах, а архивариусы — кураторы, обеспечивающие благополучие многих Архивов Кобальтовой Души. Монахи Кобальтовой Души — просвещённые учёные, которые возглавляют экспедиции в древние и забытые места, надеясь вернуть утраченные знания и историю.



Агент-Волштрукер

### Шпион (Augen Trust)

Мало что известно об Augen Trust, даже при дворе Двендалианской империи. Только один человек знает всех членов этой элитной сети имперских шпионов: её руководитель, Оливер Шрейбер, благородный гном и глава разведки короля Двендала.

Если вам было оказано предпочтение при вступлении в Augen Trust, то вся ваша жизнь в один прекрасный момент была обнажена перед тайным мастером-шпионом, и вы были признаны верным слугой империи с определенным набором навыков. Предательство Trust считается государственной изменой короне, перебежчиков выслеживают и быстро убивают.

Большинство перебежчиков из Augen Trust бегут на Кусачий Север, за пределы досягаемости империи. Хлодвигское содружество в мгновение ока выдаст предателей, чтобы сохранить дипломатические отношения с империей, а бегство в Жорхас в нынешней политической обстановке равносильно самоубийству.

Если вы — член Trust, отправившийся на поиски приключений, то вы либо предатель, которому каким-то образом удалось сохранить свою личность в тайне от величайших шпионов империи, либо вы все еще находитесь на действительной службе. В последнем случае вы можете вместе с Мастером выяснить, почему вы путешествуете с посторонними искателями приключений.





Искатели приключений противостоят безумному изобретателю Шталмасту и его смертоносному механическому шедевру, Шталмастеру!



## Глава 5

# Приключения в Дикогорье

**У**ищешь золото, да? Ну, у меня есть палуба, которую нужно как следует почистить. Золото легко достается, если хорошенько поискать. Или ты ищешь славу? Вот это уже совсем другое дело. И, полагаю, я могу тебе в этом помочь.

-Капитан Джесси Венсторп, капитан пиратского судна Разгуляя

Каждое эпическое путешествие с чего-то начинается. Длинная морская ночь сводит вместе друзей, которым суждено было встретиться. Тайна окровавленного плаща заставляет талантливые умы объединить усилия в поисках справедливости. Простая посиделка в таверне приводит к тому, что несколько нетерпеливых специалистов по подземельям объединяются в одну команду. Каким бы он ни был, первый шаг, объединяющий потенциальных героев, может оказаться непростым. В этой главе представлены четыре коротких приключения, призванные обеспечить те события, с которых начинается кампания.

Эта глава книги предназначена только для Мастеров. Если вы планируете проходить эти приключения в качестве игрока, сейчас же прекратите читать!

Текст, помещенный в подсвеченную область, как в данном случае, предназначен для чтения вслух или пересказа игрокам. Обычно подобный текст зачитывается, когда персонажи впервые попадают в определенное место, или когда в приключении происходит что-то, на что персонажи могут захотеть отреагировать.

«Энциклопедия чудовищ» содержит характеристики многих существ, встречающихся в этих приключениях. Если название существа выделено **жирным** шрифтом, это визуальная подсказка, указывающая на блок с характеристиками этого существа в «Энциклопедии чудовищ». Если вместо этого блок с характеристиками находится в этой книге, об этом сообщается в тексте приключения.

Названия заклинаний и магических предметов, упоминаемых в приключении, выделены *курсивом*. Если заклинание или магический предмет встречаются в этой книге, то об этом будет сказано в тексте. Если нет, то информацию о заклинаниях можно найти в «Книге игрока», а о магических предметах - в «Руководстве мастера подземелий».

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТИХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Каждое из этих приключений предназначено для знакомства с одним из четырех основных регионов

Дикогорья, а также с некоторыми темами, которые обычно определяют события в этих регионах. Приключения представлены следующим образом:

«**Прилив возмездия**» представляет собой угрозу для деревни Пальма-Флора на прекрасном побережье «Зверинца».

«**Опасные замыслы**» - это история о политических интригах в dwarфийском городе Халпердук на западе Винандира.

«**Замороженный больной**» отправит героев в опасное путешествие на дальние рубежи Кусачего Севера.

«**Незванные духи**» продемонстрирует чудеса и ужасы, царящие в Восточном Винандире.

Вы можете изменить любые аспекты приключений в соответствии с тем типом игры, который больше всего понравится вам и вашим игрокам.

## СХОД С РЕЛЬСОВ

Эти приключения рассчитаны на новых игроков и начинающих мастеров подземелий. В большинстве из них используются полезные НИП и простой сюжет, чтобы помочь новым игрокам легко сориентироваться в устройстве игры «Dungeons & dragons». Однако если игроки захотят, чтобы их персонажи «соскочили с рельсов» этих приключений и совершили нечто, выходящее за рамки того, к чему вас готовит текст, им следует это позволить.

Импровизация - ваш друг! Если персонаж задает вопрос, на который у вас нет ответа, подумайте о самом интересном, что может произойти, не отвлекая внимания от персонажей и их веселья. Часто это и будет правильным ответом. Если же вам сложно выдумывать экспромтом совершенно новый сюжет, вы можете прервать сессию (или сделать небольшой перерыв) и спросить у игроков, что они хотят, чтобы сделали их персонажи. Это даст вам возможность узнать, чего на самом деле хотят ваши игроки от кампании, и даст вам немного времени, чтобы спланировать новое приключение (или обратиться за помощью к Интернету).

Если импровизация уводит вас в сторону от историй, представленных в этих приключениях, вы всегда можете взять элементы из других приключений, заменив НИП на новых и придав им свой собственный смысл. Другими словами, можно использовать части этих приключений для создания совершенно новых приключений. Ваши игроки не заметят разницы!

## Прилив возмездия

Неприятности омрачают берега полуострова Вездали, когда в результате землетрясения часть деревни



Пальма-Флора погружается в море. «Прилив возмездия» - это приключение, в котором участвуют персонажи с 1-го по 3-й уровень. Оно знакомит их с побережьем «Зверинца» - тропическим регионом, полным чудовищных отродий, таинственных проклятий и древних храмов. Эта обстановка идеально подходит для морских приключений и исследования джунглей.

Если игроки используют для создания своих персонажей героическую хронику (см. главу 4), поговорите с ними о создании персонажей, выросших на побережье «Зверинца», чтобы придать им более тесную связь с этим регионом. Для персонажей, не являющихся жителями побережья «Зверинца», игроки должны подумать о том, почему их потянуло с другого конца континента в идиллическую деревушку на берегу моря.

## ОБЗОР ИСТОРИИ

Деревня Пальма-Флора известна своей яркой зеленой листвой, соревновательными турнирами по охоте на акул и сладким коктейлем, названным в ее честь. В Бездне Акульего Пера, океанской впадине, расположенной к западу от деревни, скрывается небольшой клан из нескольких десятков сахуагинов, которым надоели охотники на акул из Пальма-Флоры. Из года в год морские дьяволы нападали на охотников за акулами, пытаясь испортить турниры, но из-за своей малочисленности они неизменно терпели поражение от охотников и наемников. Однако недавно ситуация изменилась.

Когда во время прошлогоднего турнира юная сахуагин по имени Селачай потеряла своих родителей во время нападения охотников на акул, ее отчаянные молитвы о мести коснулись бездонного сознания Ук'отоа, древнего левиафана, запертого под океаном. Селачай обратилась к своему новому покровителю с просьбой дать ей силу уничтожить охотников на акул и всех, кто эксплуатирует море. Она получила эту силу в виде волшебного скипетра, увенчанного кристаллическим янтарным глазом. Превратившись с помощью скипетра в проводника могущества Ук'отоа, Селачай теперь ведет клан Акульего Пера по пути темного возмездия, и только от искателей приключений зависит, смогут ли они остановить его.

## КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В первой части приключения герои наслаждаются отдыхом или бодрящей охотой на акул на солнечном берегу Пальма-Флоры, когда на побережье раздается подземный толчок. На их глазах островная часть деревни начинает погружаться в глубины. Сахуагины снуют по затопленной территории, убивая тех, кто пытается доплыть до безопасного места. Героям приходится бороться за выживание и шанс спасти как можно больше жителей деревни до того, как Пальма-Флора будет захвачена.

В конце концов героям приходится вскочить на борт корабля, спасающегося из тонущей деревни, прежде чем их перебьют.

Если они выживут и доберутся до открытого моря, то достигнут 2-го уровня. На борту корабля персонажи общаются с командой и таинственным капитаном-табакси, планируя свои дальнейшие действия.

В последней части приключения у персонажей, желающих спасти Пальма-Флору и разгадать тайну тонущей деревни, появляется несколько вариантов. Капитан Три Серьги очень хочет, чтобы они взялись за дело, а многие близлежащие острова предлагают ресурсы для подводных приключений, которые могут им помочь.

Вернувшись в затопленные руины Пальма-Флоры, герои вступают в схватку с озлобленными сахуагинами. Битва будет жестокой, ведь многие из охотников на акул Пальма-Флоры были превращены злоедейской силой в полугуманоидов-полуакул. Независимо от исхода финальной битвы, приключенцы смогут продолжить свои морские приключения на побережье «Зверинца».

## ПОДГОТОВКА И ОТПРАВНЫЕ ТОЧКИ

Перед началом приключения обсудите с игроками, почему их персонажи оказались в Пальма-Флоре. Вы можете предоставить игрокам некоторые подробности о деревне, описанные в главе 3. Это поможет игрокам вжиться в образ и определить, почему партия приехала в эту отдаленную прибрежную деревню.

Перед началом приключения также необходимо выяснить, знают ли персонажи друг друга, или это приключение - первая их встреча.

## ЭТО ЧУВСТВО ПОГРУЖЕНИЯ

Когда игроки будут готовы приступить к игре, прочитайте или перефразируйте следующий текст, чтобы создать атмосферу:

Прохладный ветерок проносится по острову Флора, смешивая сладкий аромат цветов с соленым привкусом Люцидианского океана. Загорелые местные жители играют на пляже, а загорелые туристы сидят в плетеных креслах и потягивают прохладительные напитки. Полдюжины почти голых охотников на акул, готовящихся к участию в ежегодном турнире, стоят на мелководье на южном берегу, вооружившись гарпунами и смекалкой.

Теперь у игроков есть возможность описать, что делают их персонажи в созданной вами сцене. Ваша группа может разыграть эту сцену в виде коротких эпизодов, в которых каждый игрок рассказывает о том, как проходит обычный день его персонажа до начала грядущих событий.

После того как игроки закончат, переходите к следующему разделу. Если вам или вашим игрокам не очень удобно разыгрывать короткую сцену с двумя людьми, чтобы задать настроение, позвольте игрокам кратко рассказать, что делают их персонажи, а затем переходите непосредственно к действию.

Все разделы этой части приключения связаны с картой 5.1, которая приведена далее в этой главе.

## ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ И НАПАДЕНИЕ САХУАГИНОВ

После того как персонажи представились, прочитайте:

Земля под ногами дрожит и трескается. Волны высотой в десятки футов обрушиваются на берег, и в воздухе раздаются вопли, когда на песок выбегает толпа отдыхающих. К этой какофонии добавляется пронзительные крики: из воды выбегают охотники на акул, преследуемые человекоподобными существами с рыбьими головами и скользкой, упругой кожей.

Спросите каждого игрока, как на это реагирует его персонаж. Если кто-то из персонажей хочет сразиться с сахуагином, предложите игрокам совершить бросок на инициативу. Действие этого приключения начинается в южной части деревни (область P1, описанная ниже).





Персонажи могут быть не заинтересованы в спасении охотников на акул, возможно, считая, что люди, не боящиеся охотиться на акул, сами могут за себя постоять. В этом случае позвольте им задать вам вопросы о том, что еще происходит в деревне. Возможно, игроки решат, что их персонажи хотят сосредоточиться на спасении жителей, набегах на дома или совершении других благородных или корыстных поступков, поскольку деревня погружается в хаос. В этом случае для ответа на их вопросы обратитесь к карте Пальма-Флоры и следующим общим характеристикам.

## Р1. ЮЖНОЕ ПОБЕРЕЖЬЕ

Четыре **сахуагина** [sahuagin] выходят из воды и преследуют двух охотников на акул (используйте характеристики **воителя племени** [tribal warrior]). Если персонажи не вмешаются, охотники на акул будут легко разорваны на части и убиты сахуагинами.

**Охотники на акул.** Охотники на акул - безрассудные подростки: девушка-полуэльф по имени Эланза и парень-тифлинг по имени Жоао. Эланза боится, что вся деревня утонет в море, и призывает героев отправиться с ней к кораблям на восточном берегу и спастись. Жоао одержим жадной славой. Если он выживет в этой схватке, то отправится на северный берег, чтобы продолжать сражаться, если только персонаж не убедит его бежать в безопасное место, преуспев в проверке Харизмы (Убеждения) Сл 10.

**Развитие событий.** После этого столкновения деревню сотрясает подземный толчок. Любой персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, понимает, что Пальма-Флора тонет. Каждые 10 минут, начиная с этого момента, размеры острова будут уменьшаться на 5 футов со всех сторон по мере того, как он медленно погружается в океан.

**Куда идти дальше?** Отсюда персонажи могут отправиться на восточную, западную или северную часть Пальма-Флоры. Любой персонаж, который посмотрит в сторону других частей деревни, попытается понять, что происходит, должен совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 10. В случае провала персонаж увидит только убегающих людей и услышит только крики. В случае успеха сообщите этому персонажу следующую информацию в зависимости от того, куда он смотрит:

**Восточное побережье.** Здесь находится деревенский причал, и несколько кораблей уже отплывают. Одна группа моряков сражается с сахуагинами, пытаясь взойти на борт последнего судна, еще стоящего у причала.

**Западное побережье.** Здесь деревня тонет быстрее всего, и несколько домов на берегу уже наполовину затоплены. Жители деревни и сахуагины направляются к северному берегу.

**Северное побережье.** Отчаявшиеся жители деревни пытаются добраться до северной части деревни на материке. После того как землетрясение разрушило мост, две части деревни разделяет канал шириной 50 футов. Если персонажи не вмешаются, жители деревни станут легкой добычей сахуагинов и акул.

## Р2. ЗАПАДНОЕ ПОБЕРЕЖЬЕ

Если персонажи отправляются на западный берег острова, прочитайте:

Полдюжины домиков раскинулись в этой части острова Флора, и волны уже бьются об их фундаменты. Двери распахнуты, окна разбиты. Из разбитого окна выпрыгивает налетчик-сахуагин, сжимая в склизкой руке ожерелье из акулиных зубов.



**Сахуагин [sahuagin]** отделился от своего отряда, чтобы грабить брошенные дома. Он нападает на всех встречаемых персонажей.

**Мародерство.** На этом участке морского побережья все дома стоят пустыми. Персонаж может попытаться найти ценные вещи, потратив 10 минут на обыск дома и совершив проверку Интеллекта (Расследование) Сл 13. В случае успеха персонаж находит произведение искусства стоимостью 25 зм. Чтобы определить, что это за ценность, можно бросить кубик и свериться с таблицей «Произведения искусства стоимостью 25 зм» в главе 7 «Руководства мастера подземелий» или придумать свою.

Каждые 10 минут, которые персонажи тратят на разграбление домов, остров тонет, а вода со всех сторон продвигается на 5 футов вглубь.

**Сокровища.** В дополнение к тому, что смогут взять персонажи, занимающиеся мародерством, ожерелье, которое несет сахуагин, покрыто акульими зубами и унизано крошечными ракушками и стоит 25 зм.

### Р3. СЕВЕРНОЕ ПОБЕРЕЖЬЕ

Если персонажи отправляются на северный берег острова, прочитайте:

Канал шириной в пятьдесят футов, отделяющий остров Флора от остальной части Пальма-Флоры, непроходим после того, как землетрясение разрушило мост. Судя по всему, северная часть деревни страдает от тех же последствий, что и весь остров, и люди массово ее покидают.

Дюжина жителей деревни стоит на северной стороне канала, и все они подбадривают шестерых жителей, которые сейчас его переплывают. Но их призывы переходят в крики, когда три быстро движущиеся акулы проносятся по каналу.

Три **рифовые акулы [reef sharks]** - все они telepтически управляют **сахуагином [sahuagin]**, скрывающимся под водой, - атакуют шестерых **обывателей [commoners]**, переплывающих канал. Один обыватель находится в 35 футах от канала и сможет добраться до другого берега в следующий ход. Остальные пять жителей деревни находятся всего в 25 футах и не знают, поворачивать ли им назад или продолжать плыть. Чтобы быть готовым к тому, что персонажи решат войти в воду, чтобы спасти пловцов, обязательно ознакомьтесь с правилами подводного боя в главе 9 «Книги игрока».

**Сахуагин при исполнении.** Рифовые акулы не агрессивны, если им не угрожает опасность, но налетчик-сахуагин приказывает им напасть. Если сахуагин будет убит, акулы уплывут и оставят жителей деревни в покое. Этот сахуагин скрывается под водой в середине канала. Существо, находящееся под водой и преуспевающее в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, увидит сахуагина. Для существ, находящихся над пенистой, замутненной кровью водой, сахуагин считается сильно заслоненным [heavily obscured].

**Спасение жителей деревни.** Все спасенные жители пообещают персонажам, что будут помнить об их храбрости. Если в будущих приключениях персонажи посетят другое поселение на побережье «Зверинца» (например, Порт-Дамали или Никодранас), один из этих НИП, возможно, уже поселится там и сможет стать для персонажей местным источником информации.

**Сокровища.** Один из жителей деревни, которому персонажи окажут помощь, выразит свою благодарность золотым браслетом (стоимостью 25 зм), являющимся семейной реликвией.

### Р4. ВОСТОЧНОЕ ПОБЕРЕЖЬЕ

Если искатели приключений отправляются на восточный берег, прочитайте:

Один корабль по-прежнему пришвартован к затопленным причалам. Его экипаж сражается с сахуагинами, а также с гигантскими крабами с оранжевыми панцирями и жуткими клешнями, которые пытаются взобраться на борт. Молодой житель деревни в окровавленном белом халате стоит в стороне от сражения и выкрикивает заклинание, призывая вспышку золотого пламени на одного из сахуагинов. Когда вы подходите, он оборачивается к вам, явно испуганный.

«Кто-нибудь из вас ранен? Этим морякам нужна помощь, но я не могу подойти достаточно близко, чтобы исцелить их. Но если я исцелю вас, вы поможете им?»

Человек в белой одежде - Аурелио, подросток-прислужник [acolyte] со светло-коричневой кожей и окрашенными в оранжевый цвет волосами до плеч. Он готов *излечить раны [cure wounds]* или *благословить [bless]* персонажей, но только если они помогут морякам, сражающимся с сахуагинами в доках. Если персонажи спасли кого-то из других жителей деревни, то эти жители встанут в стороне от схватки вместе с Аурелио.

**Сражение.** На мелководье перед причалом четверо моряков (используйте характеристики **разбойника [bandit]**) сражаются с двумя **сахуагинами [sahuagin]** и четырьмя прирученными **гигантскими крабами [giant crabs]**. Как только персонажи присоединяются к схватке, двое из моряков выражают им благодарность и бегут по сходам, чтобы подготовить корабль к немедленному отплытию. Двое других остаются, чтобы помочь в бою.

**Отплытие.** С двумя матросами на борту корабль будет готов к отплытию через 1к6 раундов. Даже если персонажам не удастся победить врагов здесь, они могут убежать на палубу корабля и попытаться защититься от нападающих, пока он не будет готов к отплытию. Если сахуагины и крабы будут побеждены, моряки готовы прождать персонажей не дольше одного часа, если у них остались незаконченные дела в Пальма-Флоре.

**Корабль.** Корабль представляет собой двухмачтовую каравеллу, на корпусе которой выгравировано название «Волнорез». На борту может разместиться до двадцати человек, включая команду из шести человек.

### ДРУГИЕ ЛОКАЦИИ ОСТРОВА ФЛОРА

Следующие области, обозначенные с P5 по P10 на карте 5.1, представляют собой конкретные места на острове Флора. Когда персонажи возвращаются к руинам Пальма-Флоры в последней части приключения, все эти места лежат в руинах или смыты волнами.

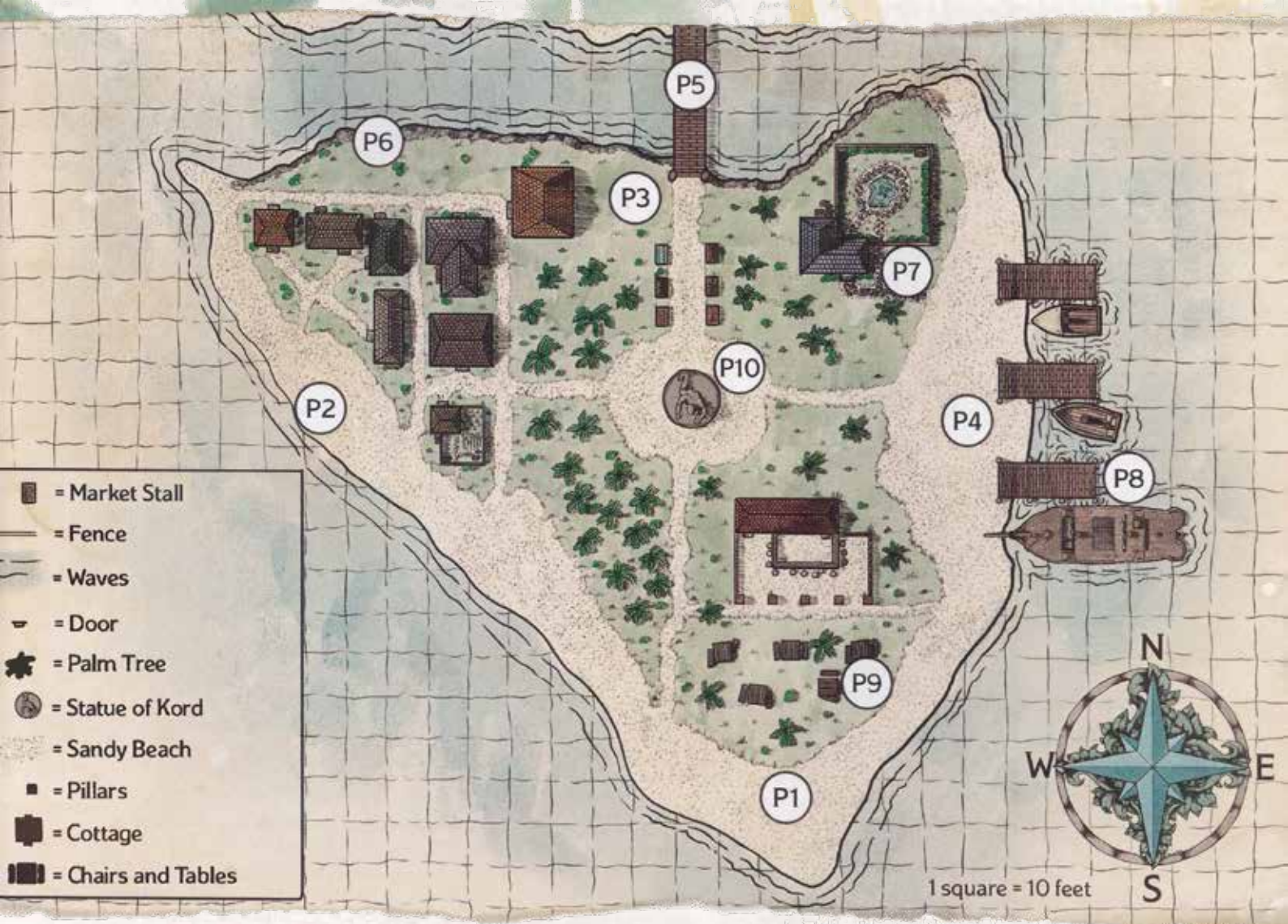
**P5. Мост.** Этот мост когда-то соединял остров Флора с остальной частью Пальма-Флоры на материке. Он был разрушен во время землетрясения.

**P6. Скалы.** В отличие от пологих, покатых пляжей на остальной части острова, северная оконечность острова Флора представляет собой отвесный утес высотой 10 футов.

**P7. Фермерский домик.** В загоне, примыкающем к этому дому, фермер разводит свиней и кур.

**P8. Доки.** На восточной стороне острова причалены три корабля. Один из них - каравелла «Волнорез» (см. область P4). Остальные - ялики, названные «Попутный ветер» и «Румяный эльф». Оба корабля покидают доки сразу после землетрясения.





КАРТА 5.1: Пальма-Флора

**Р9. Таверна.** Трехэтажная таверна «Быстрина, Гостинница и Таверна» - самое высокое здание на острове Флора. Здесь останавливается большинство гостей острова. Первый этаж таверны открыт и смотрит на волны.

**Р10. Общественная площадь.** В центре острова Флора находится бассейн желаний, над которым возвышается статуя Корда, Повелителя Гроз, покровителя охотников на акул Пальма-Флоры. Большинство путешественников бросают в него серебряную монетку на удачу. В настоящее время в бассейне находится 36 см, но жители деревни не одобряют воровство этих подношений. К северу от площади расположено несколько рыночных лотков, торгующих свежими фруктами.

## МОРЕХОДЫ

Выбравшись с разрушенного острова Флора, герои смогут оценить свое положение и завести новые знакомства. После того как герои покинут причал на корабле «Волнорез», прочитайте:

Остров Флора и остальная часть Пальма-Флоры становятся все меньше на горизонте, пока «Волнорез» рассекает беспокойные воды Люцидианского океана. Несколько беженцев из деревни сгрудились на палубе корабля, а команда занимается его обслуживанием.

Эта часть приключения - возможность для персонажей перевести дух, пообщаться с некоторыми НИП,

находящимися на судне, и спланировать свои дальнейшие действия.

## РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

В какой-то момент этой части приключения, в идеале - в конце первой сессии игры, каждый из персонажей достигнет 2-го уровня. Место окончания первой сессии - на ваше усмотрение, но две хорошие точки для завершения игры - это момент, когда персонажи впервые поднимаются на борт «Волнореза», и момент, когда капитан Три Серьги уже поговорит с ними и они решают, куда отправиться дальше (см. ниже).

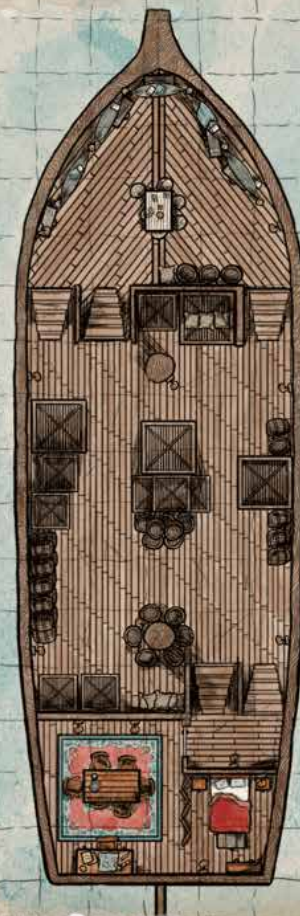
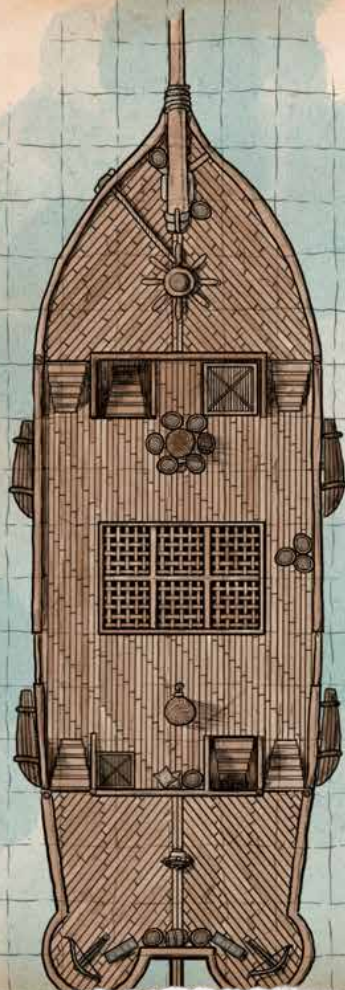
## «ВОЛНОРЕЗ»

На карте 5.2 представлен «Волнорез», который может быть использован и для представления других судов.

«Волнорез» - это каравелла, оборудованная для плавания в прибрежных водах. На корабле могут с комфортом разместиться двадцать пассажиров. Хотя это прочное судно, оно не предназначено для открытого океана. Самая отдаленная от текущего местоположения точка, до которой может доплыть корабль, - это остров Дарктау, контролируемый Разгулем.

«Волнорез» оснащен двумя баллистами на корме для сражения с другими кораблями. Запасы болтов для баллисты с железными наконечниками хранятся в трюме, чтобы их деревянные древки не сгнили. Игровые характеристики баллисты описана в разделе «Осадное оборудование» главы 8 «Руководства мастера подземелий».





1 square = 5 feet

КАРТА 5.2: «Волнорез»

## ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ЭКИПАЖЕМ

Всех членов экипажа «Волнореза» легко заметить, так как они занимаются своими делами по всему судну. Прочитайте:

Грузный волосатый мужчина играет в карты с несколькими беженцами. Женщина-полуорк смотрит на волны, улыбаясь дельфину, проплывающему мимо корабля. Молодой эльф с бледно-зеленой кожей и водянистыми глазами разговаривает с женщиной-дварфом с густой узловатой бородой у штурвала корабля. Красивый, мускулистый мужчина флиртует с одной из беженек.

Большинство членов экипажа «Волнореза» - пираты Разгуля, как и капитан корабля - женщина-табакси с пятнами, похожими на пятна снежного барса, по имени Три Серьги (из-за трех сережек). Капитан находится в своей каюте, обдумывая дальнейший курс корабля.

Если вы хотите разыграть взаимодействие между персонажами и экипажем, вы можете наполнить этих НИП индивидуальностью, сделав их полноценными персонажами:

**Бурт (мужчина, человек).** Этот смуглый красавец, хаотично-нейтральный **разбойник [bandit]** крепкого телосложения, обладающий острым умом и склонный к азартным играм. Он родом из Порт-Дамали. Бурт не доверяет никому, особенно своим товарищам из Разгуля.

**Даджаркал (женщина, полуорк).** Эта законно-нейтральная **друидка [druid]** с мягким характером любит животных больше, чем других людей. Она присоединилась к команде «Волнореза» неделю назад в Никодранасе, в действительности будучи наемным шпионом Хлодвигского содружества,

которому поручено выявлять пиратов Разгуля. Каждый вечер она тайно призывает *почтовое животное [animal messenger]*, чтобы отправлять начальству отчеты о местонахождении «Волнореза».

**Дилляю (мужчина, морской эльф).** Этот зеленоглазый хаотично-добрый **разбойник [bandit]** присоединился к команде всего несколько дней назад, поэтому он еще не знает, что работает на пиратском судне. Дилляю провел большую часть своей жизни в Порт-Зуне после того, как в детстве потерял семью во время набега сахуагинов, и страстно ненавидит морских дьяволов.

**Хейди Аксбоард (женщина, дварф).** Эта законно-злая **прислужница [acolyte]** - рулевой и первый помощник, умеющая предсказывать погоду. Она родом из Гримголира в Двендалианской империи, но уже несколько десятилетий проводит в морских путешествиях. Хейди неоднократно сражалась с сахуагинами, но никогда не видела, чтобы они владели магией, подобной той, что заставляла остров Флора погружаться под воду.

**Киджори (мужчина, человек).** Этот загорелый **разбойник [bandit]** с нейтрально-хаотическим мировоззрением является шкипером. Несмотря на мускулистое телосложение, он не очень силен. Бабник, выросший в Порт-Дамали, Киджори гулит и доверяет всем подряд.

**Три Серьги (женщина, табакси).** Эта бледная, пятнистая, нейтрально-злая **капитан разбойников [bandit captain]** пока не достигла особых высот среди пиратов Разгуля. Она привела свое судно в деревню Пальма-Флора, поскольку ей сообщили, что местное племя сахуагинов обнаружило необычный клад. Три Серьги справедливо предположила, что они собираются напасть на деревню, и



намеревалась быть там, чтобы разграбить руины после нападения. Она не предполагала, что остров Флоры затонет.

**Приглашение капитана.** После того как персонажи пообщаются с экипажем, пусть НИП, с которым они сейчас разговаривают, скажет им, что капитан Три Серьги хотела бы видеть персонажей в своей каюте.

## Беженцы с Пальма-Флоры

Если персонажи захотят поговорить с кем-либо из беженцев, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Беженцы с острова создали временные укрытия от солнца по всей палубе «Волнореза». Здесь находятся те, кого вы спасли во время рейда, а также несколько человек, которым удалось добраться до корабля до того, как он отошел от причала.

НИП, спасенные персонажами после землетрясения, в основном находятся в состоянии шока, хотя они все еще благодарны персонажам. У них, как и у прочих беженцев, есть свои личностные качества и мнение о происходящем, с чем вы можете поимпровизировать, основываясь на том, как персонажи вели себя по отношению к ним во время катастрофы на Пальма-Флоре.

Если персонаж носит или демонстрирует ожерелье из акулиных зубов, снятое с сахуагина в области P2, один из беженцев признает его своим (если Жао, охотник на акул, выжил при набеге, ожерелье принадлежит ему). Если ожерелье возвращается к владельцу, он обещает вечную преданность нашедшему его персонажу, и тот получает вдохновение.

## Три Серьги и ее план

Когда герои встретятся с капитаном Три Серьги в ее каюте, прочитайте:

Табакси, сгорбившись над широким столом, размышляет над картой, приколотой к его поверхности полудюжиной ножей и кинжалов. Несколько золотых колец сверкают на ее лапах, когда она прокладывает возможные пути через океан. Когда вы открываете дверь, она смотрит на вас своими изумрудными глазами, и ее кошачья мордочка расплывается в острозубой улыбке, которая в равной степени радует и настораживает.

«А, добро пожаловать», - мурлычет она. «Вы герои из той милой деревушки, да? Добро пожаловать на борт «Волнореза». Нам нужно поговорить о затонувшем острове и о сокровищах, которые мы сможем найти, если вернемся».

Три Серьги - пиратка. Точнее, она - член Разгулья, высокоорганизованной коалиции пиратов, штаб-квартира которой находится на страшном острове Дарктау, за много лиг к западу (см. главу 3). Табакси интересуется искателями приключений, которых она взяла на борт, желая оценить их мастерство и возможность обогатиться за счет них. В конечном счете она намерена использовать их как инструмент в поисках сокровищ сахуагинов и приглашает их присоединиться к ее команде. Однако для начала ей нужен план.

Капитан «Волнореза» - хитрая табакси-капитан разбойников [bandit captain], обладающая скоростью лазания 20 футов, особенностью «Кошачье проворство» (см. ниже) и темным зрением, действующим на расстоянии до 60 футов. Она умеет читать, писать и говорить на Общем и Сахуагинском языках. В качестве действия она может атаковать когтями (+4

к попаданию) в ближнем бою, нанося при попадании 1к4 рубящего урона.

**Кошачье проворство.** Когда Три Серьги двигается в бою в свой ход, она может удвоить свою скорость до конца хода. Если она использует эту особенность, то не сможет использовать его снова, пока не переместится на 0 футов в один из своих ходов.

Три Серьги знает как точно понять, чего хочет человек и как ему это предложить. У персонажей со значением пассивной Харизмы (Обман) ниже 15 она способна определить идеал, привязанность и недостаток, просто наблюдая за ними в течение 10 минут. Чтобы определить этот пассивный показатель, прибавьте 10 к бонусу персонажа к проверкам Харизмы (Обман).

Общаясь с персонажами, Три Серьги охотно отвечает на вопросы, которые они ей задают (см. ниже), и пытается манипулировать ими, внушая им, что они хотят спасти Пальма-Флору. Настойчивой она становится только в том случае, если персонажи абсолютно не поддаются на ее уговоры. Частью ее стратегии является создание у приключенцев ощущения, что они полностью контролируют ситуацию, даже если она тонко направляет разговор.

Персонаж, совершивший успешную проверку Мудрости (Проницательность) Сл 16, уловит, что капитан табакси пытается хитростью подтолкнуть персонажей к действию. Увидев это, Три Серьги лукаво улыбнется и запомнит этого умного искателя приключений. Она легкомысленно скажет, что ценит инициативу и хочет узнать, на что способны персонажи. Если она решит, что из этого персонажа получится успешный пират, она наведается к нему ночью и предложит стать членом Разгулья - если он сумеет убедить остальных членов партии помочь ей заполучить сокровища сахуагинов.

**Что знает Три Серьги.** Капитан табакси точно знает, что произошло в Пальма-Флоре, благодаря шпионам Разгулья, которые наблюдали за деревней и Бездной Акульего Пера в течение последних нескольких месяцев. Она делится любыми из следующих сведений:

- Землетрясение затянуло остров Флора в Бездну Акульего Пера - близлежащую впадину, где обитает клан гуманоидов, разводящих акул, известных как сахуагины.
- Сахуагины и жители острова Флора враждовали на протяжении многих поколений, поскольку на острове Флора ежегодно проводится фестиваль охоты на акул.
- Молодая девушка-сахуагин по имени Селачай недавно возглавила клан Акульего Пера и обладает необычными способностями. Она носит с собой магический скипетр, являющийся жезлом возмездия [rod of retribution] и ставший проводником неземной магической силы. (Жезл - это новый магический предмет, о котором рассказывается в главе 6).
- Никто не знает, как именно эта девушка-сахуагин сумела вызвать землетрясение, достаточно мощное, чтобы утащить остров Флора под воду, но это и не важно. Важно найти способ проникнуть во впадину и забрать скипетр у Селачай. Это не позволит ей больше устраивать хаос, а реликвия, несомненно, будет продана за кругленькую сумму на черном рынке.
- Три Серьги хочет продать сокровища и разделить их на три части: треть - для нее и на содержание корабля, треть - команде и треть - искателям приключений. Она предлагает им 500 зм как третью часть, если они помогут ей достать жезл.



- В ряде близлежащих портов или островов «Волнорез» может причалить, выгрузить беженцев и найти снаряжение, которое поможет группе отважных искателей приключений сразиться с сахуагинами в их подводном логове.

Если Три Серьги услышит от персонажей, что они хотят бросить вызов Селачай, она расскажет им о нескольких портах, которые они могут посетить, прежде чем повернуть и отправиться в Бездну Акулего Пера. Если же приключенцы предпочтут оставить эту затею, она нахмурится и съехидничает, но в конце концов согласится. Капитан согласится высадить их в Порт-Дамали, где, как она надеется, найдется «пара по настоящему храбрых наемников».

## ПОРТЫ, В КОТОРЫЕ МОЖНО ЗАЙТИ

Для персонажей, решивших вернуться на остров Флора и противостоять угрозе со стороны сахуагинов, поблизости находятся три надежных порта, любой из которых может принять беженцев и позволить персонажам найти припасы для своей миссии. Более подробная информация обо всех перечисленных ниже местах содержится в главе 3:

**Остров Бисафт.** На этом крошечном острове есть небольшой порт. Шаман, живущий в холмах за портом, может дать персонажам *амулет подводного дыхания* [*charm of water breathing*] (см. раздел «Амулеты» в главе 7 «Руководства мастера подземелий»). Амулет позволяет персонажу накладывать заклинание *подводного дыхания* [*water breathing*], после чего его магия исчезает.

**Брокенбэнк.** Эта деревня - самое маленькое поселение, признанное Хлодвигским содружеством, но, тем не менее, она заполнена иноземными кораблями. Местный аптекарь может предложить зелье, дающее способность дышать под водой.

**Порт Дамали.** Этот город слишком велик, чтобы персонажи могли полностью исследовать его в этом приключении. Три Серьги знает кузнеца, имеющего связи на черном рынке, который может помочь героям получить несколько экспериментальных водолазных шлемов, позволяющих дышать под водой.

## ДАЛЬНЕЙШИЕ ДЕЙСТВИЯ

В благодарность за храбрость персонажам предлагается использовать в качестве спального места тесную, но удобную свободную каюту. Если только Три Серьги не наведается к кому-нибудь из персонажей (см. «Три Серьги и ее план» ранее в этом приключении), ночь пройдет без происшествий. Прочитайте:

Чайки кричат и приследуют вас, пока «Волнорез» плывет к следующему порту назначения. Ночь опускается вокруг вас, и экипаж ориентируется только по свету звезд.

Решение персонажей о том, куда плыть дальше, может стать точкой, которая ознаменует конец первой сессии этого приключения. Если вы завершили первую сессию до того, как закончили этот раздел, это все равно хорошее место для небольшого перерыва перед следующей частью приключения. Помните, что теперь персонажи должны быть 2-го уровня.

## ГОЛОД ГЛУБИН

Когда игроки будут готовы приступить к последней части приключения, прочитайте или перефразируйте следующий текст, чтобы создать атмосферу:

«Подъем, путешественники!» Голос Бурта, одного из членов экипажа «Волнореза», пробуждает вас от дремоты. Солнце едва показалось над горизонтом, но через иллюминатор каюты можно разглядеть причалы порта. «Уже рассвело, пора выдвигаться».

Когда искатели приключений выходят из каюты, они обнаруживают, что беженцы с Пальма-Флоры собирают те немногие пожитки, которые им удалось спасти. Перед тем как сойти на берег, они еще раз благодарят героев за спасение. У одного из беженцев есть деловые связи в порту, и он может помочь другим беженцам найти убежище и спланировать их дальнейшие действия. Он также может отыскать немного денег в качестве последнего вознаграждения за помощь персонажей - по 5 зм за каждого беженца, взятого на борт.

Если персонажи подружились с кем-то из этих НИП и хотят, чтобы они остались, они могут попросить их остаться на корабле и продолжить путешествие вместе с ними. В противном случае все беженцы покидают это приключение. Вы можете заново ввести этих НИП, когда персонажи вернутся в любой порт Хлодвигского содружества, если вы или игроки захотите увидеть их снова.

## АДАПТАЦИЯ ПОРТА НАЗНАЧЕНИЯ

Важная часть работы мастера подземелий - это умение предоставить игрокам выбор и при этом не заставлять себя делать больше работы, чем нужно. Предоставить игрокам возможность посетить три разных порта - это потенциально огромный объем работы, даже с помощью такой книги, как эта. Чтобы свести к минимуму объем подготовки, здесь представлено типовое поселение с несколькими магазинами и локациями. Затем в кратких описаниях рассказывается о том, как сделать каждое из возможных поселений уникальным.

Три Серьги торопится и предлагает персонажам не проводить много времени на берегу, иначе она уплывет без них. Это делает исследование больших городов Порт-Дамали и Порт-Зуна менее привлекательным, по крайней мере, на данный момент.

## ОБЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПОРТОВ

Все порты, которые персонажи могут посетить в этом разделе, имеют следующие общие характеристики. Ниже приводится конкретная информация по трем портам, в которой рассказывается о том, как эти общие характеристики и перечисленные НИП изменяются для каждого порта.

**Аптекарь.** В порту есть специальный травник (используйте характеристики **друида** [**druid**]), продающий проходящим мимо путешественникам лекарственные средства. У друида в запасе четыре зелья *лечения* [*potions of healing*], которые продаются по 50 зм каждое, и одно зелье *дружбы с животными* [*animal friendship*], которое продается за 125 зм.

**Магазин товаров общего пользования.** В порту есть магазин товаров общего пользования, где продаются предметы из раздела «Снаряжение» главы 5 «Книги игрока» стоимостью 50 зм и менее. У продавца магазина (используйте характеристики **обывателя** [**commoner**]) есть в запасе по четыре предмета. Персонажи также могут продавать предметы в магазине общих товаров за половину их цены, указанной в «Книге игрока».

**Лавка свитков.** В порту есть магазин, где продаются магические свитки. Писец (используйте характеристики **мага** [**mage**]) продает здесь четыре свитка



заклинаний по 50 зм каждый: один *свиток заклинания волшебной стрелы* [magic missile], один - *щита* [shield], один - *направляющего снаряда* [guiding bolt] и один - *волны грома* [thunderwave].

**Кузница.** В порту есть кузница, в которой продаются любые доспехи и оружие, указанные в главе 5 «*Книги игрока*», стоимостью 200 зм и меньше. В кузнице есть по два товара каждого типа.

## Остров Бисафт

Помимо общих характеристик, перечисленных выше, порт острова Бисафт обладает следующими особенностями.

**Атмосфера.** На острове Бисафт тепло и приятно, особенно ранним утром. Весь порт пахнет как после дождя. Его жители настороженно относятся к Трем Серьгам, но доброжелательны к гостям и беженцам.

**Лавка свитков.** В миле от порта находится лавка свитков, которой управляет старая торта-шаманка по имени Гримальда (используйте характеристики **мага** [mage]). Она оказывает Трем Серьгам услугу и дает одному из членов партии *амулет подводного дыхания* [charm of water breathing] (см. раздел «Амулеты» в главе 7 «*Руководства мастера подземелий*»). Амулет позволяет персонажу наложить заклинание *подводного дыхания* [water breathing], после чего его магия исчезнет.

## Брокенбэнк

Помимо общих характеристик, перечисленных выше, Брокенбанк обладает следующими особенностями.

**Атмосфера.** Брокенбанк - это грязная, мокрая от дождя деревня, переполненная путешественниками. Здесь может возникнуть ощущение клаустрофобии, и кажется, что на каждом углу стоит злобный стражник из местного Железа.

**Аптекарь.** Аптекарь Брокенбэнка - пухленькая женщина-друид из числа морских эльфов по имени Алдагеам. Три Серьги спасла Алдагеам жизнь, когда она была еще совсем маленькой, и хотя она не вполне доверяет табакси (которая, как она знает, является пиратом), она рада помочь своей подруге. У нее в запасе есть десять *зелий подводного дыхания* [potions of water breathing], и она продает их персонажам за полцены по 40 зм за штуку.

**Ломбард и общий магазин.** В Брокенбэнке есть процветающий ломбард, который одновременно является и универсальным магазином. Предметы, продаваемые здесь, стоят не 50%, а 75% от их стоимости.

## Порт Дамали

Помимо общих характеристик, перечисленных выше, Порт Дамали обладает следующими особенностями.

**Атмосфера.** Порт Дамали - красивый и оживленный город, но его доки вонючие, опасные и побитые непогодой.

**Кузница.** Местная кузница получила несколько экспериментальных дыхательных шлемов от изобретателей из Порт-Зуна. Три Серьги дает приключенцам письмо и просит доставить его кузнецу, не вскрывая. (Письмо гласит: «Разгулье реквизирует вашу партию водолазных шлемов. Не задавайте вопросов, и ваша следующая партия товаров будет доставлена без потерь»).

Кузнец - человек-**ветеран** [veteran] средних лет по имени Гектор. Прочитав записку, он краснеет, но затем предлагает столько водолазных шлемов, сколько персонажей в партии. Каждый из них представляет собой шлем из стали и стекла, похожий на клетку, обвивающую аквариум. На вопрос об оплате кузнец заикается: «Они ваши! Это не обсуждается. Спасибо за покровительство».

Эти экспериментальные шлемы представляют собой *дыхательные пузыри*, о которых рассказывается в главе 6.

## Отплытие в Пальма-Флору

После того как герои завершили свои дела в порту, Три Серьги сурово смотрит на них и спрашивает: «Вы готовы? Вы собираетесь рисковать жизнью и здоровьем ради одного лишь сокровища и мести. На такое способны только жадные, глупые и те, кому нечего терять».

Персонаж может совершить проверку Мудрости (Проницательность) Сл 16, чтобы понять по непроницаемому лицу табакси, что у нее на уме. В случае успеха персонаж поймет, что Три Серьги чем-то озабочена, и, возможно, даже сочувственно смотрит на него своими кошачьими глазами.

**Ролевой отыгрыш за Три Серьги.** Вопреки своей природе, Три Серьги прониклась к искателям приключений симпатией (если только они не сделали что-то, что ее разозлило), и она сомневается, стоит ли использовать их как одноразовые инструменты в своей попытке получить жезл возмездия.

Если персонаж обратится к табакси с этим вопросом наедине в любое время до финальной битвы (см. раздел «Бездна Акульего Пера» в этой главе), Три Серьги спросит: «Что важнее чувствовать капитану, глядя на свою команду? Доверие? Или гордость?» Отвечая ей, персонаж может совершить проверку Харизмы (Убеждение) Сл 13. В случае успеха Три Серьги печально кивнет и пересмотрит свой план использовать искателей приключений в роли своих пешек. Результаты этого выбора станут очевидными после финальной битвы (см. «Завершение приключения»).

## Столкновения в открытом море

Среди ночи, через сутки после выхода «*Волнореза*» из порта, шкипер Киджори выкрикивает предупреждение. Из-за высокой скалы появился другой корабль и движется на перехват!

Эта столкновение позволяет прервать путешествие и углубить интригу, окружающую Три Серьги. Если ваша группа хочет закончить приключение за одну игровую сессию и испытывает нехватку времени, пропустите это столкновение.

Корабль, двинувшийся на перехват, названный «*Лунный луч*», - это каравелла под флагом Хлодвигского содружества, правительства побережья «Зверинца». Корабль немного меньше «*Волнореза*» и быстро набирает скорость.

«*Лунный луч*» охотится на Три Серьги. Капитаном корабля является капитан-лейтенант Воскиир Ларт, принц и эпотажный бледнокожий мужчина-полуэльф, **капитан разбойников** [bandit captain]. Друидка Даджаркал, шпионящая для Хлодвигского содружества, сообщила о передвижении корабля через своих почтовых животных, и «*Лунный луч*» был направлен на перехват пиратского судна.

**Начало схватки.** Перехват «*Волнореза*» занимает у «*Лунного луча*» 10 минут, что дает персонажам и команде время прийти в себя и облачиться в доспехи (см. раздел «Надевание доспехов» в главе 5 «*Книги игрока*»). Бой начинается, когда Воскиир со своим абордажным отрядом из двух **головорезов** [thugs], двух **разведчиков** [scouts] и четырех **разбойников** [bandits] поднимается на борт судна. Он кричит: «Именем закона Хлодвигского содружества, сдавайтесь или вы будете взяты на абордаж!». В начале боя Три Серьги держится в тени, надеясь, что команда и персонажи смогут убедить Воскиира, что он захватил не тот корабль. Однако на малейшую провокацию командир реагирует с излишним усердием. Если



персонажи или команда растерянно молчат или пытаются что-то с ним обсудить, он отказывается слушать и нападает. Используйте карту «Волнореза», чтобы оценить положение персонажей, их союзников и противников в этом бою.

**Комплексная схватка.** Ведение боя с несколькими союзными НИП может оказаться сложным. Чтобы упростить ситуацию, пусть четыре разбойника из команды Воскиира вступят в бой с Буртом, Даджаркалом, Диллю и Киджори, в то время как Три Серьги будет аковать из тени, а Хейди останется у штурвала, чтобы управлять судном. Таким образом, в центре боя остаются персонажи, которым предстоит сразиться с Воскииром. При желании можно решить эту дуэль один на один, используя обычные кубики, или объявить, что одна сторона победила другую, в зависимости от того, как персонажи завершат битву с Воскииром.

Даджаркал и Диллю являются темными лошадками в битве и могут быть использованы по усмотрению Мастера. Даджаркал - наемница, не имеющая реальных связей с Хлодвигским содружеством, поэтому сначала она может держаться в стороне, чтобы посмотреть, какая сторона одержит верх. Диллю, возможно, персонажам придется убедить сражаться на их стороне, прежде чем он вступит в бой.

**Завершение боя.** Бой заканчивается, когда Воскиир и его абордажная группа терпят поражение. «Лунный луч» поспешно уплывает, как только битва проиграна, но «Волнорез» не следует за ним. Если абордажная группа погибла, то на этом все и заканчивается. Однако если искатели приключений захватят Воскиира, у них будет возможность допросить его. (Можно также попросить Даджаркал или кого-то из команды Воскиира узнать, что они знают, если капитан не выжил).

Воскиир охотно рассказывает, что Три Серьги - пиратка из Разгулья и что он - офицер Железа, посланный для ее задержания. Если персонажи попытаются выведать у него больше, можно прервать разговор появлением капитана Три Серьги и ее последующим приказом одному из членов ее команды: «Бросьте этого жалкого добряка на гауптвахту».

Если то, что Три Серьги - капитан пиратов, еще не стало достоянием общественности, то сейчас самое время расспросить ее об этом. Она пытается отмахнуться от критики и заявляет, что просто хочет получить жезл возмездия [rod of retribution]. То, что она пират, не имеет никакого отношения к ситуации, в которой оказались герои. «Если только, - добавляет она с ухмылкой, - не распространится информация о том, что вы напали на офицера Хлодвигского содружества, защищая разыскиваемого корсара. Сейчас об этом знаем только вы, я и те паразиты, которые пытались взять наш корабль на абордаж».

## Засада у острова Флора

Ветер благоволит героям на обратном пути, и они прибывают к затонувшим руинам острова Флора на рассвете третьего дня путешествия. Когда герои придут к Пальма-Флоре и к Бездне Акульего Пера, прочитайте:

Хейди Аксборд кричит со штурвала. «Бездна Акульего Пера! Мы прибыли!»

Команда бежит на правый борт судна, чтобы посмотреть на волны, когда над горизонтом забрезжит первый рассвет. Вдалеке виднеется материковая часть Пальма-Флоры, целая и невредимая, но, похоже, безлюдная - жители, видимо, бежали на случай очередного нападения сахуагинов. Воды вокруг корабля мутны

и в них видны лишь несколько обломков коряг, лениво покачивающихся на волнах прибоя.

Если у кого-либо из персонажей пассивный показатель Мудрости (Восприятие) равен 15 или выше, также прочитайте:

Краем глаза вы заметили движение. Что-то взбирается на борт корабля с левого борта - небольшая группа сахуагинов! За ними следуют два огромных гуманоида с акульими головами.

Эти чудовища атакуют сразу. Если никто не заметил восьмерых сахуагинов [sahuagin] и двух акулopodobных отродий (см. врезку «Акулopodobные отродия»), пока они поднимались на борт «Волнореза», то они застали персонажей и команду врасплох. Как и в предыдущем случае, эту встречу можно упростить, если некоторые из сахуагинов вступят в бой с экипажем «Волнореза» один на один.

**Конец боя.** Сахуагины прыгают за борт и сбегают в море, когда одно из отродий убито. Во время их бегства с нижних палуб поднимается Три Серьги и кричит: «Искатели приключений! Используйте добытые нами припасы и следуйте за ними во впадину! Мы разберемся с последним из этих чудовищ!»

Если герои проигнорируют приказ или убьют всех сахуагинов до того, как расправятся с первым отродьем, то после боя Три Серьги поздравит искателей приключений. Она посетует на то, что ей не хватило приспособления для дыхания под водой, чтобы присоединиться к ним, и в очередной раз попросит их принести ей жезл возмездия [rod of retribution] вождя сахуагинов.

## Погружение в Бездну Акульего Пера

Землетрясение, вызванное колебаниями Ук'отоа глубоко под водой, затащило остров Флора во впадину, которую сахуагины называют своим домом. Разрушенный остров находится в узком ущелье впадины на глубине ста футов под поверхностью моря. Места, указанные в этом разделе, относятся к карте 5.3.

### Акулopodobные отродия

Сахуагинская шаманка Селачай, используя магию Ук'отоа, отомстила охотникам на акул из Пальма-Флоры. Несчастные охотники, которым не удалось спастись, были превращены в чудовищ с грубой сероватой кожей, головой акулы и мускулистым человекоподобным телом. Эти существа обладают всем своим прежним интеллектом и индивидуальностью, но реагируют на акулю телепатию своих хозяев-сахуагинов.

Акулopodobные отродие использует характеристики **охотничьей акулы** [hunter shark] с указанными изменениями:

- Оно - аберрация.
- Оно может дышать воздухом и водой, но чтобы не задохнуться, ему необходимо погружаться под воду не реже одного раза в 4 часа.
- У него человекоподобные конечности и скорость ходьбы 20 футов.
- Проклятие, превратившее его в отродие, может быть снято только заклинанием **снятия проклятия** [remove curse] или аналогичной магией.

Страшнее всего в акулopodobных отродиях то, что это могут быть люди, которых персонажи встретили и бросили на отrove в первой части этого приключения. Если вы хотите задеть чувства игроков, сражающихся с этими монстрами, опишите, как акулopodobное отродие похожа на конкретного НИП, которого персонажи не смогли спасти.





КАРТА 5.3: Руины Пальма-Флоры

Погрузиться в глубины впадины сложно, но нет ничего невозможного для доблестных искателей приключений. Попросите каждого персонажа совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 13. В случае успеха персонаж без напряжения ныряет в руины. В случае неудачи персонаж совершает погружение, но получает один уровень истощения (см. приложение А, «Условия», в «Книге игрока»).

### ОСОБЕННОСТИ РУИН

Затонувшие руины острова Флора имеют следующие общие характеристики.

**Освещение.** Впадина находится в зоне солнечного света под поверхностью воды и дном ярко освещена.

#### РОЛЕВОЙ ОТЫГРЫШ СЕЛАЧАЙ

Селачай - молодая совершеннолетняя девушка-сахуагин, пользующаяся уважением в своем клане. Она стала лидером, победив предыдущую жрицу клана в ритуальном бою, используя силу, данную ей Ук'отоа. За все, что она имеет в жизни, ей пришлось бороться, но это не ожесточило ее сердце. Наоборот, она хочет создать лучшую жизнь для своего народа.

**Идеал.** Только сила может изменить сознание жителей суши. Мы пытались убедить их. Мы пробовали угрозы. Теперь они будут подчиняться нам по своей воле или мы заставим их служить нам силой.

**Привязанность.** Племя Акульего Пера - это все, что у меня есть. Я готова на все, чтобы защитить его - даже если ценой будет моя собственная жизнь.

**Слабость.** Втайне я хочу верить в лучшее, что есть в людях, даже в землеходцах. Тем не менее, если они предадут меня, я обеспечу им мучительную и ужасную смерть.

**Вода.** Глубокая и беспокойная вода впадины затрудняет передвижение непривыкших к подобному существу. Существо, не обладающее скоростью плавания, должно тратить 2 фута движения на каждый 1 фут. Кроме того, оно должно преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 10 при каждой попытке переместиться, иначе его скорость будет снижена до 0 до начала следующего хода. Сахуагины во впадине могут двигаться нормально.

### РЕШАЮЩЕЕ СРАЖЕНИЕ С СЕЛАЧАЙ

Как только герои доберутся до руин, прочитайте:

То, что осталось от затонувшего острова, застряло и едва держится в подводной впадине. Каркасы домов еще стоят, а вокруг разбросаны жуткие останки жителей.

Пять сахуагинов в окружении нескольких акул подобных отродий, с которыми вы сражались ранее, стоят на коленях перед сахуагином в великолепном головном уборе. Она что-то напевает на неизвестном языке и держит в руках сверкающий скипетр, увенчанный светящимся янтарным глазом.

**Сахуагин-колдун Ук'отоа [Sahuagin Warlock of Uk'otoa]** (см. главу 7) по имени Селачай, направившая силу для уничтожения ненавистных обитателей поверхности, окружена двумя акул подобными отродиями (см. вставку «Акул подобные отродия» в ранее в этой главе) и пятью **сахуагинами [sahuagin]**. Все эти существа возносят молитвы Селачай, пока она призывает силу Ук'отоа, превращая очередного утонувшего жителя деревни в акул подобное отродие.

Как только начинается бой, Селачай приказывает своим сторонникам-сахуагинам защищать ее. Однако



ни один из них не нападет. Вместо этого они стоят в 20 футах от нее на коленях, намереваясь отдать свои жизни ради ее защиты. Селачай приказывает акулоподобным отродиям обездвигить персонажей.

Селачай ждет, пока одно из акулоподобных отродий не будет мертво, прежде чем начать сражаться, если только ее не атакуют первой. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 13, может сделать вывод, что она наблюдает за персонажами, как бы оценивая их возможности. Вступив в бой, Селачай старается оглушить персонажей, а не убить их. Если в результате атаки в ближнем бою у персонажа количество хитов уменьшается до 0, он теряет сознание, а не погибает. Персонаж без сознания стабилен и ему не требуется совершать спасброски от смерти.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение заканчивается одной из двух финальных сцен, в зависимости от того, победили ли персонажи в битве с Селачай или потерпели поражение.

### Поражение

Если персонажи были побеждены Селачай и ее сахуагинами, еще не все потеряно. Колдунье не чужды убийства, но видя в вас решение своей проблемы, она не упускает возможности этим воспользоваться. Она приказывает своим приспешникам связать персонажей, стабилизировать их и перенести их бессознательные тела на поверхность.

Персонажи, выжившие в схватке, очнутся через несколько часов на берегу у развалин материковой части Пальма-Флоры, их запястья и лодыжки будут связаны ламинарией. Четверо сахуагинов будут приглядывать за ними, а пятый предупредит Селачай, скрывающуюся в воде неподалеку, о том, что вы пришли в себя. Для того чтобы разорвать ламинарии, требуется преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 13.

Когда персонажи встретятся с Селачай, прочитайте:

Жрица сахуагинов выходит из воды и смотрит вам в лицо, ее рот растягивается в огромную ухмылку, обнажая похоже на иглы зубы. На ломаном Общем языке она говорит: «Мне бы пригодилась помощь таких земледельцев, как вы. Обитатели поверхности и лодочники охотятся на нас со своими крюками и гарпунами, но они доверяют тебе. Возьми меня за руку. Нам не нужно сражаться. Я могу рассказать тебе много историй о зле, причтенном нам земледельцами».

Эта концовка создает основу для будущих приключений на побережье «Зверинца». Как Мастер, вы можете продолжить историю о трудной для понимания морали Селачай и сахуагинов, а также о Хлодвигском содружестве. Кто же настоящие злодеи? Является ли одна из этих фракций действительно доброй или злой? Что делать с капитаном Три Серьги и пиратами Разгуля? Все эти незаконченные сюжетные нити намекают на новые истории, к которым можно подвести игроков или которые интересуют их по собственной воле.

### Победа

Если персонажи одержали победу в битве с Селачай, то *жезл возмездия* [rod of retribution] выпадет из его безжизненной руки и упадет на песок, а все оставшиеся враги уйдут в мутные глубины. Когда персонажи всплывут на поверхность с жезлом, Три Серьги и ее команда спустят веревочные лестницы и поднимут

их на борт. Капитан «Волнореза» будет испытывать противоречивые чувства. Она сразу же попросит *жезл возмездия* [rod of retribution], несмотря ни на что. Однако, в зависимости от действий персонажей, она, возможно, успела привязаться к ним за то короткое время, что они провели вместе.

**Верность капитана Три Серьги.** Если кто-то из персонажей убедил Три Серьги не считать их пешками в ее игре, она решит, что теперь будет относиться ко всем персонажам как к друзьям. Она поприветствует их на «Волнорезе» с огромной улыбкой, а затем попросит искателей приключений отправиться с ней в пиратское убежище Дарктау. «Нет смысла хитрить, - скажет она, пожимая плечами. «Мне нужно спрятать эту штуку, чтобы получить для вас золото. А сделать это можно только на Дарктау».

Если персонажи откажутся от предложения, табакси с грустью примет их решение, но достанет свой меч и полушутливо пригрозит выпотрошить их, если в будущем они ее предадут.

Если Три Серьги и герои решат отправиться на остров вместе, она будет верна своему слову. Она даже пригласит персонажей присоединиться к ней в качестве пиратов на «Волнорезе» и намекнет, что они могут получить право командовать собственным кораблем, если останутся с ней. С этого момента кампания может быть продолжена в качестве пиратов на побережье «Зверинца», или герои смогут взбунтоваться и попытаться захватить «Волнорез».

**Предательство капитана Три Серьги.** Если искатели приключений не смогли убедить Три Серьги в том, что они ее друзья, она потребует, чтобы они отдали ей жезл. Если они не отдадут жезл, она приугрожит забрать его силой. Если персонажи продолжают сопротивляться, Три Серьги и команда «Волнореза» вступят с ними в бой. Если персонажи будут побеждены, Три Серьги прикажет бросить всех оставшихся в живых на гауптвахту.

«Теперь они знают слишком много», - горько прокомментирует она. «Король Доски знает, что с ними делать».

Если приключение закончится таким образом, персонажи окажутся в затруднительном положении. Следующий пункт назначения - тюрьма и, возможно, казнь на Дарктау. Возможно, им придется присоединиться к Разгулю или попытаться сбежать из тюрьмы и скрыться на пиратском корабле. А может быть, «Лунный луч» вернется и перехватит «Волнорез», когда тот будет возвращаться на Дарктау. Выбор за вами!

## РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

В конце этого приключения персонажи достигают 3-го уровня. Получив этот опыт, они могут отправиться в любое количество возможных приключений по всему побережью «Зверинца» или даже покинуть это королевство и отправиться в другую часть Дикогогорья.

По мере повышения уровня персонажей можно спросить игроков, куда они хотят отправиться в следующее приключение, или спросить, что их больше всего привлекает в приключениях на побережье «Зверинца». Используйте их ответы и предложения для планирования следующего приключения.

## ОПАСНЫЕ ЗАМЫСЛЫ

Военный преступник освобожден из тюрьмы хорошо вооруженными кобольдами, работающими на тайного руководителя, который угрожает гномьему городу Хаппердуку. «Опасные замыслы» - это приключение, в котором участвуют персонажи 1-3 уровней и которое знакомит их с Западным Винандиром, находящимся под властью Двендалианской империи.



Этот регион ориентирован на приключения, связанные с охотой на монстров, политическими интригами и войной с Жорхасом.

Если при создании персонажей игроки используют героическую хронику (см. главу 4), они могут пожелать создать персонажей, выросших на Земных полях или в долине Основ, что позволит им теснее связать себя с этим регионом и Двендалианской империей. Для персонажей, не являющихся жителями Западного Винандира, игрокам следует придумать причину, которая привлекла их в Хаппердук. Поскольку это приключение напрямую связано с конфликтом династии Крин с Двендалианской империей, можно также попросить каждого игрока обдумать позицию своего персонажа в отношении этой войны и то, как эта война может быть связана с его биографией.

## ОБЗОР ИСТОРИИ

Приключение для персонажей начинается в нижних районах города Хаппердука, трудолюбивого гномьего анклава, где долгие дни тяжелой работы в кузницах и на свалках заканчиваются вечерами, полными развлечений и разврата. Гениальный инженер и человек по происхождению Хурон Штаалмаст был направлен в Хаппердук Двендалианской империей, где он руководил разработкой оружия для войны с династией Крин. В течение нескольких лет неодобрение в отношении его идей и методов росло, после чего Штаалмаст был изгнан жителями города за его эксцентричные эксперименты и жестокие методы испытания оружия. Опозоренный и лишенный средств, изобретатель позволил своей темной ненависти подтолкнуть его к встрече с агентами династии Крин в поисках помощи, которая позволила бы ему завершить работу и осуществить свою месть.

Теперь Штаалмаст собирает и обучает кобольдов, которые помогают ему воровать ресурсы из Хаппердука и развивать секретную подземную базу в глубине хребта Зильберкель. По мере приближения к завершению строительства экспериментального оружия Штаалмаст планирует использовать его против империи, которая от него отвернулась.

Заговор Штаалмаста с целью захватить Хаппердук и подорвать военную мощь гномьей военной машины Двендалианской империи начинается с организации побега из тюрьмы. Его целью является оперативник Крин, в помощи которого нуждается Штаалмаст. С этого момента герои оказываются втянутыми в нарастающий хаос, организуемый Штаалмастом и его приспешниками, ищут зацепки и в конце концов сталкиваются с безумным изобретателем в его горном логове.

## КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В первой части приключения, когда герои прибывают в Хаппердук, группа замаскированных кобольдов освобождает опасную военнопленную-голиафа Скен Забрисс. Герои успевают увидеть побег собственными глазами, прежде чем заключенная скрывается в ночи. Городской начальник караула Брэм Гулчсватл нанимает героев для расследования побега и выяснения местонахождения Забрисс и ее союзников-кобольдов.

Подсказки приводят искателей приключений к пещере с водопадом, в которой скрываются Скен Забрисс, отряд кобольдов и мастер-ремесленник, пропавший из города. Когда персонажи завершат это столкновение, они достигнут 2-го уровня и смогут вернуть схваченную Скен Забрисс в Хаппердук и получить свою награду.

В заключительной части приключения персонажам предлагается продолжить расследование и проникнуть на базу Штаалмаста, или они могут позволить голиафу сбежать, чтобы проследить путь Скен до этой базы. Оказавшись в залах горного комплекса Штаалмаста, приключенцы должны раскрыть тайну предательства империи безумным изобретателем. Кульминацией опасного вторжения станет главное сражение со Штаалмастом и его прототипом военной машины.

## ПОДГОТОВКА И ОТПРАВНЫЕ ТОЧКИ

Перед началом приключения обсудите с игроками, почему их персонажи отправились в Хаппердук. Вы можете рассказать о городе и его окрестностях, как описано в главе 3. Можно также спросить игроков, не хотят ли они рассказать о целях своих персонажей, которые могут послужить причиной для объединения их группы. Поиск оплачиваемой работы, покупка снаряжения, желание присоединиться к военным действиям - все это распространенные причины для путешествия в анклав гномов.

Перед началом приключения также необходимо выяснить, знают ли персонажи друг друга, или это приключение - первая их встреча.

## ВЗРЫВ В НОЧИ

Приключение начинается с прибытия персонажей (по отдельности или вместе) в Хаппердук. На карте 5.5 изображен Нижний Хаппердук и отмечены места расположения Айронлота и Сборочного двора.

Когда игроки будут готовы приступить к игре, прочитайте или перефразируйте следующий текст в рамке, чтобы создать атмосферу:

Над трудолюбивым горным городом Хаппердуком висит прохладная туманная ночь, и пока вы идете по грязной тропинке, в воздухе витает запах недавнего дождя. Ночные гуляния уже начались: надземная часть города, известная как Уступ Бездельников, освещена разноцветными фонарями и яркими всполохами в небе. Далекие звуки музыки и взрывы петард доносятся с высоты сотен футов по направлению к верху горы. Вы идете на тихим, темным улицам Сборочного двора, мимо массивных кузниц и недостроенных военных машин. Вся промышленность города, похоже, заброшена на ночь, а рабочие Хаппердука отдыхают на вечеринках в верхнем городе.

Начните с того, что попросите игроков описать своих персонажей и рассказать, кто из них путешествует вместе. Если они прибыли в составе группы, предложите им рассказать о своих коллективных целях приезда в Хаппердук. Если они прибывают небольшими группами или поодиночке, обыграйте их знакомство при помощи небольших сцен, рассказывающих о том, как они пересекаются друг с другом и что приводит к их знакомству на пути к запланированной цели. В любом случае акцентируйте внимание на том, что основная активность происходит в верхней части города.

Завершив этап знакомства, герои могут продвигаться дальше по улицам. По пути они натываются на пожилого человека по имени Оби Шаддерстоун (нейтрально-добрый; мужчина; гном; **обыватель [commoner]**), который чистит свое рабочее место машиниста. Будучи единственным гномом, все еще работающим в той части Сборочного двора, через которую проходят герои, Оби немного раздражителен и не желает веселиться со своими коллегами-машинистами. Однако он может рассказать о городе, если его об этом попросить. Он порекомендует обратиться



за работой к начальнику караула Брэму Гулчсватлу и даже выступит в роли гида, если к нему отнестись с уважением или предложить пару монет.

Когда персонажи направляются через Сборочный двор в Айронлот, переходите к следующему разделу.

## ПОБЕГ ИЗ ТЮРЬМЫ!

Перед тем, как герои доберутся до лестницы, ведущей на Уступ Бездельников, прочитайте:

Покой вечера нарушает оглушительный грохот мощного взрыва, который сотрясает юго-восточную часть города. У подножия горы в ста метрах от вас осколки скалы осыпают улицу. Из пещеры в основании горы валит густой дым. В тот момент, когда звон в ушах проходит, на улице появляются шесть замаскированных фигур, бегущих от источника взрыва и несущихся прямо на вас!

Спросите каждого игрока, как на это реагирует его персонаж. Если кто-то из игроков захочет попытаться остановить бегущие фигуры или вступить с ними в бой, предложите всем совершить бросок на инициативу. Действие начинается у горного основания Нижнего Халпердука, поэтому смотрите нижние улицы Айронлота (область Н1) для получения дополнительной информации.

Возможно из-за отсутствия интереса или из чувства любопытства игроки захотят просто отойти от незваных гостей и дать им возможность сбежать, а затем, возможно, последовать за ними. В этом случае они смогут хорошо рассмотреть фигуры, прежде чем одна из них выпустит за собой облако магического тумана, которое поможет им скрыться и сделает невозможным преследование персонажами. Если игроки хотят устроить ловушку или заставить врас-

плох проносящиеся мимо замаскированные фигуры, спросите их, как они собираются подготовиться за те несколько мгновений, которые у них есть, а затем начните бой, как только ловушка сработает.

## Н1. Улицы Айронлота

Замаскированные фигуры - это пять **кобольдов подчиненных** [kobold underlings] и **Скен Забрисс** [Sken Zabris] (см. прилагаемые блоки характеристик). Они начинают движение от западного края карты 5.4. Только что сбежавшая из тюрьмы Скен не заинтересована в смертельной схватке. Вместо этого она пытается проскочить мимо всех захватчиков, чтобы добраться до северо-восточного края карты и сбежать из города. Кобольды, однако, нападают на всех, кто, по их мнению, мешает их побегу, с криками «Никаких свидетелей!». Если два кобольда будут убиты или здоровье двух персонажей упадет до 0 хитов, оставшиеся кобольды и Скен сосредоточатся на побеге. Скен бросат позади себя заклинание *туманного облака* [fog cloud], и все НИП совершают действие Рывок, чтобы уйти.

**Оби Шаддерстоун.** Если персонажи убедили гнома Оби провести их через город, то он оказывается втянут в опасную схватку. Враги атакуют его, если он встает у них на пути, и персонажам, возможно, придется выбирать между защитой своего проводника и нападением на бегущих мимо преступников.

**Взрывающиеся кобольды.** Если во время боя у кого-либо из кобольдов подчиненных количество хитов упало до 0, у персонажей есть всего 2 раунда, чтобы осмотреть и обобрать труп, прежде чем он начнет издавать пронзительный писк. Если количество хитов кобольда упало до 0 в результате критического удара, он немедленно взрывается (см. черту «Неопрятная смерть» в блоке характеристик кобольда подчиненного).







КАРТА 5.4: Улицы Айронлота

### СКЕН ЗАБРИСС [SKEN ZABRISS]

Средний Гуманоид (голиаф), законно-злой, именной НИП

**Класс Доспеха** 16 (кираса, щит)

**Хиты** 45 (7к8 + 14)

**Скорость** 30 фт.

| СИЛ     | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ     | МДР     | ХАР     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 16 (+3) | 11 (+0) | 15 (+2) | 13 (+1) | 10 (+0) | 12 (+1) |

**Чувства** пассивное Восприятие 10

**Языки** Общий, Великий, Драконий

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Мощное телосложение.** Скен считается на один размер больше когда определяется её грузоподъемность и вес, который она может толкать, тянуть и поднимать с земли.

**Особое снаряжение.** Скен носит кольцо затуманивания [ring of obscuring]. С его помощью она может накладывать заклинание туманное облако [fog cloud], нацеленным на себе, три раза в день. Облако существует 1 минуту (концентрация не требуется). может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

### ДЕЙСТВИЯ

**Длинный меч.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (1к8 + 3) рубящего урона, или 8 (1к10 + 3) рубящего урона при атаке двумя руками.

### РЕАКЦИИ

**Выносливость камня (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха).** Когда Скен получает урон, она может снизить его на 8 (1к12 + 2).

### КОВОЛЬД ПОДЧИНЕННЫЙ [KOVOLD UNDERLING]

Маленький Гуманоид (кобольд), законно-злой

**Класс Доспеха** 13

**Хиты** 7 (3к6 - 3)

**Скорость** 30 фт.

| СИЛ    | ЛОВ     | ТЕЛ    | ИНТ    | МДР    | ХАР    |
|--------|---------|--------|--------|--------|--------|
| 7 (-2) | 16 (+3) | 9 (-1) | 8 (-1) | 9 (-1) | 8 (-1) |

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

**Языки** Общий, Драконий

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Неожиданная смерть.** Кобольд взрывается через 3 раунда после смерти или сразу же, если он был убит критическим попаданием. Взрыв разрушает тело кобольда, разбрасывая его снаряжение по земле. Каждое существо в пределах 5 футов от взрывающегося кобольда должно совершить спасбросок Ловкости Сл 10, при провале получая 4 (1к8) дробящего урона или половину этого урона при успехе.

**Тактика стаи.** Кобольд совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник кобольда.

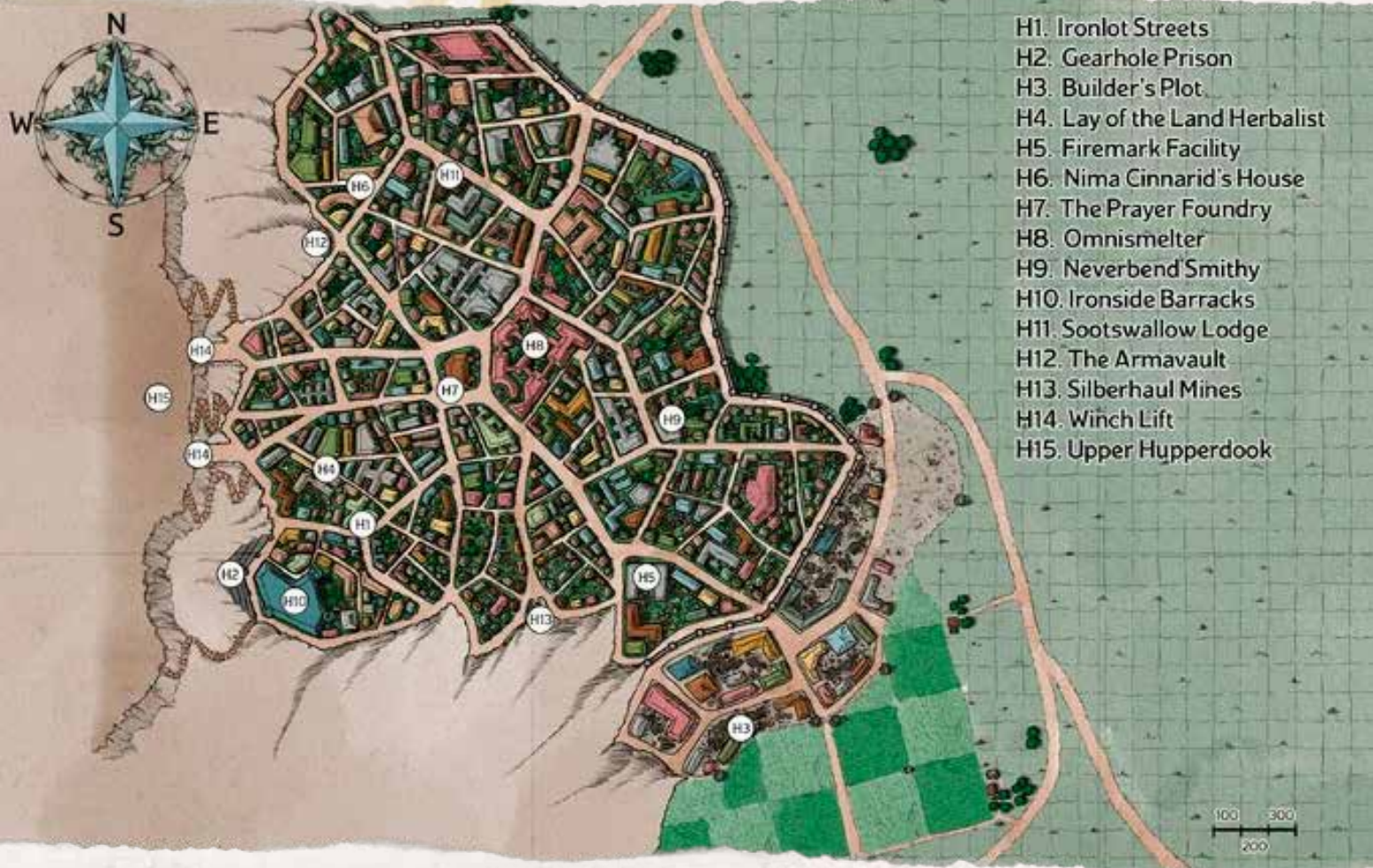
**Чувствительность к солнечному свету.** Находясь на солнечном свету, кобольд совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

### ДЕЙСТВИЯ

**Короткий меч.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) колющего урона.

**Ручной арбалет.** Дальноточная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) колющего урона.





КАРТА 5.5: Нижний Хаппердук

Персонаж, владеющий клинковым оружием или воровскими инструментами, может совершить проверку Мудрости (Медицина) Сл 10, чтобы извлечь взрывчатку размером с желудь из тела мертвого кобольда, прежде чем он взорвется (см. врезку «Алхимические предметы» далее в этой главе). В случае успеха персонаж извлекает взрывчатку и у него есть 1 раунд, чтобы избавиться от нее или обезвредить. Если бросить взрывчатку подальше от существ и зданий, она может безопасно сдетонировать. Также персонаж, владеющий инструментами ремонтника, может потратить действие на то, чтобы, преуспев в проверке Ловкости Сл 12, попытаться обезвредить взрывчатку.

Преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 14 при обыске кобольда можно обнаружить темно-багровая грязь, покрывающая его ноги, и свинцовый ключ, висающий на шнурке на шее.

Если персонажам удастся подчинить или захватить кого-то из кобольдов, сломить их преданность Шталмасту будет трудно. Успешная проверка Харизмы (Запутывание) Сл 15 позволит развязать язык пленному кобольду, но прежде чем он успеет выдать какую-либо информацию, арбалетные болты, выпущенные из тени (откуда за всем наблюдает еще больше верных Шталмасту войск), заставят потенциального предателя замолчать.

**Последствия.** Когда бой закончится, на шум откликнутся многочисленные горожане и Королевские гвардейцы, а затем и начальник караула Брэм Гулчсватл (законно-добрый; мужчина; гном; **ветеран [veteran]**). Брэм спросит у персонажей, кто они такие и что они видели. Если персонажи не будут полностью честными, начальник караула может принять это за признание вины и пригрозить им арестом, если они не скажут правду.

Брэм может распознать в персонажах искателей приключений по их действиям при попытке остановить убегающих преступников (если они это сделали), по их одежде и снаряжению, или если они сами расскажут о себе правду. В любом случае он предложит заключить с ними контракт. Он называет сбежавшую военнопленную девушку-голиафа Скен Забрисс, но не знает, кем были ее соучастники-кобольды. Он предложит вознаграждение в 500 зм тому, кто выследит и вернет Скен, а также выяснит, кто был ответственен за ее побег. Также Брэм предложит 250 зм задатком. Если персонажи согласятся, начальник караула вручит им медно-золотую эмблему, свидетельствующую о том, что они работают под его началом.

Пока эмблема видна, все персонажи будут иметь преимущество при проверках Харизмы (Убеждение), пытаясь выудить информацию у упрямых жителей Хаппердука.

**Куда идти дальше?** Персонажи могут отправиться в путешествие по Нижнему Хаппердуку, чтобы выследить свою добычу. Если они попросят Брэма подсказать, где искать, он укажет им на дымящуюся дыру в склоне горы, где находится тюрьма Гирхол.

## Н2. ТЮРЬМА ГИРХОЛ

Если искатели приключений направятся в сторону Тюрьмы Гирхол, прочитайте:

Легко заметить металлический блеск множества высоких стальных плит, прикрепленных к склону горы, - это внешние стены тюрьмы Гирхол. Свет от луны и все еще горящих обломков обрамляют клубящийся дым, который валит из зияющей дыры в скале и металле, которой воспользовались голиаф и ее сообщники во время побега.



На месте происшествия находятся Королевские гвардейцы. Они стараются не подпускать персонажей к месту происшествия, однако персонажи могут повлиять на них, показав эмблему, полученную от начальника караула, или убедив стражников, что они пришли помочь, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 12.

Когда персонажей приведут к месту побега, прочитайте:

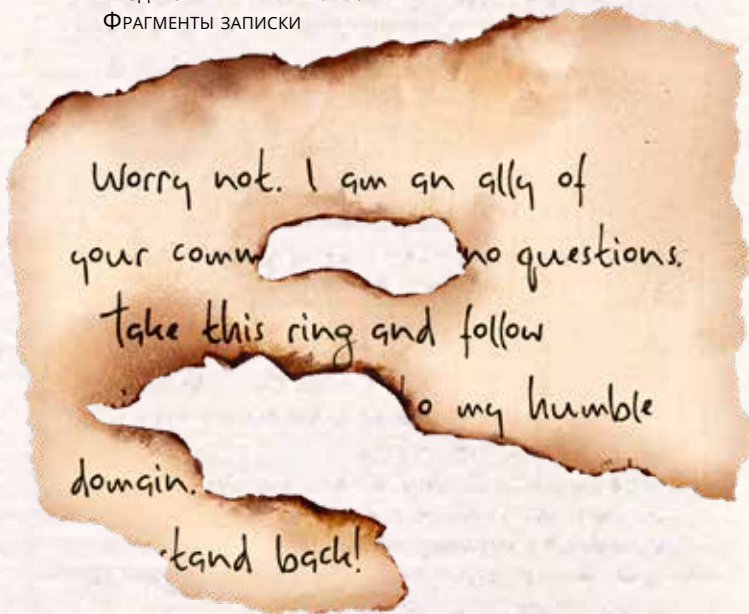
Над грудой обломков открывается отверстие шириной в десять футов, окантованное витой сталью и зазубренным камнем. За дырой - сильно поврежденная каменная тюремная камера, от которой остались лишь покрытые копотью стены и перевернутая кровать, обугленная с одной стороны. Тонкий световой люк над отверстием совпадает с другими, расположенными рядом в стальной стене, и, видимо, являлся окном камеры. В правую стену впечатался искореженный горшок, который вытаскивает эльфийка в длинном кожаном плаще. Прежде чем повернуться и обратить внимание на ваше присутствие, она вынимает из латунного горшка три обугленных листка бумаги.

Эльфийка спрашивает персонажей, чем они занимаются, и представляется **Йинрой Эмбервинд [Yinra Emberwind]** (см. блок ее характеристик далее в приключении), охотницей за головами, которая услышала шум с Уступа Бездельников. Она хвастается, что уже закончила здесь свою работу, и желает персонажам удачи в поисках Скен раньше нее. Персонажи могут попытаться выторговать у Йинры бумагу, которую она отдаст за 50 зм в монетах или других сокровищах. Персонаж, который хочет украсть бумагу у Йинры во время разговора, должен преуспеть в проверке Ловкости (Ловкость рук) Сл 18. В случае неудачи Йинра схватит вора за руку и посмеется над ним, а после чего уйдет.

Если персонажи получают обугленную бумагу, то окажется, что это фрагменты поврежденного записки, написанной четким почерком (Покажите игрокам раздаточный материал А).

**Осмотр кровати.** Любой персонаж, исследующий кровать, подтверждает, что она обгорела только с той стороны, которая обращена к отверстию, как будто использовалась в качестве барьера для защиты от взрыва. При успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 12 персонажи найдут зазубренный бронзовый осколок размером с кулак, застрявший в

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ А:  
ФРАГМЕНТЫ ЗАПИСКИ



кровати. От него сильно пахнет серой и сгоревшим взрывным порохом, и он не соответствует никаким другим предметам в камере.

**Осмотр обломков.** Персонаж, исследовавший обломки, подтвердит, что взрыв произошел изнутри помещения, причем большая часть камня и стали вылетела наружу. При успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 12 персонаж заметит следы нескольких одновременных взрывов в разных местах внутренней стены.

При успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 14 персонаж обнаружит среди рыхлой породы странное плоское устройство размером с обеденную тарелку. Судя по всему, оно сделано из железа, напоминает краба и повреждено до неузнаваемости. Судя по его размерам, оно мог бы пролезть через вентиляционный люк.

**Дополнительные вопросы.** Получив несколько подсказок, герои могут расспросить окружающих в надежде раскрыть больше секретов побега Скен. Для каждого конкретного места, куда отправятся персонажи в поисках ответов, бросайте кб. Если выпадет 6, то Йинра Эмбервинд как раз уходит оттуда, когда персонажи прибывают, и напоследок насмехается над ними.

Используйте следующие подсказки, чтобы направить дальнейшие шаги расследования персонажей:

- Если они спрашивают об устройстве, то их направят к искусному мастеру Клиффу Тинкертопу. Его мастерская на Уступе Бездельников закрыта с тех пор, как началась война. Руководство города заставляет его и его дочь Риссу работать над военными конструкциями на Строительском участке (область Н3).
- Если персонажи спросят о взрывчатых веществах или взрывном порохе, доброжелательные горожане могут указать им на единственного в городе санкционированного производителя таких вещей - «Оборудование Файермарка» (область Н5).
- Если спросить о темно-багровой грязи на ногах кобольдов, то никто из местных жителей не знает, откуда она могла взяться, но персонажам предлагается узнать больше в лавке травницы с названием «Обстоятельная почва» (область Н4).
- Если персонажи спросят, видел ли кто-нибудь, куда убежали Скен и кобольды, то несколько человек видели, как они бежали в северную часть города, но в конце концов они скрылись из виду в тени.
- На вопрос о странных происшествиях, случившихся в городе в последнее время, несколько строителей и проектировщиков пожалуются на участвовавшие случаи краж. Постоянно похищаются инструменты, сырье, металлические слитки и другие производственные материалы, правда, всегда в небольших количествах.

### Н3. СТРОИТЕЛЬСКИЙ УЧАСТОК

Если искатели приключений направляются к Строительскому Участку, прочитайте:

Выйдя за внешние стены города, вы попадаете на пыльное пространство Сборочного двора. Ряд за рядом затененные строительные отсеки и башни стоят вдоль частично построенных катапульт, тяжелых пушек и других странных экспериментальных орудий, обнесенных металлическими заборами. Следуя инструкциям, которые вам дали, вы приходите на Строительский участок, наполненный высокими горами металлических листов и звуками непрекращающихся ударов молотком.



Днем персонажи застанут Клиффа Тинкертопа и его дочь Риссу (хаотично-добрые; гномы; **обыватели** [commoners]) за строительством прототипа металлического планера. Если они придут вечером, то местность будет пуста, за исключением нескольких патрулирующих Королевских гвардейцев. Спросив у стражников о Клиффе Тинкертопе, персонажи направляются к «Приюту Сажелотателей» (см. «Другие места в Хаппердуке» далее в приключении), где он часто проводит вечера после работы.

**Искусный мастер Клифф Тинкертоп.** Клифф - приветливый гном средних лет, хотя и немного рассеянный и легко отвлекающийся. Рисса отличается сообразительностью и по мере сил поддерживает отца. Если их спросить о взрывчатке или показать им бронзовый осколок, они направят персонажей в «Оборудование Файермарка» (область Н5), единственному санкционированному месту производства взрывного и черного пороха в Хаппердуке.

Если персонажи покажут Клиффу поврежденное устройство, он узнает в нем свое собственное изделие. Подумав сперва, что это, возможно, одна из его старых моделей, он осматривает ее и с ухмылкой поймет, что это лишь неудачная копия. Поделка напомнит ему работу его старого коллеги - Хуона Шталмаста. Талантливый, но нетерпеливый, Шталмаст был склонен копировать чужие работы и делать это некачественно. В Хаппердуке его не видели уже много лет.

**Сокровища.** Если персонажи особенно заинтересованы в работоспособности сломанного устройства, Клифф предлагает починить его. Это займет несколько часов и обойдется в 15 зм из-за стоимости материалов, после чего персонажи станут обладателями *искателя голоса* [vox seeker] (см. главу 6).

#### Н4. Травница из «Обстоятельной Почвы»

Если искатели приключений найдут дорогу к этой лавке, прочитайте:

Пробираясь по извилистым улочкам Айронлота, вы находите клинообразную хижину из дымящейся соломы и покореженного дерева. Над дверью висит вывеска с надписью «Обстоятельная почва». Войдя в затененное помещение, вы встречаетесь со всевозможными запахами - от резких грибов и сушеных сорняков до горящих благовоний. Женщина, которая ест за угловым столиком, поворачивается к вам, ее улыбающийся рот наполовину заполнен едой, а объемные черные волосы обрамляют лицо.

Приветливая травница Зендаса (хаотично-добрая; женщина; человек; **друид** [druid]) относится к своим покупателям почти как к детям, которые находятся под ее опекой, и часто задает вопросы о повседневных привычках и гигиене персонажей. В ее лавке продаются следующие предметы из главы 5 «Книги игрока»: противоядие [antitoxin], свечи [candles], друидические фокусы [druidic focuses], благовония [incense], наборы лекаря [healer's kits], масло [oil], духи [perfume], зелья лечения [potions of healing], инструменты алхимика [alchemist's supplies] и наборы травника [herbalism kits].

**Грязные ноги.** Если персонажи опишут испачканные грязью ноги кобальдов, которые помогли Скен Забриссу выбраться из тюрьмы, Зендаса скажет им, что в Хаппердуке не должно быть красной глины. Наиболее вероятное место, откуда она могла быть привезена, находится дальше в горах, возле давно спящих вулканических шапок хребта Зильберкель.

#### Н5. «Оборудование Файермарка»

Когда приключенцы прибудут в «Оборудование Файермарка», прочитайте:

Это здание из коричнево-красного кирпича больше, чем вы ожидали, его черная железная крыша простирается над огромным комплексом. В воздухе витает запах серы и взрывного пороха, знакомый по тюремной камере. Когда вы приближаетесь, к вам с подозрительным видом подходит гном-охранник.

**Гном-охранник** [guard] всеми силами старается отогнать искателей приключений от этого закрытого для посещения места. Персонажи могут переубедить ее, дав взятку в 15 зм, или попытаться уговорить ее пройти мимо, преуспев в проверке Харизмы (Обман или Запугивание) Сл 14. Оказавшись внутри, они могут поговорить с взрывником по имени Слиз.

**Взрывник Слиз Файермарк.** Слиз Файермарк (законно-нейтральный; мужчина; гном; **обыватель** [commoner]) - вспыльчивый парень, который, похоже, намерен поскорее свести себя в могилу. Он не рад, что его рабочий процесс прервали, но готов отвлечься на несколько минут, отвечая на вопросы персонажей.

Если искатели приключений спросят о пропаже взрывного пороха, Слиз будет отрицать, что такое может случиться, проверит бухгалтерские книги и подтвердит, что все на месте. Он расскажет о довольно внушительной охране, которая следит за объектом, и о важности работы, выполняемой там в связи с растущей необходимостью одолеть династию Крин. Он также может посветовать на то, что самый талантливый мастер по изготовлению пороха на предприятии заболел уже как несколько недель.

**Пропавший мастер.** На вопрос о заболевшем ремесленнике Слиз ответит, что гномиха по имени Нима Циннарид была одним из самых добросовестных поставщиков сырья и самых искусных мастеров по изготовлению высококачественного взрывного

#### Йинра Эмбервинд [YINRA EMBERWIND]

Средний Гуманоид (эльф), нейтрально-добрый, именной НИП

**Класс Доспеха** 15 (проклёпанная кожа)

**Хиты** 16 (3к8 + 3)

**Скорость** 30 фт.

| СИЛ     | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ     | МДР     | ХАР     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 11 (+0) | 16 (+3) | 12 (+1) | 14 (+2) | 13 (+1) | 11 (+0) |

**Навыки** Восприятие +3, Запугивание +4, Скрытность +5

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

**Языки** Общий, Эльфийский

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Наследие фэй.** Йинра совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

**Острый слух и тонкий нюх.** Йинра совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух или нюх.

#### Действия

**Короткий меч.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) колющего урона.

**Длинный лук.** Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 150/600 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1к8 + 3) колющего урона.





КАРТА 5.6: Дом Нимы Циннарид

пороха в «Оборудовании Файермарка», по крайней мере, до тех пор, пока она не заболела три недели назад. С тех пор она сидит у себя дома в северной части Айронлота. Несколько ее коллег из Файермарка пытались навестить ее, но она никого не пускает. Слиз заметно опасается, насколько серьезной может быть эта болезнь.

**Сокровища.** Слиз предлагает мешочек с взрывным порохом (см. врезку «Алхимические предметы» далее в приключении) в качестве подарка, если персонажи согласятся провести Ниму Циннарид. Он может направить их к ее дому в районе Н6.

## Н6. Дом Нимы Циннарид

Эта локация изображена на карте 5.6. Если персонажи попытаются найти Ниму Синнарид у нее дома, прочитайте:

Дойдя до северного конца Айронлота, вы подходите к скромному жилищу, к которому вас направил Слиз Файермарк. Деревянные стены выкрашены в зеленый цвет и заляпаны грязью, смытой дождем. На входной двери висит табличка с надписью: «Внутри эпидемия. Не беспокоить». Занавески на окнах закрыты.

Передняя и боковая двери дома заперты, но их можно взломать, преуспев в проверке Ловкости Сл 15, используя воровские инструменты. Если постучать в парадную дверь один раз, то ответа не будет, но при повторном стуке с той стороны раздается кашляющий скрипучий голос, который с трудом скажет персонажам, чтобы они держались подальше, опасаясь подхватить болезнь. Любой персонаж, обладающий пассивным показателем Мудрости (Проницательность) 15 или выше или преуспевший в проверке Му-

дрости (Проницательность) Сл 15, поймет, что голос нервный и это точно не женщина-гном.

Если персонажи упомянут о побеге из тюрьмы, голос делает паузу, а затем скажет: «Вообще-то, я думаю, что могу кое-что об этом знать». Когда входная дверь отойдет, голос пригласит персонажей войти.

Внутри дома Нимы Циннарид темно, если не считать чадающей свечи на дальнем столе, излучающей тусклый свет в радиусе 5 футов. В тени затаились четверо **кобольдов подчиненных** [kobold underlings]. Любой персонаж, обладающий пассивным показателем Мудрости (Восприятие), равным 16 или выше, или преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 16, видит, что кобольды прячутся и готовы к нападению. Когда любой персонаж зайдет вглубь дома более чем на 10 футов, кобольды атакуют. Все, кто не знал о спрятавшихся кобольдах, будут застигнуты врасплох.

Когда кобольды будут побеждены, у персонажей есть 2 раунда, чтобы осмотреть или обобрать трупы убитых кобольдов. По истечении этого времени тела кобольдов взорвутся, как в области Н1. Информацию об извлечении и хранении взрывчатого семени, вживленного кобольдам, см. в разделе «Взрывающиеся кобольды», в блоке характеристик кобольдов подчиненных (в начале приключения), а также во врезке «Алхимические предметы».

Как и в области Н1, успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 14 покажет, что у каждого из этих кобольдов ноги испачканы в темно-багровой грязи, а на шее на шнурке висит свинцовый ключ. Ни то, ни другое не может быть обнаружено, если кобольд взорвется.

**Развитие событий.** Если персонажам удастся взять хотя бы одного кобольда в плен, он выдаст все, что знает, при успешной проверке Харизмы (Запугивание) Сл 15. Кобольд может рассказать, что работает на некоего «Хозяина» и что Нима Синнарид была похищена и в настоящее время содержится высоко в горах в месте под названием «Серебряный водопад». Если сохранить кобольду жизнь, он обещает провести персонажей к пещере Серебряного водопада. Кобольд будет сопровождать партию на протяжении всего нижеследующего раздела «Восхождение на гору», но при любой возможности попытается сбежать.

**Признаки проблем.** При обыске в доме обнаружатся следы борьбы, произошедшей несколько недель назад: сломанная мебель и пустой сундук со сломанным замком. Несколько тяжелых плащей и рабочие сапоги, подходящие по размеру гному, испачканы красной грязью. В углу, заваленном обломками и мусором, валяются обломки верстака. Порывшись в мусоре, можно обнаружить несколько разорванных записок, в одной из которых содержится подсказка о местонахождении Серебряного Водопада (Покажите игрокам раздаточный материал В).

**Сокровища.** Персонажи, обыскивающие обломки, находят мешочек с взрывным порохом (см. врезку «Алхимические предметы»).

## ДРУГИЕ МЕСТА В ХАПЕРДУКЕ

Ниже перечислены незначительные места, которые персонажи могут посетить в Хаппердуке во время своих расследований.

**Н7. Молитвенный цех.** Величественный храм Морадина, Всемолота, могучее восьмиугольное сооружение, напоминающее массивную наковальню на вершине железного святилища. Здесь отливают и куют святыне символы и монеты, а кузнецы и ремесленники приходят, чтобы получить благословение на свои замыслы и творения.



**Н8. Вселавильня.** Сеть литейных цехов, соединенных между собой угловыми коридорами, образует обширный комплекс, в котором выплавляется, очищается и готовится большая часть металлических материалов и слитков, распространяемых по всей долине Основ.

**Н9. Кузня Невербендов.** Кузня Невербендов, давно принадлежащая гномьей семье Невербендов, - это место, где можно приобрести оружие и доспехи, а также кузнечные изделия общего назначения. Здесь можно приобрести стандартное металлическое оружие и доспехи, а также металлическое снаряжение для приключений.

**Н10. Казармы Айронсайда.** В этой приземистой, укрепленной металлом казарме, построенной напротив тюрьмы Гирхол, проживает большинство Королевских гвардейцев и солдат Праведного Клейма, расквартированных в Хаппердуке. Здесь часто можно встретить начальника караула Брэма Гулцватла.

**Н11. «Приют Сажелотателей».** Самая большая (и одна из немногих) таверна, действующая под Уступом Бездельников, в рабочее время обслуживает строителей и мастеров Айронлота, а ночью служит домом для подозрительных личностей Хаппердука. Скупщик по имени Удот, снимающий здесь комнату по вечерам, всегда в восторге от товаров, принесенных путешественниками, которые он покупает не за 50%, а за 75% их стоимости.

**Н12. Пушкохранилище.** Величественная стальная дверь высотой 30 футов примыкает к скалистой стене горы. За дверью хорошо охраняемый внутренний зал переходит в длинный коридор с массивными нишами, в которых хранятся осадные орудия.

**Н13. Шахты Серебрянных Залов.** В этом закрытом внутреннем дворе находятся многочисленные входы в глубокие туннели, ведущие к рудным жилам шахт Серебрянных Залов.

**Н14. Лебедочный подъемник.** На этих гигантских стальных платформах, поднимаемых на внушительных размерах цепях, можно перевозить тяжелое оборудование и большие группы людей между Айронлотом и Уступом Бездельников.

**Н15. Верхний Хаппердук.** Верхняя часть города делится на две основные части - Уступ Бездельников и рошцу Серебряного водопада. Уступ Бездельников - это преимущественно развлекательный район, где проводятся вечерние празднования и находят-

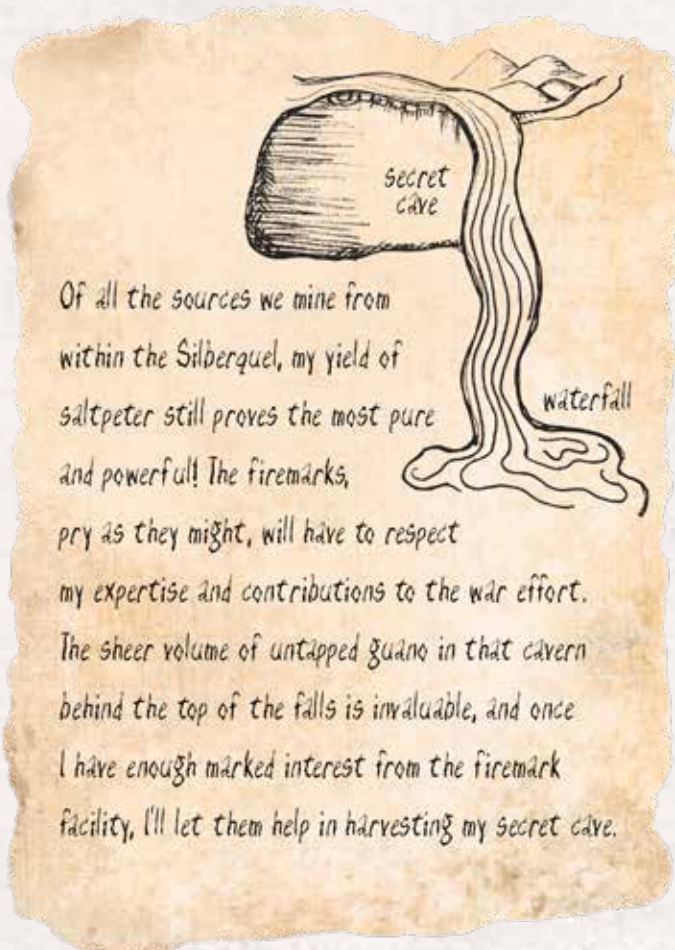
### АЛХИМИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

В этом приключении представлены два новых алхимических предмета, каждый из которых описан ниже.

**Взрывной порох.** Этот летучий алхимический порох поставляется в небольшом мешочке. При поджигании открытым пламенем или фитилем порох взрывается. Каждое существо в радиусе 5 футов от взорвавшегося мешочка должно совершить спасбросок Ловкости Сл 13, получая 3к6 дробящего урона в случае провала или половину урона в случае успеха.

Персонаж может связать несколько мешочков с взрывным порохом вместе, чтобы они взорвались одновременно. Каждый дополнительный мешочек увеличивает урон на 1к6 (максимум 10к6) и радиус взрыва на 5 футов (максимум 20 футов).

**Взрывчатое семя.** Эта латунная сфера размером с желудь содержит небольшое количество взрывного пороха и взрыватель с часовым механизмом. Взрывчатое семя может быть брошено на расстояние до 30 футов в качестве действия и взорваться при ударе. Каждое существо в радиусе 5 футов от взорвавшегося семени должно совершить спасбросок Ловкости Сл 10, получая 1к8 дробящего урона в случае провала или половину урона в случае успеха.



Раздаточный материал В: Записка Нимы

ся известная во всей империи таверна «Румяный Кубок». Рошца Серебряного водопада, огибающая озеро с водопадом, давшим ей название, - это жилой центр Хаппердука, улицы которого усеяны высокими каменно-металлическими башнями, в которых живут семьи всех сословий.

### ВОСХОЖДЕНИЕ НА ГОРУ

Когда искатели приключений покидают Хаппердук и начинают подъем по хребту Зильберкель к вершине Серебряного водопада, прочитайте:

Вы покидаете задымленную атмосферу города и вдыхаете чистый горный воздух, начиная свой поход по коварным вершинам хребта Зильберкель. Крутой подъем становится все более и более опасным, тропинки сужаются и петляют среди деревьев и серых скал горного склона. Серебристая линия низвергающегося водопада все время остается в поле зрения, как ориентир для достижения намеченной цели.

Горный перевал труднопроходимый, но на его тропах легко сориентироваться, поэтому проверки характеристик для подъема не требуются. Подъем на вершину Серебряного водопада при среднем темпе обычно занимает шесть часов. Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 14 позволит обнаружить недавние следы кобольдов, ведущие в гору, и сократить время в пути вдвое. За каждый час пути бросьте к8 и сверьтесь с таблицей «Случайные столкновения в горах», чтобы узнать, не встретятся ли персонажам обитатели горы. Если вам дважды выпадает одно и то же столкновение, перебросьте бросок. В качестве альтернативы можно самостоятельно выбрать столкновение (или несколько столкновений), чтобы оживить путешествие персонажей.





КАРТА 5.7: ПЕЩЕРА СЕРЕБРЯННОГО ВОДОПАДА

## СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ В ГОРАХ

### к8 Столкновение

1-5 Столкновения не происходит.

6 Два **волка [wolves]**, преследовавшие группу, нападают.

7 Голодный **гиппогриф [hippogriff]** нападает с воздуха.

8 Двое **кобольдов подчиненных [kobold underlings]** (см. их блок характеристик ранее в этом приключении), находящиеся в дозоре, нападают на персонажей.

## ВЕРШИНА СЕРЕБРЯННОГО ВОДОПАДА

Когда герои, наконец, достигнут вершины Серебряного водопада, прочитайте:

Шум падающей воды становится все громче, когда вы наконец достигаете вершины Серебряного водопада. Впечатляющий поток воды каскадом стекает по склону горы в сторону лежащего внизу Хаппердука. Вокруг гребня водопада скалистая земля имеет насыщенный красный цвет.

Благодаря информации, содержащейся в записке, найденной в доме Нимы (область Н6), персонажи без труда заметят за водопадом тени, намекающие на скрытую пещеру. При исследовании местности обнаружится скальный выступ шириной 10 футов, покрытый красной грязью, который ведет за водопад и в пещеру за ним.

**Дурацкий вход.** Любой персонаж, обладающий пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 17 и выше, или преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 17, замечает слабый столб дыма, поднимающийся над водопадом. Персонажи, продолжающие подъем по склону горы, обнаруживают скрытую железную трубу шириной 3 фута, поднимающуюся из скалистого грунта. Дымовая труба слишком гладкая,

чтобы по ней можно было спуститься как-то, кроме как с помощью веревки, закрепленной на скалах сверху. Она имеет протяженность в 30 футов, после чего разделяется на три дымохода, ведущих на кухню (область L6), в кузницу (область L14) и в механическую мастерскую (область L19).

Любой персонаж, не обладающий скоростью лазанья, пытающийся спуститься по дымоходу без веревки, неизбежно упадет. Бросьте к3, чтобы определить, из какого из трех дымоходов выпадет персонаж. В конце падения персонаж должен совершить успешный спасбросок Ловкости Сл 12, или получить 1к6 дробящего урона. Кроме того, огонь внизу наносит урон существам, вступившим с ним в контакт, как указано в описании каждой области.

## ПЕЩЕРА СЕРЕБРЯННОГО ВОДОПАДА

Когда искатель приключений войдут в пещеру за водопадом (показана на карте 5.7), прочитайте:

За падающими брызгами воды находится сухая пещера. Несколько фонарей освещают скалистую внутреннюю часть пещеры: пол, усыпанный экскрементами летучих мышей, небольшая палатка и стол, стальная дверь в дальней стене и два широких верстака. За самым дальним верстаком работает женщина-гном, прикованная цепью к стене пещеры. Четыре кобольда сидят за столом возле палатки и играют в кости со знакомым серокожим голиафом.

Летучие мыши, издавна обитавшие в этой пещере (источник гуано, из которого Нима Циннарид добывает селитру для создания взрывчатки), улетели, когда кобольды заняли пещеру на постоянной основе. Персонажи, пытающиеся пробраться в пещеру через водопад, должны приуспеть в групповой проверке



Ловкости (Скрытность) Сл 16, чтобы остаться незамеченными, что позволит им застать противников врасплох. При провале Скен видит нарушителей, возмущается тем, что они прервали партию в кости, и начинает бой.

**Бой в пещере.** Четверо **кобольдов подчиненных [kobold underlings]** и **Скен Забрисс [Sken Zabris]** нападают на персонажей (см. блоки их характеристик ранее в этом приключении). Скен громко насмехается над ними, говоря, что все они скоро умрут, и кричит, что падение Двендалианской империи от рук Жорхаса неминуемо. Если персонажей вел пленный кобольд из дома Нимы, то он, если сможет, бросится к другим кобольдам, возьмет у них оружие и присоединяется к бою.

Закованная в кандалы гномиха - это Нима Цинна-рид, нейтрально-добрая женщина гном-**обыватель [commoner]**. Когда начнется бой, она спрячется под верстаком, но если кобольд или Скен пройдет в радиусе 30 футов от верстака, прочитайте:

Из-под верстака закованная в кандалы гномиха достает горсть маленьких латунных шариков, сложенных рядом. «Ты просила их сделать?» - кричит она. «На, вот! Получай!»

Нима бросает взрывчатое семя (см. врезку «Алхимические предметы» ранее в этом приключении) в тех врагов, которые находятся ближе всего, а затем бросает по одному семени в каждый свой ход, пока они не закончатся. Всего у нее есть четыре взрывчатых семени.

Если кто-то из персонажей заговорит с Нимой и предложит ей помощь, Скен бросится к гномихе и возьмет его в заложники, угрожая убить, если персонажи не бросят оружие. Если персонажи не подчинятся и не смогут вовремя остановить Сkena, голиаф атакует Ниму.

Если у Сkena остается 11 и меньше хитов, она пытается использовать свое *кольцо затуманивания [ring of obscuring]* и побежит к стальной двери. Она потратит свое действие на то, чтобы достать свинцовый ключ, который она носит с собой, и открыть дверь, на то, чтобы захлопнуть и запереть ее за собой, ей потребуется еще одно действие. Если Скен сбежит, персонажам придется преследовать ее в логове Штаалмаста, чтобы выполнить контракт, заключенный с Брэмом Гулчсватлом.

**Развитие событий.** Если битва будет выиграна и Нима выживет, персонажи смогут освободить ее от оков и узнать ряд подробностей о происходящем. В ответ на вопросы персонажей гномиха может предложить следующую информацию:

- Нима давно занимается боеприпасами, разрабатывает взрывчатку и оружие для войны с династией Крин.
- Эта пещера - секретный источник сильнодействующих взрывчатых веществ, и она уже много лет собирает в ней гуано.
- Обычно она приезжает сюда раз в четыре-шесть месяцев, чтобы пополнить запасы.
- Последняя поездка Нимы, состоявшаяся три недели назад, закончилась тем, что ее схватили кобольды и их хозяин Хурон Штаалмаст. Бывший инженер Двендалианской империи, Штаалмаст был опозорен за свои несовершенные конструкции и безнравственные эксперименты. Много лет назад он покинул Хаппердук, и считалось, что обосновался где-то в другом месте. Вместо этого он построил себе логово за пещерой водопада, запечатанное стальной дверью.

- Штаалмаст заточил Ниму в пещере и заставлял ее изготавливать взрывные устройства. Одно из таких устройств было использовано для того, чтобы помочь Скен выбраться из тюрьмы Гирхола. Она также работала над чертежами более крупных взрывных устройств, назначение которых ей пока неизвестно.

- Штаалмаст жаждет отомстить империи, городу Хаппердуку и его жителям.

Если Нима была убита, персонажи могут получить эту информацию от Сkena или пленного кобольда. Если в результате боя в пещере не осталось в живых ни врагов, ни союзников, можно передать эти откровения НИП в Хаппердуке, который признает во взрывчатом семени дело рук Штаалмаста.

**Стальная дверь.** Если кто-либо из персонажей исследует стальную дверь, прочитайте:

Стальная дверь высотой восемь футов имеет многослойные перекладыны и опоры, вбитые глубоко внутрь горы, создавая непроходимый проход ко всему, что находится за ней.

Если персонажи хотят сразу же попытаться открыть дверь, обратитесь к следующей части приключения («Логово Штаалмаста») за дополнительной информацией.

**Сокровища.** Победив Сkena, персонажи могут забрать ее *кольцо затуманивания [ring of obscuring]* (см. главу 6). Верстак, за которым работала Нима, содержит 1k4 + 1 взрывчатых семян (см. врезку «Алхимические предметы»).

## РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

В конце этой части приключения все персонажи достигают 2-го уровня. В следующей части приключения предполагается, что персонажи вернутся в город, прежде чем увидят, что находится за стальной дверью. Если Нима выжила в схватке, то ей не терпится покинуть пещеру, и она просит персонажей проводить ее обратно в Хаппердук.

Если игроки хотят сразу же продолжить бой - особенно если Нима и Скен погибли, - это вполне нормально. Только убедитесь, что все персонажи повысили свой уровень, и дайте им совершить продолжительный отдых в пещере, прежде чем переходить к следующей части приключения («Логово Штаалмаста»). Затем вы можете переделать описанные ниже события так, чтобы они произошли когда персонажи вернутся в Хаппердук после победы над Штаалмастом в его логове.

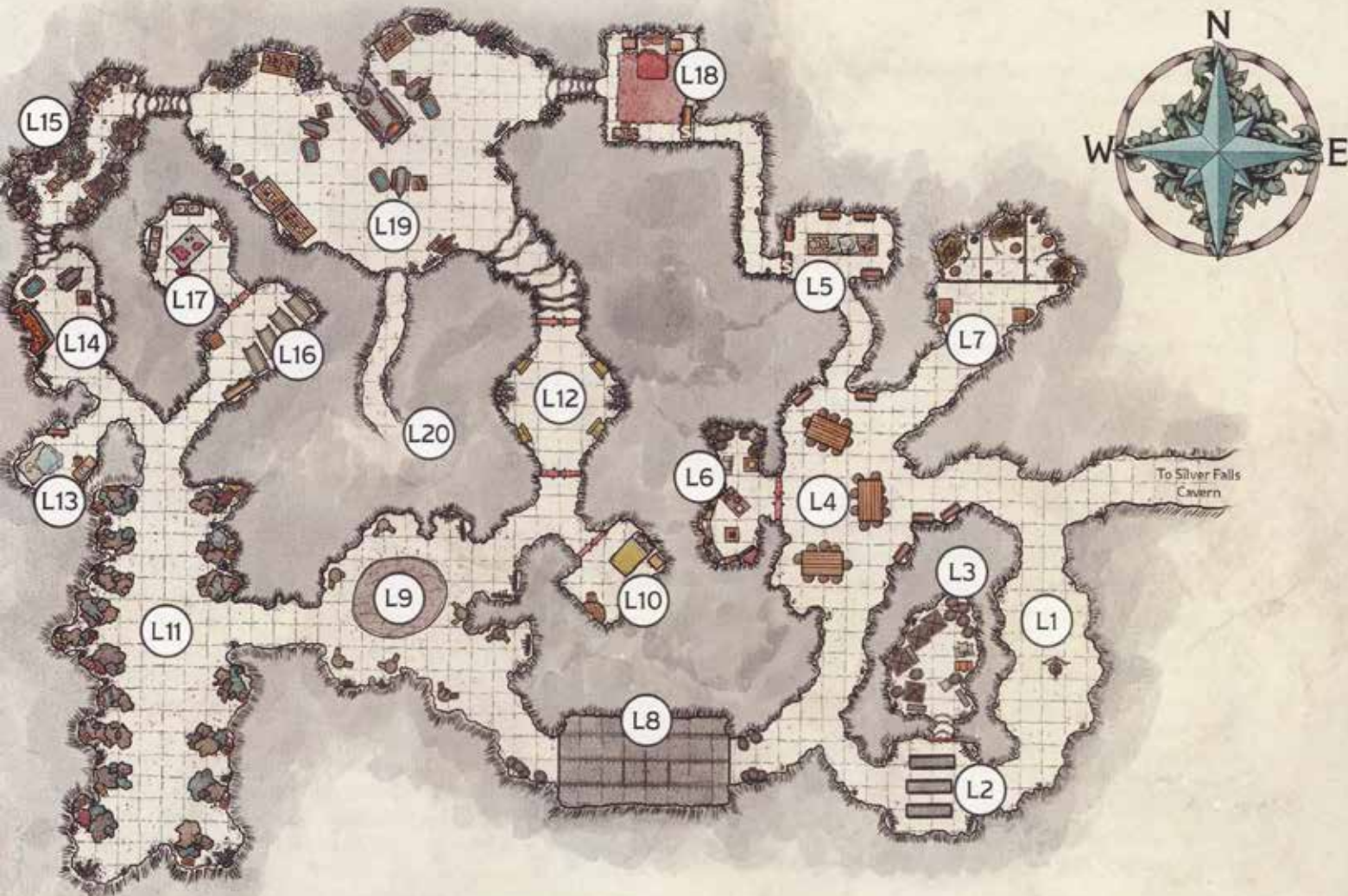
## ПОСЛЕДУЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ

Если Скен осталась жива после боя, персонажи могут использовать цепи, которыми когда-то была скована Нима, чтобы связать голиафа. Отнеся ее или ее труп начальнику караула Брэму Гулчсватлу в казармы Айронсайда (область Н10 в первой части приключения), персонажи завершают выполнение контракта и получают вознаграждение. После этого персонажи могут немного отдохнуть и заняться любимыми делами в Хаппердуке.

Для завершения этой части приключения прочитайте или перефразируйте следующий текст:

После успешного выполнения задания и получения с трудом заработанного вознаграждения у вас появилась возможность поразмыслить о стальной двери, которую вы видели за водопадом, и о гнусных планах, которые вынашивает Штаалмаст, чтобы покарать честный народ Хаппердука.





КАРТА 5.8: ЛОГОВО ШТАЛМАСТА

После завершения первой части приключения игроки могут сами решать, что делать дальше. Они могут оставить угрозу со стороны Хуона Шталмаста на усмотрение властей, перейдя к другому приключению, или же поговорить с Брэмом Гулчсватлом о продлении контракта и назначении вознаграждения за Шталмаста. Гулчсватл готов заплатить группе дополнительно 1 500 зм за поимку или уничтожение Шталмаста, а также за доказательства его преступлений.

Что бы ни побудило персонажей отправиться за Шталмастом, следующая часть приключения начнется у стальной двери, ведущей в логово Шталмаста.

## ЛОГОВО ШТАЛМАСТА

Когда игроки будут готовы к исследованию логова Шталмаста, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Собрав свое оружие и отвагу, вы готовитесь к очередному походу на хребет Зильберкель. Ваша цель - попасть в логово Шталмаста за стальной дверью - и раскрыть весь масштаб его таинственных планов.

Вы можете использовать таблицу «Случайные столкновения в горах» (из предыдущей части этого приключения) во время подъема персонажей, или же решить, что их знакомство с горными тропами позволит избежать неприятностей. В любом случае, если вы уже проделали этот путь, то до Серебряного водопада можно добраться всего за три часа.

## СТАЛЬНАЯ ДВЕРЬ

Если персонажи нашли неповрежденный свинцовый ключ у одного из кобольдов приспешников или у Скен, они легко смогут отпереть дверь. В противном случае ее можно открыть, преуспев в проверке Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов. Опытные игроки могут также попробовать взорвать замок с помощью взрывного пороха. Для этого потребуется один мешочек с взрывным порохом, воровские инструменты и успешная проверка Интеллекта Сл 12, но это предупредит Шталмаста и его приспешников о приближении персонажей.

## НЕ ВСЕ ПОТЕРЯНО

Если персонажи проиграли бой в пещере Серебряного водопада или в любой части логова Шталмаста, это не означает, что приключение закончилось. Если приспешники Шталмаста одерживают верх, можно сделать так, чтобы они не убивали персонажей, а оглушали их. Оставшиеся в живых после боя персонажи, лишившись снаряжения, приходят в себя в камере в области L7 логова Шталмаста. Новые персонажи, пришедшие на смену павшим, могут присоединиться к ним в качестве ранее захваченных пленников.

Конфискованное у персонажей снаряжение находится в сундуке в оружейной (область L2), а охраняет камеру уверенный в себе **кобольд подчиненный [kobold underling]**. Можно разработать сценарий, в котором персонажи найдут способ сбежать и вернуть свое снаряжение.



## Вход в логово

Когда персонажи войдут в стальную дверь, прочитайте:

Затененный туннель тянется вперед на пятьдесят футов, прежде чем оранжевый свет фонаря озарит его грубые каменные стены зловещим сиянием. Здесь витает запах сгоревшего угля, сырой земли и мусора. Издалека доносится прерывистое эхо грубого, лающего кобольдского разговора. Впереди туннель раздваивается: одно ответвление уходит на юг, а другое продолжает путь к пещере, которая и является источником света.

**Приспешники Шталмаста.** Даже такие хорошо обученные кобольды, как те, что служат Шталмасту, превыше всего ставят самосохранение. В каждой схватке с кобольдами-приспешниками Шталмаста, если половина или более кобольдов оглушена или убита, все оставшиеся кобольды сбегают из боя. Сбежавшие кобольды отступают вглубь логова в надежде предупредить Шталмаста и встретить подкрепление.

Если кобольды будут схвачены и допрошены, то при успешной проверке Харизмы (Запутывание или Убеждение) Сл 13 они расскажут, что им известно об операции Шталмаста. Можно сделать так, чтобы отдельные кобольды знали только части общего плана, и тогда персонажи узнают всю информацию только со временем:

- Мастер планирует изготовить множество крошечных металлических крабов (*искателей голоса* [voice seekers], описанных в главе 6).
- Серый дварф одержим своей уродливой статуей.
- Страшный эльф приходит раз в несколько недель, чтобы обучать кобольдов, а затем исчезает в котельной Мастера.

**Устроить сцену.** Хотя извилистые ходы комплекса позволяют приглушить звуки шагов, громкие звуки (в том числе звуки битвы или крики) предупреждают обитателей логова о вторжении посторонних.

**Голос Шталмаста.** В каждой области логова есть металлическая переговорная трубка, выступающая из потолка, с помощью которой Шталмаст отдает приказы, где бы он ни находился. Если персонаж говорит в трубку, его слова слышны во всех помещениях логова.

Если Шталмаст знает о вторжении персонажей, он иногда насмехается над ними через эти трубки. Его высказывания чередуются с угрозами и насмешками, он хвастается своими планами и одновременно подбуждает персонажей найти его, пытается заманить их в ловушки и засады. Когда персонажи приближаются к механической мастерской в области L19, он может начать рассказывать о преимуществах сотрудничества с ним.

## L1. Пещера с турелью

Эта естественная пещера укреплена опорными балками по всей ее пятидесятифутовой длине. В центре пещеры возвышается гладкий каменный столб высотой восемь футов, почти касаясь потолка высотой десять футов. Туннель продолжается за пределами пещеры, круто изгибаясь к западу и исчезая из виду.

Любой персонаж, обладающий пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 16 и выше или преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 16, замечает, что на вершине каменного столба закреплен ручной арбалет. Этот арбалет с часовым механизмом остается бездействующим до тех пор, пока Шталмаст не узнает о персонажах, и тогда он каждый раунд

атакует ближайшее существо в радиусе 30 футов от него. Арбалет имеет +5 к попаданию и наносит 3 (1к6) колющего урона при попадании. Если при броске атаки арбалета выпадает 1 или 2, он ломается и больше не функционирует.

Арбалетная турель - крупный объект с КД 17, 15 хитами и иммунитетом к ядовитому и психическому урону.

## L2. Арсенал

Три длинных стола занимают центр квадратной пещеры, над ними висит фонарь. Стены украшены крючками и петлями, на которых беспорядочно размещены шахтерские инструменты и основное оружие. Под одним из столов стоит большой сундук, а на севере закрыта дверь.

В тот момент, когда персонажи приближаются к этому месту, за одним из столов сидит **кобольд подчиненный** [kobold underling] (см. блок характеристик в начале этого приключения) и чистит тряпкой груды испачканных инструментов и оружия, при этом ругаясь на Драконьем. Если он получит какое-либо предупреждение о приближении незваных гостей (например, услышит, как герои сражаются или разговаривают в области L1), он может напасть на них - или убежать до их прихода, оставив свою работу.

Северная дверь в область L3 заперта. Чтобы ее открыть, можно воспользоваться ключом, хранящимся у Рогуна, дуэргарского кузнеца (область L14), или можно взломать замок, преуспев в проверке Ловкости Сл 18 и используя воровские инструменты.

**Возвращенное снаряжение.** Если персонажи были оглушены и брошены в тюремные камеры в области L7, то их оружие висит здесь на стенах, а прочее снаряжение находится в сундуке под столом. Здесь же хранится снаряжение Йинры Эмбервинд (см. область L7).

**Сокровища.** Персонажи, обыскавшие эту область, могут получить четыре кинжала, пять коротких мечей, три копья, три арбалета с сорока болтами в каждом и два набора воровских инструментов.

## L3. Хранилище летучих веществ

Короткие ступеньки ведут вниз, в небольшую пещеру с тяжелым от запаха серы воздухом. Многочисленные ящики и бочки наполнены взрывным порохом, черным порохом и другими опасными взрывчатыми веществами.

Эта пещера чрезвычайно опасна. Любое использование открытого огня (в том числе и факела), а также любые эффекты, сопровождаемые огнем или молнией, имеют шанс в 30 процентов взорвать хранящиеся здесь материалы. Взрыв наносит 4к10 дробящего урона каждому существу, находящемуся в комнате и в арсенале (область L2). Он также частично обрушивает пещеру и предупреждает всех существ, находящихся в логове, о вторжении персонажей.

Любой персонаж, обладающий пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 13 или выше или преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 13, заметит, что хранить так материалы небезопасно, и подсчитает, что это просто чудо, что ничего из этого еще не взорвалось.

**Сокровища.** Персонажи могут забрать из этой области до двадцати мешочков с взрывным порохом (см. врезку «Алхимические предметы» ранее в этом приключении).



## L4. Комната отдыха

Мерцающие фонари освещают эту просторную пещеру, в которой стоят три стола, окруженные стульями. За центральным столом сидят три кобольда и играют в карты на медные монеты. Кружки и разбросанные стопки игральных карт усеивают изрезанную лезвиями толстешницу. На металлических крючках, крепящихся к стене, висит десяток небольших плащей. Проход на юг изгибается, а шаткие деревянные двери закрывают пещеру на западе. Еще одна дверь в северной стене частично приоткрыта, а проход на северо-восток ведет в темную пещеру.

Три **кобольда подчиненных** [kobold underlings], играющие в карты (см. блок характеристик, представленный ранее в этом приключении), увлечены своей игрой. Если персонажи наблюдают за игрой незаметно, то быстро выяснится, что кобольды не придерживаются никаких последовательных правил. Кобольды нападут, как только замечают незваных гостей.

**Сокровища.** Персонажи Маленького размера и персонажи Среднего размера, которые присядут, могут надеть плащи, найденные здесь. Это даст преимущество при проверке Харизмы (Обман) персонажам, пытающимся выдать себя за кобольдов подчиненных, если они будут находиться на расстоянии 30 футов и более от любого союзника Шталмаста.

## L5. Мастерская Шталмаста

Из наклонного прохода, ведущего в эту прямоугольную пещеру, виден свисающий с потолка тяжелый фонарь, излучающий яркий свет. Длинный стол в пещере завален большими листами пергамента, книгами, чернильницами и углем, а к каменным стенам приколоты многочисленные записки.

Большинство записок похожи на безумные каракули вперемешку с инженерными чертежами. Здесь можно увидеть наброски карт Хаппердука и вершины горы, а также, похоже, чертежи взрывчатых семян (см. врезку «Алхимические предметы» ранее в этом приключении) и схему того, как эти семена можно хирургическим путем вживлять существам. Еще одна записка описывает процесс, с помощью которого акулы должны быть помещены в озеро, расположенное в роще Серебряного водопада. На одном из странных рисунков изображено нечто, похожее на доспехи с механическим приводом.

**Искатель голоса.** К нижней части стола прикреплен *искатель голоса* [vox seeker] (см. главу 6). Есть шанс в 25 процентов, что при обнаружении устройство будет включено, что позволит ему атаковать в течение 5 минут.

**Подлые поступки.** Персонаж, изучивший записки и схемы, сможет определить, что Шталмаст планирует установить мощные взрывные устройства на склоне горы таким образом, чтобы похоронить большую часть Хаппердука под оползнем, при этом оставив его логово нетронутым. Доставив эти чертежи начальнику караула Брэму Гулчсватлу, персонажи получают дополнительную награду (см. раздел «Завершение приключения» в конце этого приключения).

**Тайная дверь.** Любой персонаж, обладающий пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 17 или выше или преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 17, заметит тонкую каменную плиту, скрывающую потайной проход. Этот проход ведет в спальню Шталмаста в области L18.

## L6. Кухня

За шаткими деревянными дверями находится пещера с грубыми стенами, служащая кухней. Разделочная доска на севере испачкана старой кровью, а на юге слабо горящий огонь нагревает котел, подвешенный на цепях. В котле кипит густой, дурно пахнущий суп.

Здесь трудятся два кобольда: один нарезает на разделочной доске несвежее мясо, а другой помешивает суп в котле.

Эти два **кобольда** [kobolds] с удовольствием выполнят кухонные обязанности и убегают, если на них нападают.

**Огонь.** Дымящийся огонь нагревает котел. Существо, попавшее в огонь или начавшее там свой ход, получит 3 (1к6) урона от огня.

**Дымоход.** Над котлом поднимается железная труба шириной 3 фута, которая в конце концов выводит за пределы горы (см. более подробную информацию в предыдущем разделе «Восхождение на гору»).

## L7. Тюремные камеры

Эта мрачная и унылая пещера разделена перегородками из железных прутьев, которые делят пространство на две камеры. На небольшом стуле у западной стены сидит кобольд.

В восточной камере заперта охотница за головами **Йинра Эмбервинд** [Yinra Emberwind], лишенная своего снаряжения. (См. блок ее характеристик в начале этого приключения, но без успехов у нее КД 13). **Кобольд подчиненный** [kobold underling] (см. блок его характеристик ранее в этом приключении), когда персонажи только пришли, сидит на стуле и наблюдает за пленницей. У кобольда есть ключи, открывающие обе камеры, также замки на камерах могут быть взломаны при успешной проверке Ловкости Сл 18 с помощью воровских инструментов.

Если Йинра освобождена и поблизости нет других непосредственных угроз, она немедленно попытается покинуть логово. Персонажи могут убедить ее остаться и помочь им, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 12. В любом случае Йинра рассказывает о своих опасениях, что Шталмаст планирует нападение на Хаппердук.

## L8. Пещера с акулами

Проход расширяется в пещеру с квадратными стенами длиной около сорока футов и шириной двадцать футов. Пол покрыт железом, а скалистый потолок имеет высоту десять футов. За железным полом проход снова превращается в каменный туннель и поворачивает на север.

Совершив успешную проверку Интеллекта (Исследование) Сл 12 персонаж заметит, что железный пол имеет паз в центре, рассекающий его по длине. Если на железном полу окажется более 50 фунтов веса, он развернется, и две его половины опустятся, открывая бассейн глубиной 10 футов, в котором на глубине 5 футов поджидают три голодные **рифовые акулы** [reef sharks]. Пол автоматически возвращается в исходное положение, захлопываясь после того, как будет открыт в течение 1 минуты.

Каждое существо, стоящее на железном полу в момент открытия, должно совершить успешный спасбросок Ловкости Сл 13, чтобы ухватиться за стену и не упасть вниз в воду. Существо может по-



пытаться избежать падения в кипящий алуаи бас-сейн, держась ближе к стене; оно должно преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 10 за каждые 10 футов, которые оно проходит, или упасть в бассейн.

## L9. ТРЕНИРОВОЧНАЯ КОМНАТА

В этой пещере у стен стоят семь деревянных манекенов для тренировок, все они в зазубринах и осколках. На каменистом полу рассыпан песок, а к стенам прислонено затупленное оружие и щиты. Темный эльф стоит посреди комнаты и, покачивая головой, с отвращением наблюдает, как четыре кобольда сражаются друг с другом.

Когда персонажи впервые попадают сюда, четырех **кобольдов** [kobolds] тренирует Ишель - посол дроу из династии Крин. Ишель использует характеристики **дроу** [drow], но имеет 24 хита, что повышает его рейтинг сложности до 1/2 (100 опыта). Он носит ключи от сундука в области L10 и от потайной двери в области L19.

Если у Ишеля остается 12 и менее хитов, он пытается сбежать через область L20 и предупредить Шталмаста о вторжении. Если его схватить и допросить, дроу предупредит персонажей о паровой ловушке в области L12. Если на него сильно надавить, он может упомянуть, что принадлежит к Дену Гифеносу из династии Крин, которая заключила соглашение со Шталмастом. Он также может рассказать персонажам о пути в Подземье в области L20.

## L10. СПАЛЬНЯ ПОСЛА

При входе в эту чистую и хорошо организованную спальню чувствуется резкий запах благовоний. У одной стены стоит удобная кровать, у другой - небольшой столик под зеркалом. В углу пустует деревянный стеллаж для доспехов.

Здесь расквартирован Ишель (см. область L9). Любой персонаж, заглянувший под кровать, обнаружит там длинный железный сундук с замком. Ключ находится у Ишеля, а замок можно взломать, преуспев в проверке Ловкости Сл 15, используя воровские инструменты.

В сундуке также есть ловушка, которую можно заметить, преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 14. Ловушку можно отключить с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 14. Если ловушка не будет отключена и замок будет взломан, то при открытии сундука в течение 3 раундов будет раздаваться громкий пронзительный звук, уведомляющий об опасности существ в областях L9 и L11, если с ними еще не разобрались. Если открыть сундук ключом, ловушка не сработает.

**Сокровища.** В сундуке хранятся 5 пм, 113 зм, 15 см и 10 мм, а также *короткий меч +1* [shortsword +1] из темной стали.

## L11. КАЗАРМЫ КОБОЛЬДОВ

В этой просторной пещере витает резкий запах плесени. Каменный пол устлан более чем десятком связок заплесневелой кожи, обрывков ткани и рваных подушек, которые служат кобольдам постелями. На трех из них спят кобольды.

Если персонажи сильно шумели в соседних пещерах (в том числе открывали сундук в области L10 или сражались в области L9), то три кобольда [kobolds]

притворяются спящими и прячут оружие. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 12 раскроет их уловку. В противном случае любой персонаж, приблизившийся на расстояние 10 футов к хитрым кобольдам, заставит всех троих вскочить и атаковать.

## L12. ПАРОВАЯ ЛОВУШКА

За двойными дверями открывается ромбовидная пещера. На каждой из четырех стен - железная плита размером три на три фута, установленная в центре стены и имеющая отверстие диаметром три дюйма, прорезанное в плите и в скале за ней. На другом конце пещеры находится еще одна закрытая двойная дверь.

Отверстия в стенах уходят на 1 фут вглубь, а затем под углом вниз, не позволяя увидеть механизм ловушки. В этой комнате ничего не происходит до тех пор, пока персонажи не привлекут внимание Шталмаста. Однако если он заметил их присутствие, то после того, как все персонажи (или большинство персонажей, если некоторые остаются позади) войдут внутрь, обе двойные двери захлопнутся и плотно запрутся. Замки на обеих дверях можно взломать, если преуспеть в проверке Ловкости Сл 16, используя воровские инструменты, или открыть их силой, совершив успешную проверку Силы Сл 16.

Когда двери запрутся, Шталмаст сперва поиздевается над персонажами через переговорную трубку в потолке, а затем наполнит камеру обжигающе горячим паром из отверстий в стальных панелях. Каждое существо, которое начнет свой ход в облаке пара, получит 2 (1к4) урона от огня. Если все четыре паровых отверстия заткнуты тканью или другим подобным материалом, ловушка перестает наносить урон персонажам, вместо этого нанося 4к4 урона от огня Шталмастеру в механической мастерской (область L19).

## L13. КОМНАТА КУЗНЕЦА

В стороне от прохода находится скромная спальня, в которой лежат жесткий матрас, голый стол и небольшая, незавершенная каменная статуэтка. К столу придвинут стул, а под ним у стены лежит груда обломков камней.

Небольшая скульптура на столе представляет собой почти готовую фигуру дварфа, вырезанную с большим мастерством. При осмотре груды обломков камней под столом выясняется, что это предыдущие неудачные попытки создания той же скульптуры.

**Сокровища.** Даже в незаконченном виде статуэтка стоит 5 зм. Персонажи, тщательно обыскавшие комнату, находят небольшой мешочек с драгоценными камнями, спрятанный под матрасом кровати: четыре опала (по 25 зм каждый), рубин с изъяном (75 зм) и алмаз с изъяном (100 зм).

## L14. КУЗНИЦА

Эта тесная, неприятно жаркая комната оборудована под кузницу: здесь есть пылающий горн, наковальня и корыто с водой. Вокруг наковальни расставлены различные инструменты, а у входа лежат кучи металлических слитков.

Кузнец Рогун (законно-злой; мужчина; **дуэргар** [duergar]), когда персонажи впервые попадают в эту область, уже вовсю трудится. Он сразу же нападает на незваных гостей, но если его здоровье уменьша-



ется до 11 и менее хитов, он убегает к Шталмасту в механическую мастерскую (область L19). Рогун носит ключи от пещеры для хранения летучих веществ (область L3).

Если персонаж завладел маленькой статуэткой из области L13 и приугрозит ее разбить, Рогун сдержит свою агрессию и воздержится от бегства, пытаясь выторговать ее сохранность. Персонаж, держащий статуэтку, имеет преимущество при проверке Харизмы во время разговора с дуэргаром. Если кузнеца схватят и будут допрашивать, Рогун может рассказать о взрывчатке, зепертой в области L3, а также о потайной двери, которую Шталмаст заставил его установить в области L5.

**Горн.** Любое существо попавшее в открытый горн или начавшее там свой ход, получит 7 (2к6) урона от огня.

**Дымоход.** Над котлом поднимается железная труба шириной 3 фута, которая в конце концов выводит за пределы горы (см. более подробную информацию в предыдущем разделе «Восхождение на гору»).

**Сокровища.** У наковальни лежит набор кузнечных инструментов.

## L15. ХРАНИЛИЩЕ

Эту пещеру заполняют груды металлических слитков, тканей и других материалов, в большинстве своем беспорядочно сваленных и явно доставленных сюда извне.

Товары и сырье здесь стоят 250 зм, но все эти запасы весят более двух тысяч фунтов и были украдены из Хашпердука, что не позволяет перепродать их там. Если персонажи сообщат Брэму Гулчсватлу о похищенных товарах и их местонахождении, то начальник стражи даст им в награду еще 150 зм.

**Сокровища.** Персонажи, тщательно обыскавшие комнату, находят зелье лечения [*potion of healing*].

## L16. ЛАЗАРЕТ

В этом импровизированном лазарете стоит ряд грубых кроватей с пятнами крови. В одном углу валяются испачканные тряпки, дверь на северо-запад закрыта. На самой дальней от входа кровати крепко спит кобольд.

У спящего **кобольда подчиненного** [**kobold underling**] (см. блок его характеристик в начале приключения) грудь обмотана окровавленными бинтами. Если больного и напуганного кобольда разбудить, персонажи будут иметь преимущество при проверке Харизмы, если захотят расспросить его (см. раздел «Приспешники Шталмаста» в начале этого раздела). В дополнение к любой другой информации, которую вы захотите раскрыть, кобольд пожалуется на боль в груди (Шталмаст недавно вживил в кобольда взрывчатое семя).

## L18. СПАЛЬНЯ ШТАЛМАСТА

Эта комната с гладкими стенами богато обставлена и украшена по сравнению с остальными помещениями логова. Пол устлан толстым ковром, на нем стоит большая роскошная кровать, шкаф, туалетное зеркало и небольшая книжная полка.

В шкафу хранятся пять комплектов изысканной одежды, в кармане одного из которых лежит *камень послания* [*sending stone*]. Камень можно найти, преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 12 или

надев одежду. Если камень активирован, то голос с сильным акцентом спросит: «Что тебе нужно?». При успешной проверке Интеллекта (Сл 12) выяснится, что акцент - жорхасский. Независимо от ответа персонажа, использующего камень, он будет должен успешно совершить проверку Харизмы (Обман) Сл 18, иначе агент с другим камнем послания поймет, что камни были скомпрометированы. Тогда другой камень уничтожится, разрывая связь.

**Тайная дверь.** Любой персонаж, обладающий пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 17 и выше или преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 17, заметит тонкую каменную плиту, скрывающую потайной проход. Этот проход ведет в мастерскую Шталмаста (область L5).

**Сокровища.** Под кроватью спрятан запечатанный сундук, который можно открыть с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 16. В сундуке 170 зм, 65 см и два зелья лечения [*potions of healing*]. В нем также находится письмо, написанное на Подземном, в котором обещается, что вскоре через туннель будут отправлены новые помощники и подчиненные. В письме содержится благодарность Шталмасту за его скорый плодотворный союз с Деном Гифенос из династии Крин. Передав письмо начальнику стражи Брэму Гулчсватлу, персонажи получают дополнительную награду (см. раздел «Завершение приключения» в конце этого приключения).

## L19. МЕХАНИЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ

Хурон Шталмаст (законно-злой; человек; **культист** [**cultist**] в *очках ночи* [*goggles of night*]) ожидает персонажей в этой затейливой мастерской. Если посол друу из области L9 или Рогун из области L14 избежали встречи с персонажами, то они присоединятся к Шталмасту здесь для финальной схватки.

Когда персонажи смогут попасть в эту область, прочитайте:

В центре этой пещеры между двумя скальными столбами покоится могучая наковальня из темного металла. На юге находится полукруглый бассейн со стоячей водой. Вдоль стен пещеры стоят многочисленные столы, заваленные частично собранными механическими устройствами и неподвижными механизмами. Вдоль северной стены стоит массивный горн, наполняющий пещеру ярким оранжевым свечением. Перед горном стоит опасная механическая конструкция, похожая на огромную механическую статую без головы.

Потный бледный человек средних лет карабкается на верх этой конструкции. Затем он забирается внутрь, словно надевая чудовищный доспех.

Если персонажам удалось зайти так далеко, не предупредив Шталмаста об опасности, то заметив их, он на мгновение удивляется, но хвастовство быстро возьмет верх. В любом случае, как только Шталмаст заметит персонажей, прочитайте:

Человек обращается к вам с лукавой ухмылкой, надевая очки. «Вы показали себя способными и решительными, пройдя этот путь. Я очень ценю эти качества, и они должны быть вознаграждены. Работайте со мной и моей командой. Помогите нам исправить искаженное представление будущего Хашпердука и этой несчастной империи.

Богатство и власть ожидают тех, кто окажется полезен будущим победителям в этой войне. Что скажете?»

Шталмаст не задумывается о том, с кем ему работать, пока те, кто ему служит, понимают, что он здесь главный. Он может обратиться к персонажам как



к свободолюбивым искателям приключений, надеясь убедить их в том, что борьба с Двендалианской империей – благородное дело, или же воззвать к их жадности, рассказав о том, какое богатство можно получить, свергнув власть империи.

Если персонажи откажутся от своего обещания помогать Хаппердуку и согласятся на предложение Шталмаста, они получают любую комнату по своему выбору в логове и еженедельное жалование в размере 25 зм в качестве его элитных наемников. Персонажи достигнут 3-го уровня (см. «Завершение приключения»), но теперь их путь лежит в сторону сотрудничества с династией Крин и помощи Шталмасту в его заговоре против Хаппердука и Двендалианской империи.

Как вариант, персонажи могут притвориться, что хотят служить Шталмасту, чтобы одержать над ним верх. Такой поворот событий как нельзя лучше подходит для интриги, так что развлекайтесь!

Если персонажи откажутся от предложения Шталмаста или нападут на него, прочитайте:

Металлические пластины и вращающиеся шестеренки конструкции оживают со скрежетом и снопом искр. Шталмаст усмехается. «Хотя моя последняя конструкция еще не полностью завершена, этот пробный запуск окажется забавным. Благодарю вас за помощь в испытании моего Шталмастера!»

**Шталмастер [Stahlmaster]** (см. блок его характеристик далее в приключении) устремляется к персонажам и атакует в финальной схватке. Если у Шталмастера остается 0 хитов, Хурон Шталмаст выпрыгнет из сломанного механического костюма и приземлится на свободное место в радиусе 5 футов от него. В свой следующий ход он попытается переместиться к потайной двери, действием отпереть ее и сбежать по

## ШТАЛМАСТЕР [STAHLMASTER]

Большой Транспорт

**Класс Доспеха** 16 (природный доспех)

**Хиты** 67 (9к10 + 18)

**Скорость** 30 фт.

| СИЛ      | ЛОВ      | ТЕЛ      | ИНТ | МДР | ХАР |
|----------|----------|----------|-----|-----|-----|
| 18( +4 ) | 10( +0 ) | 14( +2 ) | —   | —   | —   |

**Иммунитет к урону** яд, психическая энергия

**Иммунитет к состоянию** ослепление, очарование, оглушение, истощение, испуг, паралич, окаменение, отравление, бессознательность

**Пилот.** Для пилотирования Шталмастера требуется гуманоид Среднего размера. Находясь внутри Шталмастера, пилот использует скорость и действия транспортного средства, не может совершать реакции или использовать бонусные действия, а также имеет полное укрытие. Если здоровье Шталмастера опускается до 0 хитов, пилот выбрасывается из него и приземляется на землю в незанятом пространстве в радиусе 5 футов от транспортного средства.

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Шталмастер совершает две рукопашные атаки или одну рукопашную атаку и одну дальнобойную атаку.

**Удар.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 9 (1к10 + 4) дробящего урона.

**Наплечный арбалет.** Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 30/120 футов, одна цель. **Попадание:** 6 (1к12) колющего урона.

проходу в Подземье (область L20). Дверь автоматически запретится за ним, и через 1 раунд Шталмаст обрушит тоннель, чтобы никто не смог его преследовать.

**Горн.** Любое существо попавшее в открытый горн или начавшее там свой ход, получит 7 (2к6) урона от огня.

**Рычаг паровой ловушки.** На восточной стене установлен стальной рычаг, увенчанный латунной сферой. Если потянуть за рычаг, двери в область L12 закроются, и там сработает паровая ловушка. Если при нажатии рычага отверстия в стене области L12 закупорены, из горна вырвется струя обжигающе горячего пара длиной 15 футов и шириной 1 фут, которая нанесет 10 (4к4) урона от огня каждому существу в зоне действия рычага (включая Шталмастера, пока он остается в исходном положении).

**Секретная дверь.** Потайную дверь, ведущую в область L20, сможет обнаружить любой персонаж, обладающий пассивным показателем Мудрости (Восприятие) Сл 13 и выше, или тот, кто обыщет стену и совершит успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 13. Дверь заперта, и у Шталмаста и посла друу из области L9 есть ключи, которыми ее можно открыть. Запертую дверь можно также открыть, совершив успешную проверку Ловкости Сл 15, используя воровские инструменты.

**Дымоход.** Над горном поднимается железная труба шириной 3 фута, которая в конце концов выводит за пределы горы (см. более подробную информацию в предыдущем разделе «Восхождение на гору»).

**Сокровища.** Если Шталмаст убит или взят в плен, персонажи могут забрать его очки ночи [goggles of night]. Любое исследование Шталмастера показывает, что он не подлежит ремонту. Однако, потрудившись в течение часа, персонажи смогут извлечь из него достаточное количество золотых и серебряных деталей, стоимостью в 350 зм.

## L20. ПРОХОД В ПОДЗЕМЬЕ

Если персонажам удастся попасть в этот тоннель, избежав обрушения Шталмастом потолка для успешного побега, прочитайте:

Темный, холодный тоннель уходит вглубь горы, воздух становится все более застоявшимся. На стенах появляется светящийся грибок, который блестит от влаги.

## РОЛЕВОЙ ОТЫГРЫШ ЗА ШТАЛМАСТА

Шталмаст – хвастливый, самовлюбленный изобретатель, никогда не умевший признавать свои недостатки. Гордыня в сочетании со склонностью к опасным и безнравственным испытаниям своих несовершенных разработок постоянно мешала его успеху, отталкивала других, привела к изгнанию из Хаппердука и разрушила его некогда добропорядочную репутацию. Движимый слепой мстостью, Шталмаст стал самозванным лидером своей личной армии приспешников, решив покарать всех, кто его отверг.

**Идеал.** Эти глупые люди не поняли моего гения, так я им покажу. Они пожалеют о своем невежестве, когда я докажу свое превосходство... прямо перед тем, как я их раздавлю.

**Привязанность.** Мои проекты, моя работа – они часть меня и моего наследия. Я сделаю все возможное, чтобы мои идеи были воплощены в жизнь на глазах у тех, кто насмехался надо мной.

**Слабость.** Я легко впадаю в гнев, если мои планы ставятся под сомнение. Я должен показать другим, почему я лучше их, прежде чем избавиться от них. Люди говорят, что я трус, раз мои изобретения сражаются за меня, но они ошибаются!



Любой персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (История) Сл 12, поймет, что этот проход ведет в Подземье, и как невероятно опасно это подземное королевство. Возможно, у вас есть идеи для других приключений, которые могли бы привести персонажей в Подземье, но игроки должны понимать, что для успешной экспедиции потребуются исследования и ресурсы. Пока же персонажам лучше вернуться и закончить свои дела в логове Шталмаста и в Хаппердуке.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если Шталмаст был убит или взят в плен, персонажи могут вернуть его в Хаппердук в качестве пленника. Сдав его начальнику караула Брэму Гулчсватлу с доказательствами его злодеяний, персонажи завершат задание и получат обещанную награду. Если Шталмасту удалось сбежать, то начальник стражи выплатит им 500 зм за то, что они помешали темным козням безумного изобретателя.

Если персонажи нашли планы по уничтожению Хаппердука, расположенные в области L5, Брэм наградит их еще 300 зм. Если они нашли письмо, подтверждающее связь Шталмаста с династией Крин в области L18, Брэм даст им еще 150 зм.

## НОВОЕ ЖИЛЬЕ?

Если персонажи произвели на Брэма благоприятное впечатление, они могут попытаться убедить его разрешить им оставить логово Шталмаста себе, когда оно будет очищено. Брэм согласится на сделку и передаст место под опеку партии. Теперь персонажи смогут очистить оставшуюся часть логова и превратить его в новую - возможно, опасную - базу для своих дальнейших приключений.

## РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

В конце этого приключения персонажи достигают 3-го уровня. Возможно, у вас есть еще идеи для приключений в Западном Винандире - особенно если персонажам удастся захватить логово Шталмаста. Но с этого момента ход кампании зависит только от вас.

## ЗАМОРОЖЕННЫЙ БОЛЬНОЙ

Что-то убивает людей в деревне Пейлбэнк, и если персонажи не остановят это, они могут стать следующими. «Замороженный больной» - это приключение, в котором персонажи с 1-го по 3-й уровень познакомятся с Кусачим Севером - регионом континента, представляющим из себя мрачные арктические земли Седого Дикоземья и Эйзелкрасса.

Если при создании персонажей ваши игроки использовали героическую хронику (см. главу 4), вместе с ними решите, как они попали в деревню Пейлбэнк. Являются ли они гражданами Утодурна, помогающими распространению своей цивилизации на поверхности? Пришли ли они на север в поисках свободы от войн других земель? Любой из вариантов может помочь связать персонажей с этим холодным регионом и его тайнами.

## ОБЗОР ИСТОРИИ

Ургон Вент, дварф-исследователь, недавно вернулся домой в деревню Пейлбэнк после того, как в течение года исследовал ледяные пустоши Эйзелкрасса. Дварф привез домой несколько предметов, украденных из руин Форена, самого большого из островов Эйзелкрасса. Среди этих сокровищ были два красивых флакона из синего стекла, которые Ургон продал эльфийке-коллекционеру по имени Верла Пелк. Затем флаконы были украдены, отданы скупщику из Шей-

ди-Крик-Ран и снова проданы ничего не подозревающему торговцу.

На самом деле, красивый синий цвет флаконов - результат воздействия смертоносных синих спор, облепивших внутреннюю поверхность стекла. Слабые трещины в обоих флаконах привели к тому, что каждый, кто имел с ними дело, заразился *холодным горем* - смертельной болезнью, не поддающейся лечению обычными средствами. Эта болезнь уже убила Ургона и Верлу, превратив их в ледяные статуи. Подробнее о *холодном горе* читайте в разделе «Эйзелкросс» главы 3.

## КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Когда герои прибывают в деревню Пейлбэнк, глава общины Элро Аддатаур просит их помочь выяснить, кто или что убило Ургона Вента. Исследователь, недавно вернувшийся из Эйзелкрасса, Ургон был поражен странным недугом, превратившим его в ледяную статую, и впоследствии проявившимся еще у одного жителя деревни. Герои расследуют эту загадку, попутно соперничая с силами Утголотов, одной из преступных семей, контролирующей Шейди-Крик-Ран. Обнаруживается еще больше зараженных местных жителей, в том числе один уже мертвый, а затем герои зачищают от головорезов Утголотов местный комплекс пещер под названием Пещера Квакуна. В итоге флаконы с *холодным горем* удается вернуть, но торговец Ирвен Лиел и его семья заражены и умрут следующими, если не будет найдено лекарство. Более того, персонажи вполне могут сами заразиться этой болезнью.

Элро просит персонажей отправиться в Эйзелкросс на поиски лекарства от *холодного горя*. Персонажи отправляются на лодке в Сиринлию, утодурнский форпост на Форене, и следуя по стопам Ургона Вента попадают в руины Салсволта. Эта магическая лаборатория некогда была частью Эора - древнего летающего города-государства, рухнувшего на Эйзелкросс во время Бедствия. Только преодолев средства защиты и смертоносных стражей Салсволта, приключенцы смогут найти необходимое противоядие.

## ПОДГОТОВКА И ОТПРАВНЫЕ ТОЧКИ

Перед началом приключения обсудите с игроками, почему их персонажи оказались в деревне Пейлбэнк. Вы можете предоставить информацию о деревне и прилегающих к ней землях, написанную в главе 3. Перед началом приключения также необходимо выяснить, знают ли персонажи друг друга, или это приключение - первая их встреча.

## ТАЙНА ДЕРЕВНИ ПЕЙЛБЭНК

Приключение начинается в деревне Пейлбэнк, и персонажи сразу же оказываются втянутыми в смертельную трагедию, развернувшуюся в изолированном поселении. Когда игроки будут готовы приступить к игре, прочитайте или перефразируйте следующий текст в рамке, чтобы создать атмосферу:

На кладбище деревни Пейлбэнк, рыбацкого форпоста Утодурна, где проживает несколько сотен дварфов и эльфов, с неба тихо падает снег и холодный ветер покусывает щеки. Солнце опускается за свежую могилу Ургона Вента, старого дварфа, которого настигло проклятие или болезнь, превратившая его в ледяную статую. Жители деревни собрались, чтобы отдать последние почести застывшим останкам Ургона.



В рамках истории своих персонажей игроки могут решить, знал ли кто-нибудь из них Ургона или пришел на похороны просто для того, чтобы выразить уважение жителям деревни. В любом случае, продолжайте читать дальше:

Сзади вас раздаётся негромкий хрипловатый голос: «Спасибо, что пришли на похороны Ургона». Вы поворачиваетесь и встречаетесь взглядом с Элро Алдатауром, обветренным эльфом, отставным рейнджером и glavой деревни. «Мне жаль говорить о мрачных вестях при таких обстоятельствах, но я считаю, что деревня Пейлбэнк может быть в опасности, и надеюсь, что вы сможете нам помочь».

Независимо от того, известны ли персонажи в деревне как начинающие искатели приключений или просто выглядят соответствующе, Элро (нейтрально-добрый; мужчина; лесной эльф; **ветеран [veteran]**) надеется, что они из тех людей, которые не побоятся прийти на помощь тем, кто в ней нуждается. Используйте следующую информацию, чтобы помочь направить разговор, когда он будет объяснять персонажам свои проблемы:

- Два месяца назад Ургон Вент вернулся домой после того, как целый год исследовал Эйзелкросс. Прошло всего несколько дней, как его настиг странный недуг: дварф стал медленно двигаться, а по всему телу появились синие вены.
- Деревенские жрецы Морадина и Кореллона использовали все возможные заклинания, пытаясь исцелить Ургона, но ничто не могло остановить странный недуг. Ургон боролся с недугом несколько недель, пока его вечно заторможенное тело не превратилось в лед.
- До вчерашнего дня Элро и все жители считали, что печальная судьба Ургона - это единичный случай, вызванный, скорее всего, тем, с чем дварф соприкоснулся во время исследования Эйзелкросса. Но потом Элро заметил у дварфа-зверолова Тулги Лутан симптомы того же заболевания.
- Встревоженный, Элро попытался поговорить с Тулги об этом, но она оттолкнула его, попросив дать ей спокойно умереть.

## ПРОСЬБА ЭЛРО

Если персонажи согласны, Элро просит, чтобы они выяснили, чем вызвано заболевание Ургона и Тулги. Он опасается, что болезнь может распространиться, но Тулги отказывается с ним разговаривать, а Стекланские Клинки в деревне больше известны своими боевыми навыками, чем умением докопаться до истины в сложной ситуации. Кроме того, Тулги крайне недоверчиво относится к властям.

Элро считает, что группа искателей приключений сможет лучше убедить Тулги заговорить. Если персонажи согласятся помочь найти причину недуга Ургона и Тулги, Элро предложит заплатить им 100 зм. Он предложит персонажам начать с обыска дома Ургона или поговорить с Тулги в ее хижине.

## ХИЖИНА УРГОНА

Ургон Вент жил в одноэтажном однокомнатном бревенчатом домике на окраине города. У входа в дом стоит добродушный новичок из отряда Стекланных Клинков по имени Мила Тено (законно-добрая; женщина; лесная эльфийка; **разведчица [scout]**). Если персонажи объяснят, зачем они пришли, она разрешит им войти в дом и осмотреться. Когда персонажи войдут в хижину, прочитайте:

Эта тесная и темная хижина, возможно, была уютным местом, когда ее хозяин был жив. Теперь же возле холодного камина стоит незаправленная кровать, в изголовье которой висит голова какого-то рычащего белого зверя с серыми рогами. На другой стороне комнаты перед двумя пустыми полками, на которых разбросано содержимое: кухонная утварь, сухие продукты, снаряжение и несколько книг, стоит небольшой стол, заваленный грязной посудой, и стул, сделанный под рост дварфа.

Любой персонаж, изучивший беспорядок в хижине, поймет, что кто-то недавно разгромил это место, обыскивая его. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 12 позволит обнаружить следы злоумышленника. Это была Тулги Лутан, отчаянно ищущая любые подсказки, которые могли бы помочь ей излечиться от убивающего ее *холодного горя*. Ее следы ведут наружу, а затем к ее хижине (см. «Хижина Тулги» ниже).

### Снаряжение для искателей приключений.

Снаряжение Ургона, с которым он путешествовал, состоит из посеребренного двуручного молота, пластинчатого доспеха, подогнанного под рост дварфа, объемной одежды на меховой подкладке того же размера, крюка-кошки и закрытого фонаря.

**Голова.** Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Природа) Сл 15, узнает, что голова, закрепленная над изголовьем кровати, принадлежала йети - чудовищу, найденному в Эйзелкроссе.

**Странная квитанция.** Персонаж, порывшийся в книги на полке и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, найдет сложенную квитанцию, использовавшуюся в качестве закладки. Квитанция датирована двумя месяцами ранее и свидетельствует о том, что Ургон продал местному антикварному магазину «Диковинки Пелк» за 1 000 зм несколько эорских предметов, найденных в Эйзелкроссе. В списке предметов значатся кинжал, футляр для свитков, нефритовая статуэтка, колчан с двадцатью стрелами, серебряное кольцо с яшмой и два флакона из синего стекла.

Персонажи, живущие в деревне Пейлбэнк или проживающие там некоторое время, знают о магазине «Диковинки Пелк», а также знают, что два месяца назад магазин был ограблен и разгромлен.

**Развитие событий.** После обыска хижины персонажи могут продолжить расследование, отправившись в хижину Тулги или заглянув в «Диковинки Пелк» (при условии, что они нашли чек).

## ХИЖИНА ТУЛГИ

Когда герои подойдут к хижине Тулги, прочитайте:

Снаружи эта заснеженная хижина выглядит тихой и спокойной. Окна закрыты ставнями, а из трубы идет ровная струйка дыма, свидетельствующая о том, что в ней растоплен очаг.

Дом Тулги Лутан - это одноэтажный однокомнатный сруб. Поскольку она не хочет впускать персонажей в дом, следующие особенности могут быть важны:

- Крыша хижины имеет высоту 12 футов. Для того чтобы взобраться по наружным стенам, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 10.
- Деревянная дверь в хижину заперта, имеет КД 15, 18 хитов и иммунитет к ядовитому и психическому урону. Можно взломать замок с помощью воровских инструментов, успешно совершив проверку Ловкости Сл 12, или выломать дверь, успешно



совершив проверку Силы (Атлетика) Сл 15. Тулги носит с собой ключ, которым отпирает дверь.

- В каждой из четырех стен хижины есть одно окно, закрытое изнутри на задвижку. Окно можно открыть снаружи, используя воровские инструменты и преуспев в проверке Ловкости Сл 12.
- Внутри хижины ярко горит огонь в печи и камине, но из-за дымки, исходящей от них, интерьер слабо затуманен [lightly obscured].

Если персонажи постучат в дверь, Тулги Лутан (нейтрально-злая; женщина; горный дварф; **головоре́з** [thug]; скорость передвижения 10 футов) окликнет их с той стороны и скажет, чтобы они убирались прочь. Персонаж, крикнувший в ответ через дверь и преуспевший в проверке Харизмы (Обман, Запугивание или Убеждение) Сл 12, убедит Тулги открыть дверь и впустить партию внутрь. В противном случае она проигнорирует все, что говорят персонажи.

Если персонажей не пригласят внутрь, им придется решить, каким из других способов они готовы проникнуть внутрь. Независимо от того, как они это сделают, когда персонажи войдут в хижину, прочитайте:

В этой маленькой хижине жарко, словно в преисподней. В центре комнаты стоит стол, уставленный аккуратно сложенной посудой, инструментами и утварью. Из кастрюли, стоящей в камине, доносится запах дымящегося супа. В противоположном конце комнаты в железной печи горит огонь, наполняя хижину дымкой. На кровати у печи дрожит женщина-дварф, закутанная в одеяла. На ее лице, шее и руках проступают выпуклые синие вены.

Если персонажи проникли в хижину, Тулги нападет сразу же, как только увидит их, и будет сражаться до тех пор, пока не потеряет 10 хитов, после чего она сдастся. У нее есть два прирученных **волка** [wolves], Иро и Джир, которые прячутся под ее кроватью. Если начнется драка, волки вступят в бой, чтобы защитить ее.

**Очаги возгорания.** Любое существо, соприкаснувшееся с печью или начавшее там свой ход, получит 2 (1к4) урона от огня.

**Что знает Тулги.** Тулги грубовата и немногословна, и пытается компенсировать свой недуг болтливостью. Если персонажи вошли в хижину с ее разрешения или если она сама сдалась им, она расскажет им только о том, что у нее та же болезнь, от которой умер Ургон, и что она ищет лекарство.

Персонаж, преуспевший в проверке Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 12, сможет убедить Тулги рассказать следующую информацию:

- Тулги приехала в деревню Пейлбэнк несколько лет назад из Шейди-Крик-Ран вместе со своей сестрой Хулиль. Обе они работают на семью Уттолот.
- Уттолоты отправили сестер и еще нескольких человек в деревню, чтобы те следили за сокровищами, приносимыми из Эйзелкрасса, с целью их похищения. Когда такие артефакты попадают в маленькое поселение, они часто оказываются необычными товарами, которые охотники за сокровищами пытаются утаить от Утодурна или Двендалианской империи.
- Когда Ургон Вент вернулся в деревню Пейлбэнк с сокровищами из Эйзелкрасса, Тулги увидела свой шанс. Она дождалась, пока Ургон продаст свои находки в «Диковинки Пелк», а затем украла их все.
- Большинство реликвий Ургона Тулги отдала Хулиль, но одну оставила себе - богато украшенный кинжал. Она нехотя отдаст это оружие персонажам, если ее попросить (см. «Сокровища» ниже).

Остальные предметы Хулиль хранит в месте, расположенном к северу от деревни и известном как Пещера Квакуна.

- Именно Тулги обыскивала хижину Ургона, будучи уверенной, что у мертвого дварфа там хранились магические или иные секреты.

**Сокровища.** Если Тулги не предложит персонажам свой кинжал, любой персонаж с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 11 или выше заметит богато украшенный клинок в позолоченных ножнах, заправленных под рубашку. Если персонажи потребуют **кинжал** +1 [+1 dagger], то при успешной проверке Интеллекта (Магия или История) DC 15 выяснится, что кинжал является реликвией из упавшего летающего города Эор.

**Развитие событий.** Персонажи без труда найдут Пещеру Квакуна или «Диковинки Пелк», если одно из этих мест станет их следующим пунктом назначения. Если с Тулги все пошло не так, и она умерла, не раскрыв никакой информации, персонажи смогут найти записки или инструкции Хулиль, в которых будет содержаться часть вышеуказанной информации.

### «Диковинки Пелк»

«Диковинки Пелк» - это антикварный магазин, которым управляет эльфийка-интроверт по имени Верла Пелк. Верла держится особняком и открывает свой магазин только тогда, когда у нее появляется настроение. Она торгует со всеми интересующими, переправляя товары по всему Дикогорью. Персонажи, проживающие в деревне Пейлбэнк или живущие там уже некоторое время, знают о «Диковинах Пелк», а также знают, что два месяца назад магазин был ограблен и разгромлен. Если персонажи недавно приехали в деревню, то все, кого они спрашивают о магазине, упоминают об ограблении.

«Диковинки Пеле» - это одноэтажный сруб с двумя комнатами. Окна закрыты ставнями и заперты изнутри, поэтому внутри царит полумрак. Единственный вход - парадная дверь, но персонажи могут силой открыть одну из ставен с задней стороны дома, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 12, что даст им доступ в каморку Верлы (см. этот раздел ниже).

Когда персонажи подойдут к хижине, прочитайте:

Над темной хижинкой перед вами висит вывеска «Диковинки Пеле», на которой изображен изогнувшийся дракон в виде буквы П. Хотя магазин кажется закрытым, входная дверь слегка приоткрыта.

Любой персонаж с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 11 или выше услышит шепот и шаги, доносящиеся изнутри домика. Если персонажи успешно совершат групповую проверку Ловкости (Скрытность) Сл 10, они смогут застать врасплох бандитов, находящихся в магазине.

**Передняя часть магазина.** Антикварная лавка занимает большую переднюю комнату хижины. Когда персонажи смогут заглянуть в эту область, прочитайте:

Пять эльфов в плащах, похоже, разграбили лавку и рыщут среди разбросанных по полу обломков. Мебель, полки и прилавки разбиты, а товары валяются на полу.

Эта местность труднопроходима из-за разбросанных повсюду обломков. Пятеро эльфов - **разбойники** [bandits] с темным зрением, действующим на расстоянии в 60 футов, преимуществом при спасбросках против зачарования и иммунитетом к усыпляющей магии.

Разбойники нападут, как только заметят персонажей, и будут сражаться до тех пор, пока не останется



только один. Оставшийся в живых сдастся в плен. Если допросить пленного бандита, то персонаж, преуспевший в проверке Харизмы (Запугивание) Сл 10, сможет узнать следующую информацию:

- Разбойники работают на Хулиль Лутан, жрицу Тиамат. Хулиль - девушка-дварф, работающая на семью Уттолот из Шади-Крик-Ран.
- Сестра Хулиль, Тулги, ограбила «Диковинки Пелк» два месяца назад.
- Хулиль больна каким-то недугом или проклята, из-за чего она медленно двигается и вены у нее становятся синими.
- Хулиль приказала разбойникам обыскать «Диковинки Пелк» в поисках зелий, свитков и других предметов, которые могли бы помочь ей вылечить. Несмотря на тщательный обыск, бандиты не нашли ничего полезного. Хулиль вместе с другими бандитами скрывается в Пещеру Квакуна.

**Каморка Верлы.** Каморка Верлы находится в задней части хижины. Когда персонажи попадут в эту область, прочитайте:

Под одеялами на кровати у восточной стены комнаты лежит ледяная статуя эльфа. Рядом с кроватью стоит небольшой столик, заставленный грязными чашками и чайником.

На кровати лежит несчастная Верла Пелк, заразившаяся *холодным горем* от эорских реликвий Ургона Вента. Симптомы болезни проявились через несколько недель после ограбления лавки, но эльфийка-затворница никому о них не рассказывала.

**Развитие событий.** Если расспросить любого из бандитов, можно получить надежную зацепку, которая приведет персонажей в Пещеру Квакуна или обратно в хижину Тулги, если девушке-дварфу еще предстоит ответить на вопросы. Если расспросить бандитов не удалось, можно при обыске одного из них найти записанные приказы Хулиль, указывающие на убежище в Пещеру Квакуна.

## ПЕЩЕРА КВАКУНА

Персонажи, которые живут в деревне Пейлбэнк или провели там некоторое время, знают о Пещере Квакуна. Если все персонажи приехали в деревню недавно, любой из жителей сможет рассказать им о пещере и о том, как туда добраться.

Пещера Квакуна получила свое название благодаря обитающим в ней гигантским ледяным лягушкам. Вход в нее находится на берегу Холодных Глубин, к северу от деревни Пейлбэнк. Когда герои приблизятся ко входу в пещеру, они увидят частые следы, которые оставляют приходящие и уходящие разбойники. Однако никаких признаков патрулей или стражи нет. За входом в пещеру из-под земли поднимается шлейф дыма, выходящий через узкую естественную трубу из области С6. Однако труба слишком мала, чтобы по ней можно было спуститься, и единственный вход в пещеру - главный.

Зная, что жители деревни Пейлбэнк избегают этой пещеры и ее опасных лягушек, Хулиль Лутан сделала это место своей базой. Она и бандиты семьи Уттолот, которыми она командует, приручили гигантских ледяных лягушек, обитающих в пещере, и используют их в качестве сторожевых животных.

## ГИГАНТСКИЕ ЛЕДЯНЫЕ ЛЯГУШКИ

За исключением Старого Квакуна (см. область С5), гигантские ледяные лягушки - это **гигантские лягушки [giant frogs]** с иммунитетом к холоду.

Синекожие лягушки нападают на всех существ

в пещерном комплексе, которых не сопровождают известные им бандиты. Каждая из них сражается до тех пор, пока количество ее хитов не уменьшится до половины или меньше, а затем спасается бегством. Персонаж, в качестве действия совершивший успешную проверку Мудрости (Уход за животными) Сл 15, сможет убедить одну лягушку не нападать или прекратить атаку. Если персонаж или кто-то из его союзников атакует лягушку или причинит ей вред, она возобновит бой.

Лягушки проводят большую часть времени, отдыхая в бассейнах с мутной, холодной водой в Пещере Квакуна. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) против проверки Ловкости (Скрытность) лягушки, заметит лягушку, прячущуюся в бассейне. Если лягушка останется незамеченной, а персонаж подойдет к бассейну на расстояние 5 футов, то ее атака застанет персонажа врасплох.

## УТТОЛОТСКИЕ РАЗБОЙНИКИ

Разбойники, отправленные семьей Уттолот вместе с Хулиль, являются дварфами и эльфами. Обычно в Пещере Квакуна обитает до десяти разбойников, но сейчас их только трое (в области С2). Они используют характеристики **разбойников [bandit]** и обладают темным зрением, действующим на расстоянии в 60 футов. Кроме того, дварфы обладают сопротивлением к урону ядом и преимуществом при спасбросках против яда; эльфы обладают преимуществом при спасбросках против зачарования и иммунитетом к усыпляющей магии.

Уттолотские разбойники атакуют любого незнамого гостя едва заметив его. Каждый из них будет сражаться до тех пор, пока количество его хитов не уменьшится до половины или меньше, после чего он убежит из пещеры. Если персонажи возьмут в плен уттолотского разбойника, то преуспев в проверке Харизмы (Запугивание) Сл 10 они смогут узнать следующую информацию:

- Хулиль больна той же болезнью, от которой умер Ургон Вент.
- Она собирается вскоре отправиться в Шейди-Крик-Ран, надеясь, что продажа предметов, украденных ее сестрой Тулги из «Диковинки Пелк», позволит ей заплатить за лечение, которое ее поможет.

## ОСОБЕННОСТИ ПЕЩЕРЫ КВАКУНА

Пещеры и тоннели Пещеры Квакуна показаны на карте 5.9. Следующие особенности являются общими для всех областей Пещеры Квакуна, если в описании области не указано иное.

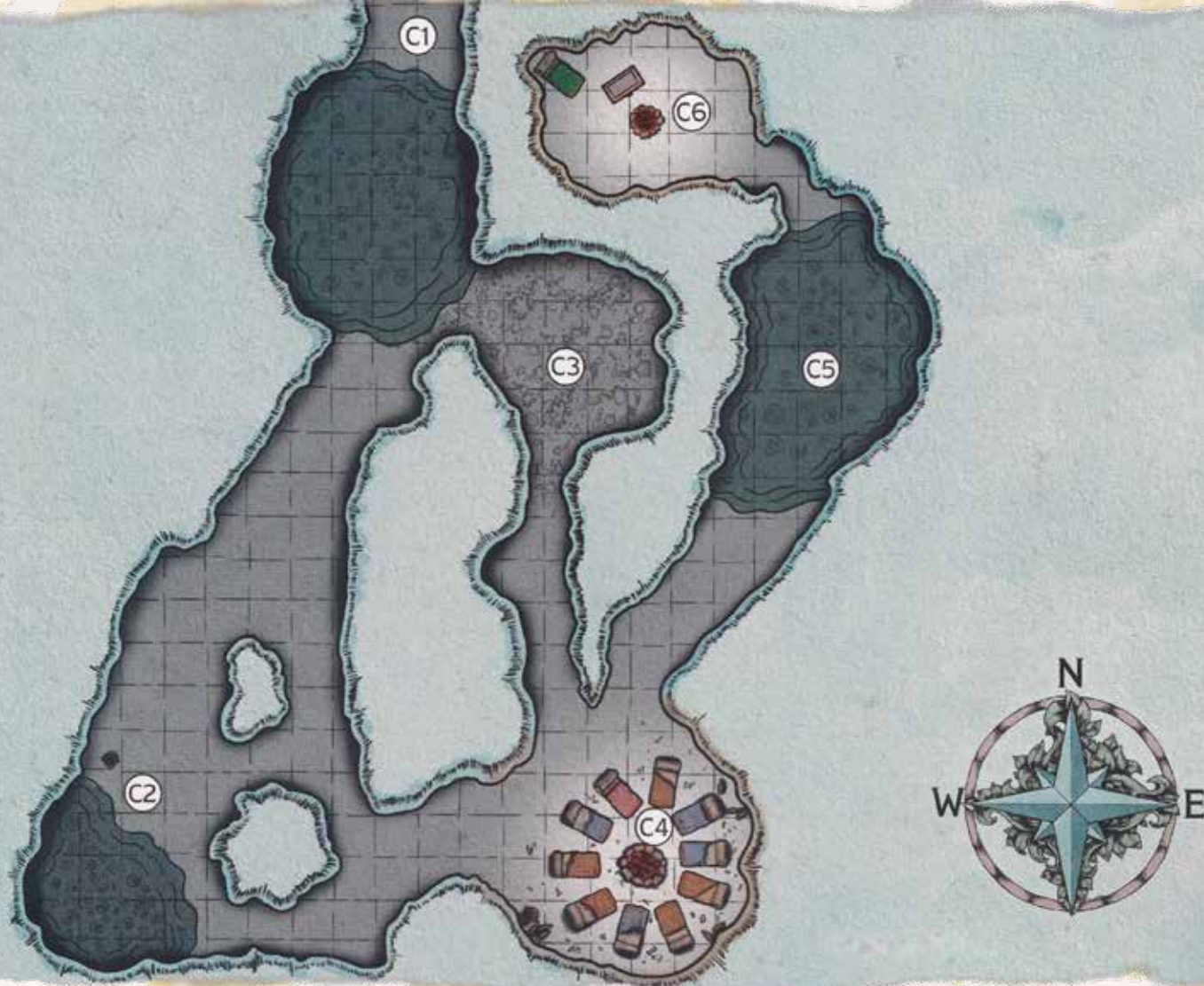
**Потолки.** Потолки пещеры имеют высоту 10 футов, при этом под сталактитами остается всего 8 футов свободного пространства.

**Стены.** Для лазания по неровным стенам пещеры требуется преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 12.

**Свет.** В пещерах нет источников света, за исключением области С6, так как обитатели Пещеры Квакуна полагаются на темное зрение.

**Холодные бассейны.** Бассейны с мутной, холодной водой в пещере образуются в результате таяния снега на скалистой поверхности, стекающего после этого с потолка. Глубина каждого бассейна - 10 футов. Существо, полностью погрузившееся в бассейн, должно совершить успешный спасбросок Конституции Сл 10 или получить одну степень истощения. Существа, обладающие сопротивлением или иммунитетом к холоду, автоматически преуспевают в этом броске. За каждую минуту, проведенную существом в бассейне, оно должно повторно совершить спасбро-





КАРТА 5.9: ПЕЩЕРА КВАКУНА

сок, получая еще одну степень истощения в случае провала.

### С1. Бассейн у входа

Эта область пещеры находится достаточно близко ко входу, чтобы быть тускло освещенной днем и в ясные лунные ночи. Когда персонажи увидят эту область, прочитайте:

Со сталактитов, медленно падая вниз, вода капает в мутный бассейн, заполняющий неровный туннель впереди. Каждые несколько мгновений откуда-то из темноты раздается громкое кваканье.

С помощью темного зрения или подходящего источника света персонажи смогут увидеть тяжелую деревянную балку длиной 25 футов, лежащую у западной стены пещеры в южном конце бассейна. Уттолотские бандиты используют балку, чтобы перебираться через бассейн, и оттаскивают ее на дальний берег, когда оказываются в пещере.

В мутном бассейне прячутся две гигантские ледяные лягушки. Если в этой области начнется бой, бандиты из области С2 быстро придут на разведку.

### С2. ТРЕНИРОВОЧНЫЙ БАССЕЙН

Медленно капающая с потолка вода стекает в бассейн в юго-западном углу этой пещеры. У края бассейна стоит большое деревянное ведро с крышкой.

В этой пещере обычно обитают три уттолотских бандита и две гигантские ледяные лягушки. Если бандиты еще не предупреждены о тревоге, значит, они тренируют лягушек. Добавьте следующее:

Дwarf и два эльфа, закутанные в зимнюю одежду, подбрасывают в воздух мертвых летучих мышей. Две огромные лягушки с синей кожей подпрыгивают и хватают летучих мышей в воздухе, похоже, в рамках какой-то тренировки.

Если разбойники отправились исследовать беспорядки на соседних территориях, то лягушки прячутся в бассейне.

**Ведро.** В ведре лежат шесть мертвых летучих мышей, используемых в качестве дрессировочного лакомства. Персонаж, предложивший лягушке дохлую летучую мышь, получает преимущество при следующей проверке Мудрости (Уход за животными), связанной с управлением лягушкой.

### С3. ПЕЩЕРА С ЛЕТУЧИМИ МЫШАМИ

Эта пещера воняет, а ее пол покрыт экскрементами летучих мышей.

Среди сталактитов в этой пещере спит **рой летучих мышей [swarm of bats]**. Если что-то потревожит летучих мышей (например, источник света или громкий шум в пещере), рой атакует источник беспокойства. Рой будет сражаться до тех пор, пока



количество его хитов не уменьшится до половины или меньше, после чего покинет пещерной комплекс. Если в этой области начнется бой, разбойники из области С2 придут на разведку.

**Коварный пол.** Пол этой области покрыт скользким гуано летучих мышей. Если стоящее на полу существо получит урон, оно будет должно преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 10 или упасть на пол.

## С4. ЛАГЕРЬ БАНДИТОВ

Десять пустых кроватей расположены по кругу вокруг остывшего костра в центре пещеры. На полу валяются куриные кости, пустые бутылки из-под вина и спиртных напитков и другие пищевые отходы.

Одна из подстилок прикрывает отверстие ямы-ловушки глубиной 10 футов. Ловушку можно обнаружить, преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10. Если ловушку не заметить, то любой, кто пройдет по подстилке, упадет в яму, получив 3 (лкб) дробящего урона и упав на землю. Существо, упавшее в яму, произведет достаточно шума, чтобы разбойники в области С2 начали расследование.

**Сокровища.** При обыске всех кроватей обнаружится, что одна из них содержит нераспечатанную бутылку виски «Лысый Дварф» (стоимостью 25 зм), алкоголя, производимого эльфами в Утодурне.

## С5. БАССЕЙН СТАРОГО КВАКУНА

Вода, стекающая со сталактитов на потолке, заполняет темный бассейн, который полностью покрывает пол этой пещеры.

Здесь обитает самый крупный житель Пещеры Квакуна, прозванный утголотскими бандитами Старым Квакуном. Он прячется в воде и нападает, как другие гигантские ледяные лягушки. Старый Квакун - **гигантская жаба [giant toad]** с иммунитетом к холоду.

Старый Квакун был обучен переправлять Хулиль и посетителей ее пещеры (область С6) через бассейн. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Уход за животными) Сл 15, сможет убедить Старого Квакуна не нападать на участников, а также убедить жабу переправить всех персонажей через бассейн по одному.

## С6. ПЕЩЕРА ХУЛИЛЬ

Когда персонажи увидят эту область, прочитайте:

В центре этой пещеры пылает огромный костер, дым от которого выходит через узкую каменную трубу. Пламя освещает грубый рисунок пятиглавого дракона, занимающий всю северную стену. Под фреской расстелена подстилка. Рядом с трещащим пламенем на каменном сундуке сидит девушка-дварф, закутанная в тяжелый плащ, рядом с эльфом, лицо которого покрыто татуировками в виде дракона. Лицо дварфа испещрено пульсирующими синими венами.

Хулиль Лутан (нейтрально-злая; женщина; горный дварф; **фанатик культа [cult fanatic]**; скорость передвижения 15 футов; обладает темным зрением, действующим на расстоянии в 60 футов, сопротивлением к урону ядом и преимуществом при спасбросках против яда) и ее ученик Раегрин Мау (нейтрально-злой; мужчина; лесной эльф; **культист [cultist]**; обладает темным зрением, действующим на расстоянии в 60 футов, преимуществом при спасбро-

сках против зачарования и иммунитетом к усыпляющей магии), оба находятся в состоянии глубокой медитации, молясь Тиамат об исцелении дварфа от недуга. Даже если в области С5 начнется бой, они не будут замечать присутствия персонажей, пока их не потревожат или не нападут на них. Хулиль и Раегрин - жадные слуги Тиамат и семьи Уттолот. Раегрин с непоколебимой преданностью выполняет все приказы Хулиль.

Хулиль настолько отчаянно ищет лекарство от болезни, которая медленно ее убивает, что не нападет на персонажей при первой встрече с ними, если они не нападут первыми. Вместо этого она прикажет им отступить и потребует ответить, зачем они пришли в пещеру. Быстро соображающий персонаж может заявить, что пришел помочь Хулиль (по указанию сестры, после получения сообщения от Тиамат или с другим подходящим обоснованием). При успешной проверке Харизмы (Обман) против проверки Мудрости (Проницательность) Хулиль персонаж убедит девушку-дварфа, что все персонажи - ее союзники. При провале или нападении Хулиль и Раегрин атакуют.

**Костер.** Любое существо, попавшее в область костра или начавшее там свой ход, получает 3 (лкб) урона от огня.

**Что знает Хулиль.** Если персонажи убедят Хулиль в том, что они ее союзники, или возьмут в плен ее или Раегрина и преуспеют в проверке Харизмы (Запутывание) Сл 14, они смогут узнать следующую информацию:

- Хулиль считает, что у нее болезнь под названием «холодное горе». Хотя она не знает об этой болезни ничего, кроме ее симптомов, до нее дошли слухи, что исследователи Эйзелкрасса иногда ей подвержены.
- Хулиль догадалась, что болезнь вызвана одним из синих флаконов, которые Тулги украли из «Диковинок Пелк» и которые изначально продавал Ургон Вент. Флакон был потрескавшимся, и стало ясно, что его чудесный цвет - результат облепившей внутреннюю поверхность темно-синей пылицы.
- Она отчаянно пытается добраться до Шейди-Крик-Ран, пока болезнь не усугубилась, надеясь обменять украденные Тулги товары на лекарство. Хулиль использовала одну из склянок, чтобы установить ловушку в сундуке с другими украденными вещами (см. «Каменный сундук» ниже). Нуждаясь в деньгах на дорогу, она продала вторую склянку Ирвену Лиелу, человеку-торговцу, остановившемуся в трактире «Веселый дварф» в деревне Пейлбэнк, когда он путешествовал со своей семьей в Утодурн.

**Каменный сундук.** На внешней крышке каменного сундука вырезана морда дракона. Персонаж, осмотревший сундук и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 12, обнаружит в пасти дракона отверстия размером с булавку, в которых находится синий порошок. Порошок можно удалить при помощи воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 15. Персонаж, проваливший эту проверку, должен успешно совершить спасбросок Конституции Сл 11 или заразиться *холодным горем* (см. раздел «Эйзелкрасс» в главе 3).

**Сокровища.** В сундуке хранятся остальные сокровища, найденные Ургоном Вентом: позолоченный футляр для свитков с космологической картой Мультивселенной (стоимостью 15 зм), нефритовая статуэтка штормового великана (25 зм), колчан с шестью **стрелами +1 [+1 arrows]** и серебряное кольцо, инкрустированное яшмой (50 зм). Здесь же хранится кошелёк Хулиль - 415 мм, 234 см, 43 эм и 112 зм - и



расписка о том, что Хулиль продала Ирвену Лиелу пузырек из синего стекла за 100 зм.

## РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Когда персонажи закончат исследовать Пещеру Квакуна, они должны узнать, что флаконы из синего стекла, найденные Ургоном Вентом, являются источником странной болезни, превращающей людей в ледяные статуи, и что один из таких флаконов находится у Ирвена Лиела. Если у персонажей нет возможности расспросить Хулиль или Раегрина, то в сундуке они могут найти дневник или заметки, которые дадут им необходимую информацию и укажут на трактир «Веселый дварф».

## «ВЕСЕЛЫЙ ДВАРФ»

«Веселый дварф» - это уютный двухэтажный трактир, которым управляет ушедший на покой искатель приключений по имени Ари Борток. Когда персонажи войдут в трактир, прочитайте:

На нижнем этаже этого трактира находится большой бар. Седовласый дварф за стойкой бара радостно приветствует вас, когда вы входите. Двое мужчин-людей и двое детей-тифлингов смеются между собой, наслаждаясь совместной трапезой.

За барной стойкой работает Ари Борток (нейтрально-добрый; мужчина; горный гном; **ветеран [veteran]**). Если персонажи спросят про Ирвена Лиела, дварф укажет им на смеющуюся семью.

Ирвен Лиел, его друг Фентон Тетвик (оба нейтрально-добрые; мужчины; люди-двендалианцы; **обыватели [commoners]**) и его приемные дочери Хонор и Мэджик (обе тифлинги; **мирные жители [noncombatants]**) дружелюбны и приглашают персонажей присоединиться к ним. Ирвен и Фентон - странствующие книготорговцы. На вопрос о склянке Ирвен объясняет, что они встретили Хулиль Лутан по дороге в деревню Пейлбэнк. Она сказала, что переезжает и ей нужно избавиться от некоторых вещей, поэтому она предложила купить у нее эорскую реликвию по выгодной цене. Он планирует выгодно продать эту реликвию в Утодурне.

Если герои расскажут Ирвену правду о флаконе, он запаникует и скажет, что все члены его семьи прикасались к этому предмету. Фентон отдаст склянку персонажам, вручая ее завернутой в ткань. Любой персонаж, непосредственно прикоснувшийся к флакону, должен успешно совершить спасбросок Конституции Сл 11 или заразиться холодным горем.

## РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

После того как персонажи получают треснувший пузырек, они могут отчитаться перед Элро Аддатурауром. Он, как и обещал, заплатит им 100 зм, но попросит персонажей остаться в городе.

### ФЛАКОНЫ С ХОЛОДНЫМ ГОРЕМ

В качестве действия существо может бросить флакон с *холодным горем* на расстояние до 20 футов, который разобьется при ударе и выпустит содержимое в виде облака спор. Каждое существо, находящееся в радиусе 5 футов от флакона, когда он разбивается, должно успешно совершить спасбросок Конституции Сл 11 или заразиться *холодным горем* (см. раздел «Эйзелкросс» в главе 3).

Если персонаж заразился *холодным горем*, отслеживайте количество прошедших дней, чтобы сообщать игроку, когда появятся симптомы и когда ему нужно будет совершать повторные спасброски Конституции.

Он уверен, что вскоре ему снова понадобятся их услуги.

На следующее утро Элро придет к героям с мрачными новостями: Ирвен, Фентон, Хонор и Мэджик заражены *холодным горем*. Услышав о синем порошке в склянке, Элро обратился к старым преданиям и узнал кое-что об этой болезни. (Если персонажи не узнали название болезни от Хулиль, то Элро также скажет им ее название).

Элро узнал, что от *холодного горя* есть только одно лекарство - молочная жидкость, которую эорийцы хранили в золотых флаконах. Он надеется, что лекарство можно найти там же, где Ургон нашел склянки с *холодным горем* в Эйзелкроссе. Отставной следопыт попросит персонажей отправиться на острова Эйзелкросса и пройти по тому же пути, что и Ургон, надеясь, что они смогут найти лекарство. За выполнение задания он предложит 200 зм и напомнит, что время для Ирвена и его семьи - не говоря уже о всех персонажах, зараженных *холодным горем*, - на вес золота. Если герои согласятся, Элро даст им день на подготовку и попросит найти его в деревенских доках, когда они будут готовы к отплытию.

## РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Перед путешествием в Эйзелкросс персонажи достигают 2-го уровня.

## ПУТЕШЕСТВИЕ В ЭЙЗЕЛКРОСС

Когда персонажи готовы отправиться в Эйзелкросс, Элро Аддатураур предоставит им следующую информацию:

- Элро организовал для персонажей путешествие в Эйзелкросс на принадлежащем и управляемом Стекланными Клинками паруснике «Ремораз».
- Персонажей доставят на Сиринлию, уютный аванпост на Форене, самом большом острове Эйзелкросса. Там они будут должны поговорить с дварфом Орво Муставом, который неоднократно отправлялся в экспедиции в дикие земли Эйзелкросса вместе с Ургоном Вентом.
- Найдя лекарство, персонажи будут должны принять необходимую им часть противоядия, а остальное отдать в Сиринлии эльфу по прозвищу «Покупатель». Они могут попросить Покупателя телепортировать лекарство к Элро в деревню Пейлбэнк.

Острова Эйзелкросса покрыты льдом и снегом, и температура там всегда значительно ниже нуля. Персонажам, у которых еще нет снаряжения для холодной погоды, стоит приобрести его, иначе они будут подвержены экстремальному холоду (см. главу 5 «Руководства мастера подземелий»).

## НИП, ЗАРАЖЕННЫЕ ХОЛОДНЫМ ГОРЕМ

Персонажи участвуют в гонке со временем, чтобы вылечить Ирвена и его семью (и, возможно, Хулиль и Тулги Лутан, если персонажи испытывают милосердие к этим двум закоренелым преступницам). У Ирвена и его семьи есть не менее шестидесяти дней до того, как кто-то из них умрет, у Хулиль - не менее тридцати дней, а у Тулги - не менее двадцати дней. Вы можете совершать спасброски против болезни для этих НИП каждые десять дней или просто решить их окончательную судьбу.

## ПЛАВАНИЕ «РЕМОРАЗА»

Путь до Сиринлии занимает у корабля «Ремораз» девять дней. Это путешествие может пройти без происшествий, или же вы можете наполнить корабль интересными НИП и заставить персонажей столкнуться





## Путешествие в Эйзелкросс

с океанскими чудовищами, пиратами Разгулья или суровой погодой.

Когда корабль достигнет Сиринлии, прочитайте:

С тех пор как вы покинули деревню Пейлбэнк, температура неуклонно падала, но, когда вы сходите с трапа «Ремораза» на Форен, кажется, что становится еще холоднее. Сквозь заиндевелый снег видны палатки и юрты с меховой подкладкой, разбитые в большой лагерь. Ветер раздувает пламя в кострах, dwarфы и эльфы жмутся к огню.

«Не волнуйтесь! Со временем здесь станет еще холоднее!» - доносится сквозь снег шутливый голос. Женщина-дварф с лохматой гривой неухоженных волос кланяется вам. «Морго Дельвур к вашим услугам. Добро пожаловать в Эйзелкросс!»

Морго Дельвур (нейтрально-добрая; женщина; горный dwarф; **вермедведь [werebear]**) живет в Сиринлии уже много лет. Она может показать персонажам окрестности и ответить на любые вопросы о поселении, предоставив любую информацию из главы 3. Если персонажи спросят об Орво Муставе или Покупателе, Морго укажет, где они живут. Хотя Морго никогда не путешествовала с Ургоном Вентом и не была его близкой подругой, она с грустью воспримет известие о кончине dwarфа.

Морго и другие исследователи Сиринлии знают о *холодном горе* и страшных последствиях этой болезни. Если у персонажей остались вопросы о болезни, исследователи делятся тем, что им известно.

## Сиринлия

Пока Морго ведет персонажей по Сиринлии, прочитайте:

Морго жестом показывает на группы dwarфов и эльфов, сгрудившихся и беседующих у костров. «Они планируют экспедиции, чтобы найти потерянные сокровища Эора», - говорит она. «В этом и заключается смысл всего этого места. Кто не исследует, тот не ест.»

Женщина-дварф останавливается перед большой юртой, покрытой мехом. «Вы можете остановиться здесь. Она принадлежала богатому, но глупому эльфу по имени Бертрон, который пришел сюда в поисках приключений. И он нашел их в лице саблезубого тигра. Там должно быть немного еды и прочих вещей. Теперь они ваши.»

## Юрта Бертрона

Персонажи могут посещать эту юрту во время пребывания на Сиринлии. Когда они впервые войдут в юрту, прочитайте:

Когда вы входите в юрту, пронизывающий холод и шум ветра стихают. Посреди покрытого шкурами пола - потухшее костровище. Рядом с дверью стоит открытый ящик с упакованными пайками и другими предметами.

После того как персонажи заселятся, Морго пожелает им удачи и уйдет готовиться к собственной экспедиции (см. врезку «Вы можете нам помочь?»). В ящике лежит паек, которого хватит на 50 дней, шелковая веревка длиной 50 футов, одеяло, крюк-кошка, шахтерская кирка и книга «Сексуальные приключения: впечатляйте потенциальных любовников великими делами», написанная Скэнланом Шортхолтом.



## ВЫ МОЖЕТЕ НАМ ПОМОЧЬ?

Если персонажи чувствуют, что им нужна помощь в путешествии по диким местам Форена, они могут попытаться убедить других исследователей Сиринлии отправиться вместе с ними на поиски лекарства. Хотя большинство исследователей Сиринлии готовы помочь нуждающимся, у этих исследователей уже есть важная миссия. Экспедиция под руководством профессора Гулрима Шейлброу (см. раздел «Двоевластие Утодурна» в главе 2) несколько месяцев назад отправилась на поиски источника странной магии в районе Муталоса и до сих пор не вернулась. Исследователи в лагере готовят поисково-спасательную операцию, чтобы вернуть отряд Гулрима. Если герои переживут путешествие в Салсволт, эта история может послужить завязкой для другого приключения.

## ПОКУПАТЕЛЬ

Морго Дельвур или любой другой житель Сиринлии может указать персонажам на жилище Покупателя. Это самая большая юрта на Сиринлии. Когда персонажи войдут, прочитайте:

Резкий запах благовоний наполняет юрту, стены которой расписаны светящимися магическими рунами. В центре ярко горит медная печь, вокруг которой расставлены несколько мягких кресел, кровать и большой каменный сундук. На одном из кресел сидит эльф и читает книгу. На коленях эльфа свернулся клубочком маленький дракончик с зелеными крыльями как у бабочки.

Покупатель (законно-нейтральный; небинарный; высший эльф; **mag [mage]**) - таинственный эльф, который покупает эорские реликвии в Сиринлии для утодурского правительства. Подробнее о Покупателе и его бизнесе см. раздел «Сиринлия» главы 3. Зеленый **волшебный дракончик [faerie dragon]** - это Дью, фамильяр эльфа.

Покупатель находится в Сиринлии со дня основания форпоста. Он может ответить на любые вопросы персонажей об истории форпоста, острове Форен или *холодному горю*. Если персонажи захотят убедиться в том, что Покупатель способен быстро отправить лекарство от *холодного горя* в деревню Пейлбэнк, эльф расскажет им, что каменный сундук в юрте обладает магической способностью телепортировать предметы по команде.

Помимо помощи в доставке лекарства в деревню Пейлбэнк, Покупатель предлагает приобрести любые эорские реликвии, которые герои захотят продать.

**Каменный сундук.** Заклинание *обнаружения магии [detect magic]* показывает, что сундук излучает ауру магии призыва. Поместив в сундук предмет, Покупатель может телепортировать его в секретные места в Утодурне или деревне Пейлбэнк, причем эти места известны только администрации этих поселений.

## ОРВО МУСТАВ

Морго Дельвур или любой другой житель Сиринлии может указать персонажам на палатку Орво Мустава. Когда персонажи подойдут к палатке, прочитайте:

Перед этой небольшой палаткой, вход которой открыт, горит костер. Внутри палатки сидит молодой дварф, лицо которого покрыто шрамами, словно исцарапанное большой когтистой лапой. На коленях у него небрежно разложен короткий меч, который он греет на вытянутых руках.

Орво Мустав (хаотично-добрый; мужчина; горный гном; **разведчик [scout]**) - любознательный и мягкий в общении исследователь. Ему нравится раскрывать секреты Эйзелкрасса не меньше, чем находить сокровища этого региона. Он искренне интересуется жизнью персонажей и задает им множество вопросов, после того как пригласит их разделить с ним огонь.

**История Орво.** Орво убит горем, узнав о гибели своего друга Ургона Вента. Если персонажи спросят Орво о синих флаконах, которые принесли болезнь в деревню Пейлбэнк, Орво поделится следующей информацией:

- Орво и Ургон нашли синие флаконы в Салсволте - эорских руинах, частично погруженных в воду в районе Форена там, где ледниковый лед тонкий. Исследователи называют этот регион Тонкой Гладью. Орво считает, что руины сохранились так хорошо потому, что их конструкция была укреплена с помощью магии, как и многие здания Эора, в которых хранились опасные материалы или секретные проекты.
- Салсволт находится в двухстах милях к северо-западу от Сиринлии. Какая-то магия притягивает в это место ледяных мефитов. Орво и Ургон нашли руины, проследив за одним из существ.
- Судя по всему, Салсволт был эорской лабораторией. Орво и Ургон исследовали только три ее камеры, после чего их прогнали оживленные доспехи.
- Дварфы не знали, что содержат в себе флаконы.
- Орво продал Покупателю свою долю сокровищ из Салсволта. Ургон решил придержать свою долю до возвращения домой, в деревню Пейлбэнк.

## ВПЕРЕД, В ДИКИЕ ЗЕМЛИ

После разговора с Орво персонажи могут сделать все необходимые приготовления перед тем, как отправиться в дикие земли Эйзелкрасса. Если они хотят приобрести дополнительные припасы, то в Сиринлии нет магазинов, но многие исследователи в лагере готовы продать часть имеющихся у них товаров и снаряжения.

## СУХОПУТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Персонажам предстоит преодолеть двести миль по льду и снегу, чтобы добраться до Салсволта - руин, где Ургон Вент нашел флаконы с *холодным горем*. Персонажи сами решают, с каким темпом им двигаться - быстрым, нормальным или медленным (см. раздел «Движение» в главе 8 «Книги игрока»). Если скорость передвижения любого персонажа меньше 25 футов из-за заражения холодным горем, используйте таблицу «Снижение скорости передвижения», чтобы определить, какое расстояние партия может преодолеть за день.

### СНИЖЕНИЕ СКОРОСТИ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

| Самая медленная скорость персонажей | Медленный темп | Средний темп | Быстрый темп |
|-------------------------------------|----------------|--------------|--------------|
| 15-20 футов                         | 12 миль        | 18 миль      | 24 миль      |
| 5-10 футов                          | 6 миль         | 12 миль      | 18 миль      |

По мере путешествия персонажи могут использовать раздел «Случайные столкновения в Эйзелкрассе» в главе 3 для генерации случайных столкновений. Пройдя сорок миль, персонажи попадут в Тонкую Гладь. Этот регион известен своими большими участками тонкого льда, скрывающими под собой глубокие холодные воды (см. правила для холодной воды и тонкого льда в главе 5 «Руководства мастера подземелий»).



## Поиск Салсволта

Когда персонажи преодолеют двести миль, один из них, выполняющий роль разведчика, должен каждый день совершать проверку Мудрости (Выживание) Сл 15. В случае провала персонаж не обнаруживает никаких признаков Салсволта. При успехе персонаж находит след ледяного мефита, который приведет к Салсволту через 1к4 часа пути. Если результат проверки превышает установленную сложность на 5 или более, персонаж сразу же находит Салсволт.

## Салсволт

Когда-то Салсволт был лабораторией в городе Эор, где маги, специализирующиеся на некромантии и преобразовании, создавали конструкции и болезни для использования в качестве оружия против своих врагов. Многие из творений лаборатории до сих пор действуют, охраняя болезни и сокровища, хранящиеся в ней.

## Приближение к Салсволту

Когда персонажи приблизятся к Салсволту, прочитайте:

Сквозь поднятый ветром снег и пронизывающий холод вы заметили полузатопленное здание из темно-синего камня, выступающее из-под льда. Дверь из серого камня высечена в виде лица с полуобнаженным черепом. Над дверью начертано слово «SALSVAVLT».

Зиро и Гласис, два **ледяных мефита** [ice merphits], прячутся у входа в Салсволт, ожидая, пока кто-нибудь откроет дверь. Персонаж с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 13 или выше заметит мефитов. Если кто-либо из персонажей взаимодействует с мефитами, они атакуют. Если персонажи не заметят мефитов, существа последуют за ними внутрь Салсволта, привлеченные царящим там холодом. Когда персонажи впервые попадут в область, содержащую флаконы с **холодным горем**, мефиты найдут и разобьют их, наслаждаясь высвобождением магической энергии, основанной на холоде.

**Запечатанный вход.** Вход в Салсволт заморожен. Персонажи могут заставить дверь открыться, преуспев в проверке Силы Сл 15 или нанеся 10 единиц дробящего или огненного урона по льду, запечатавшему дверь. Разблокирование двери нанесением дробящего урона привлечет внимание трех комплектов оживлённых доспехов в области S3, которые собиравшись в области S1 и атакуют персонажей, как только они войдут.

## Особенности Салсволта

Области, расположенные в Салсволте, подробно показаны на карте 5.10. Следующие особенности являются общими для всех областей Салсволта, если в описании области не указано иное.

**Потолки.** Высота потолков в комнатах Салсволта составляет 10 футов, а дверных проемов между ними - 8 футов.

**Сундуки.** В некоторых помещениях в пол вмонтированы каменные сундуки высотой два фута с каждой стороны. Заклинание *обнаружения магии* [detect magic] показывает, что от каждого сундука исходит слабая аура магии ограждения. У сундука КД 17; 27 хитов; сопротивление к дробящему, колющему и режущему урону; иммунитет к ядовитому и психическому урону.

Если в описании области указан запечатанный сундук, то его замок можно взломать с помощью воровских

инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 15 или преуспев в проверке Силы Сл 18. Ферол Сал (см. область S17) носит с собой мастер-ключ, который отпирает или запирает все сундуки в Салсволте.

**Двери и стены.** Тяжелые двери Салсволта сделаны из черного камня, а стены - из синего. Заклинание *обнаружения магии* [detect magic] показывает слабую ауру магии ограждения, исходящую от дверей и стен. Каждая дверь и каждый 10-футовый участок стены имеют КД 17; 27 хитов; сопротивление к дробящему, колющему и режущему урону; иммунитет к ядовитому и психическому урону.

Если в описании области указана запечатанная дверь, то ее замок можно взломать с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 15, или преуспев в проверке Силы Сл 18. Ферол Сал (см. область S17) носит с собой мастер-ключ, который отпирает или запирает все двери в Салсволте.

**Зорские одеяния.** Нежить в комплексе одета в архаичные одеяния. При успешной проверке Интеллекта (История) Сл 12 персонаж узнает, что одеяния сделаны в зорском стиле. Персонажи также могут найти в комплексе неповрежденные одеяния той же эпохи. Конструкты и зомби в комплексе не нападут на персонажа в неповрежденном одеянии, если только персонаж не нападет первым.

**Восточный уклон.** Салсволт частично погружен под лед, поэтому его восточная сторона ниже западной. Все участки комплекса имеют пологий склон, обращенный на восток.

**Освещение.** Настенные светильники с наложенными на них заклинаниями *вечного огня* [continual flame] ярко освещают внутренние помещения Салсволта, если не указано иное.

**Температура.** Несмотря на то, что внутреннее пространство Салсволта защищено от ветра и снега, температура в нем все равно значительно ниже нуля.

**Вода.** Некоторые области Салсволта частично заполнены морской водой, поступающей из-под льда Тонкой Глади. Существо, которое начинает свой ход в ледяной воде, должно совершить успешный спасбросок Конституции Сл 10 или получить одну степень истощения. Существа, затаившиеся в водах комплекса, не подвержены этому эффекту.

## Обитатели Салсволта

Многие существа, с которыми персонажи могут столкнуться в Салсволте, имеют схожие характеристики и тактику поведения.

**Чудовища.** Несколько морских тварей обитают в подводных частях комплекса. Эти твари нападут на персонажей, вошедших в воду, и будут сражаться до тех пор, пока количество их хитов не уменьшится до половины или меньше, а затем будут спасаться бегством.

**Конструкты.** Когда Салсволт рухнул на Форен, несколько его конструкторов-хранителей выжили. Эти конструкты продолжают охранять комплекс, сражаясь с нарушителями до тех пор, пока те не покинут Салсволт. Конструкты не покидают комплекс добровольно и не преследуют тех, кто оказывается за его пределами. Конструкты не нападают на нежить Салсволта, понимая, что эта нежить - останки тех, кто их создал.

**Нежить.** Гуманоиды, работавшие в Салсволте, погибли, когда он рухнул на Форен. Перед самым столкновением Ферол Сал, некромант, отвечавший за Салсволт, выпустил экспериментальную болезнь, которая заставила всех гуманоидов, умерших в комплексе, воскреснуть в виде нежити. Большинство из них вернулись в виде зомби, которые нападают на незваных гостей и сражаются до смерти. Ферол





КАРТА 5.10: Салсволт

также вернулся в виде нежити и с тех пор продолжает одержимо работать в своей личной лаборатории (область S17). Из-за здешнего холода вся нежить относительно хорошо сохранилась.

### S1. Вестебюль

Тяжелые каменные стены этой комнаты приглашают холод и завывание ветра снаружи. На восточной стене высечена надпись, похожая на драконьи руны.

Надпись сделана на архаичном варианте Драконьего языка, на котором говорили в древнем Эоре. Ее сможет прочитать любой персонаж, умеющий читать на Драконьем, потратив несколько минут на изучение, или тот, кто владеет заклинанием *понимания языков* [*comprehend languages*] или подобной магией. Сообщение гласит: «Добро пожаловать в Салсволт! Посетители, пожалуйста, дождитесь здесь сопровождающего и НИЧЕГО НЕ ТРОГАЙТЕ БЕЗ РАЗРЕШЕНИЯ».

Если персонажи будут издавать в этой комнате звуки громче шепота, то оживлённые доспехи из области S3 придут чтобы проверить источник шума.

**Запертая дверь.** Дверь, ведущая в область S4, заперта (см. раздел «Особенности Салсволта» в начале этого раздела).

**Открытая дверь.** Дверь, ведущая в область S2, слегка приоткрыта. Персонаж, осмотревший дверь и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, отметит, что ее недавно открыли силой (Ургон и Орво, когда исследовали Салсволт).

### S2. РАЗГРАБЛЕННАЯ ЛАБОРАТОРИЯ ХОЛОДНОГО ГОРЯ

Обломки каменных столов лежат на полу в восточной части помещения. У западной стены стоят два открытых каменных сундука. Внутри сундуков и на полу вокруг них лежит слой мелкого песка.

Если персонажи будут издавать в этой комнате звуки громче шепота, то оживлённые доспехи из области S3 придут чтобы проверить источник шума.

При осмотре сундуков выяснится, что они встроены в пол. Персонаж, исследовавший песок на полу возле сундука и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 12, заметит отпечатки двух пар ботинок dwarves (Орво и Ургона), а также отпечатки двух пар человеческих ботинок, (оживлённые доспехи из области S3).

### S3. ЛАБОРАТОРИЯ ОЖИВЛЁННЫХ ДОСПЕХОВ

В этой комнате среди обломков разрушенной каменной мебели разбросаны ржавые куски пластинчатых доспехов. На юго-западе перед холодной технической печью стоит вмонтированная в пол наковальня. В другом конце комнаты напротив печи из груды обломков торчат две человекоподобные ноги.

В этой комнате обычно стоят на страже два комплекта **оживлённых доспехов** [animated armor]. Если доспехи не ушли проверять источник шума в областях S1 или S2, то к моменту прибытия персонажей



оба костюма находятся здесь, и вы можете добавить следующее:

Два комплекта стальных доспехов стоят в центре комнаты в вертикальном положении, и их пустые, сверкающие поверхности резко контрастируют с ржавыми частями, лежащими рядом.

**Спасательная операция.** Один из кузнецов, работавших в этой камере, был раздавлен каменным столом, который разлетелся на куски при столкновении Салсволта с Фореном. С тех пор кузнец представляет собой **зомби [zombie]**, застрявшего под обломками и неспособного освободиться. Любой персонаж, осмотревший ноги, при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 12 заметит их подергивание.

Если персонажи хотят помочь «жертве» под завалом, один персонаж может потратить на разбор завалов 10 минут, чего будет достаточно, чтобы освободить зомби. Несколько персонажей, работающих вместе, могут сократить это время пропорционально количеству участников. Как только зомби будет освобожден, он атакует.

**Сокровища.** На зомби надет фартук, в котором лежит набор поврежденных кузнечных инструментов из мифрила (стоимость 50 зм).

#### S4. ЛАБОРАТОРИЯ ХОЛОДНОГО ГОРЯ

В этой комнате пол усеян осколками каменных столов. У дальней стены стоят два каменных сундука, вмонтированных в пол. Западная дверь исписана драконьими рунами. На стене рядом с дверью расположен большой железный рычаг, переведенный в верхнее положение.

Надпись на архаичном Драконьем языке гласит: «Хранилище вирусов. Только для уполномоченного персонала».

**Сундуки.** Эти каменные сундуки заперты (см. раздел «Особенности Салсволта» в начале этого раздела) и охраняются магической ловушкой. Когда существо проваливает попытку взломать замок сундука, атакует его или пытается открыть его силой, сундук выстреливает в него лучом холода. Луч имеет +4 к попаданию и наносит 4 (1к8) урона холодом при попадании.

Персонаж, изучивший внешнюю часть сундука и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 13, обнаруживает архаичное Драконье слово «лед», вырезанное крошечными буквами рядом с петлями. При успешной проверке Интеллекта (Магия) Сл 10 персонаж чувствует, что надпись связана с ловушкой. Если соскоблить надпись инструментом или оружием, ловушка перестанет действовать на выбранный сундук.

Каждый сундук набит мелким песком, внутри которого спрятано по два флакона с **холодным горем** (см. врезку «Флаконы с холодным горем» ранее в этом приключении).

**Железный рычаг.** Персонаж, осмотревший рычаг и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 13, заметит на нем пятна выцветшей красной краски. Действием существо может потянуть рычаг вниз, в результате чего в области S5 с потолка обрушится пламя. Пока пламя активно, из этой области слышен треск, даже при закрытой двери. Действием существо может поднять рычаг вверх, после чего пламя погаснет. Более подробную информацию об этом см. в описании области S5.

**Запертые двери.** Двери в соседние области S1 и S5 заперты. У двери в область S5 установлена ловушка.

**Дверь с ловушкой.** Заклинание *обнаружения магии [detect magic]* показывает ауру магии призыва, исходящую от запертой двери, ведущей в область S5. Когда существо проваливает попытку взломать замок двери, атакует или пытается открыть дверь силой, оно будет телепортировано в центр области S15.

Персонаж, изучивший дверь и преуспевший в проверке Интеллекта (Исследование) Сл 13, обнаружит архаичное Драконье слово «исчезнуть», вырезанное крошечными буквами у подножия двери с обеих сторон. При успешной проверке Интеллекта (Магия) Сл 10 персонаж чувствует, что надпись связана с ловушкой.

Если соскоблить надпись инструментом или оружием, ловушка перестанет действовать.

#### S5. ХРАНИЛИЩЕ ВИРУСОВ

Если железный рычаг в области S4 был поднят, то при открытии двери в эту комнату прочитайте следующее:

От стены кипящего пламени, заполняющего эту область и падающего с потолка, на вас обрушивается волна жара.

Если пламя выключено, прочитайте:

Единственное, что можно увидеть в этой комнате, - восемь сундуков, встроенных в пол вдоль дальней стены.

Если пламя активно, каждое существо, входящее в эту область или начавшее там свой ход, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 12, получая 4 (1к8) урона от огня в случае провала или половину урона в случае успеха.

Если пламя не активно, персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 13, заметит слабый маслянистый запах в комнате и обратит внимание на отверстия размером с булавку, покрывающие потолок.

**Сундуки.** Каждый сундук заперт (см. «Особенности Салсволта» в начале этого раздела), набит мелким песком и содержит три флакона с **холодным горем** (см. врезку «Флаконы с холодным горем» ранее в этом приключении).

#### S6. СЕВЕРНЫЙ ЗАЛ

По этому залу бесцельно бродят три человека-**зомби [zombies]** в изорванных эорских одеяниях и нападают на незваных гостей.

#### S7. НЕЗАНЯТОЕ ОБЩЕЖИТИЕ

В восточной и западной стенах встроены четыре незаправленные кровати, под каждой из которых стоит ящик для хранения личных вещей.

В одном из них хранится неповрежденное эорское одеяние (см. «Особенности Салсволта» в начале этого раздела).

#### S8. РАЗРУШЕННОЕ ОБЩЕЖИТИЕ

В результате столкновения Салсволта с Фореном магические светильники в этой комнате были уничтожены, и она погрузилась во тьму. Когда персонажи увидят эту область, прочитайте:



Пол покрыт обломками разбитой каменной мебели. Стены здесь потрескались, словно когда-то к ним крепились встроенные полки, которые теперь превратились в обломки.

Пол этой комнаты усыпан обломками, что делает ее труднопроходимой. Под обломками спрятан **ковёр удушения [rug of smothering]**. Персонаж с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 12 или выше заметит ковер, но ничего не наметит ему на то, что он одушевлен.

При обыске завала и успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 14 обнаружится неповрежденное зорское одеяние (см. раздел «Особенности Салсволта» в начале этого раздела).

## S9. ОБЩЕЖИТИЕ ЗОМБИ

Когда персонажи увидят эту область, прочитайте:

Под четырьмя кроватями, прикрепленными к северной и южной стенам, стоят ящики для хранения личных вещей. В центре комнаты шаркают четыре зомби в рваных одеяниях, тихонько стучаясь и не обращая внимания друг на друга.

Четыре **зомби [zombies]** нападают, как только видят незваных гостей. Ящики для хранения личных вещей пусты.

## S10. КОМНАТА ФЕРОЛА САЛА

Дверь в личные покои Ферола Сала заперта. Когда персонажи смогут попасть в эту область, прочитайте:

Эта комната находится в безупречном состоянии, очевидно, ее приводили в порядок после разрушений, наблюдавшихся в других частях комплекса. В центре западной стены стоит аккуратно застеленная кровать, по обе стороны от нее - небольшие столики. В комнате также находится каменный письменный стол со стулом и сундук, встроенный в пол.

Хотя Ферол-нежить больше не спит здесь, он вместе с зомби привел в порядок свое личное пространство после того, как Салсволт рухнул на Эйзелкросс.

**Сундук.** Сундук содержит сокровища Ферола (см. ниже), а также рой змей-нежити, который атакует любое существо, открывшее сундук. Рой использует блок характеристик для **роя ядовитых змей [swarm of poisonous snakes]** со следующими изменениями:

- Рой состоит из Крошечной нежити, которой не нужны ни воздух, ни пища, ни питье, ни сон.
- Рой обладает иммунитетом к ядовитому урону и к отравлению.

**Стол.** При обыске стола можно обнаружить бутылочку с высохшими чернилами, несколько использованных перьев, пять листов чистого пергамента и клочок бумаги с выпцветшим посланием на архаичном Драконьем языке. Персонаж, понимающий Драконий язык, может потратить несколько минут на то, чтобы разгадать смысл записки, либо расшифровать ее с помощью заклинания *понимания языков [comprehend languages]* или подобной магии. Записка гласит:

Тому, кто найдет это:

Все мои люди мертвы: моя семья, мои друзья и мои рабочие. Я тоже мертв. Если бы не мое быстрое мышление и владение некромагией, нашей важной работе в Салсволте пришел бы конец. Я продолжаю трудиться, будучи нежитью, пытаюсь найти болезнь, способную заразить самих богов. Если я погиб, я умоляю вас найти

мою лабораторию, найти мои записи и закончить мою работу. Боги должны заплатить за разрушение Эора.

—Ферол Сал

**Сокровища.** Сундук содержит 1 006 см, 45 эм и 201 зм в зорских монетах.

## S11. КУХНЯ

В результате столкновения Салсволта с Фореном магические светильники в этой комнате были уничтожены, и она погрузилась во тьму. Когда персонажи увидят эту область, прочитайте:

Железные кастрюли, сковородки, утварь и покрытая инеем еда устилают пол этой кухни. В западную стену встроена стальная печь.

Когда персонажи войдут в комнату, с пола взлетят четыре оживленных кухонных ножа и атакуют их. Ножи представляют собой **летающие мечи [flying swords]** со следующими изменениями:

- Каждый нож представляет собой Крошечного конструкта с 12 (5к4) хитами и показателем опасности 1/8 (25 опыта).
  - Вместо атаки длинным мечом каждый нож наносит атаку вплотную (+4 к попаданию), которая при попадании наносит 3 (1к4 + 1) колющего урона.
- На полу валяются старые замороженные сыр, хлеб, мясо и продукты, все они несъедобны.

## S12. СТОЛОВАЯ

Вдоль восточной стены навалены остатки сломанных столов и стульев. В центре зала бесцельно слоняются друг вокруг друга два человека-зомби в рваных одеяниях.

Два **зомби [zombies]**, занявшие столовую, нападают на всех, кто вторгается в помещение. Все остальные элементы помещения превратились в руины.

## S13. ЗАТОПЛЕННАЯ БИБЛИОТЕКА

Через большое отверстие в восточной стене этой разрушенной библиотеки вытекает вода. Повсюду валяются гниющие пергаменты и залитые водой книги, упавшие с потрескавшихся каменных полок.

Под испорченными книгами и пергаментами вода глубже, чем кажется: пол в восточной части комнаты провалился на глубину 15 футов. Здесь прячется **гигантский осьминог [giant octopus]**, сделавший эту комнату своим логовом. Персонаж, успешно совершивший проверку Мудрости (Восприятие) против проверки Ловкости (Скрытность) осьминога, заметит это чудовище. Об эффектах входа в воду см. в разделе «Особенности Салсволта», ранее в этом разделе.

**Сокровища.** Персонаж, обладающий пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 12 и выше или преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 12, заметит плавающий в воде водонепроницаемый футляр со свитками. В футляре лежат два **свитка [spell scrolls]** с заклинаниями *обнаружения магии [detect magic]*.

## S14. ЮЖНЫЙ ЗАЛ

Три хорошо сохранившихся человека-**зомби [zombies]** в рваных одеяниях бесцельно бродят по этому залу, нападая на всех, кто привлекает их внимание.



## S15. Склад оживленного оружия

Дверь в эту комнату заперта. Когда персонажи смогут попасть в эту область, прочитайте:

На полу разбросаны сломанные клинки, треснувшие молоты, сгнившие от мороза колья и другое разрушенное оружие, упавшее с теперь уже пустых железных стеллажей, расположенных вдоль стен.

Маги Салсволта хранили в этой комнате оживленное оружие, большинство из которого было уничтожено при крушении. Пять **летающих мечей [flying swords]** лежат среди обломков и атакуют любого вошедшего персонажа.

Сломанное оружие на полу делает эту область труднопроходимой. Любое существо, упавшее в этой комнате, получает 2 (1к4) колющего урона.

## SL6. ЛАБОРАТОРИЯ С ГОЛЕМОМ

Когда персонажи подойдут к этой комнате, прочитайте:

На каменной двери перед вами нарисован большой красный крест. Из комнаты за дверью доносятся сильные удары и звуки швыряемых тяжелых предметов.

Дверь заперта. Если персонажи откроют ее, прочитайте:

Как только вы открываете дверь в эту заваленную обломками комнату, на вас набрасывается человекоподобное существо, состоящее из кусков сшитой плоти. Тело монстра покрыто ранами, сквозь кожу под разными углами торчат обломки костей.

Когда Салсволт рухнул на Форен, этот голем, слуга магов, обезумел от полученных повреждений. Ферол запер голема в этой комнате много лет назад. Голем использует характеристики **мясного голема [flesh golem]** со следующими изменениями:

- У голема осталось 5 хитов, и активирована его особенность «Берсерк».
- Голем использует только одну руку и не может использовать мультиатаку. Его показателем опасности равен 1 (200 опыта).

**Обломки.** Голем уже давно разбил здесь все предметы, не разрушенные при падении Салсволта. При обыске среди обломков можно найти лишь кусочки костей, глины, железа, камня и бумаги.

## S17. ЛАБОРАТОРИЯ ФЕРОЛА

Шесть длинных каменных столов уставлены стальным и стеклянным лабораторным оборудованием, стены увешаны полками, на которых хранятся всевозможные диковинные безделушки и инструменты. Вооруженный гуманоид с белой кожей и красными глазами переходит от стола к столу, регулируя бурлящие смеси и осторожно добавляя реагенты.

Став нежитью, Ферол Сал веками неустанно трудился в лаборатории, одержимый идеей создания болезни, способной убить богов. Несмотря на то, что за все это время он не добился никаких успехов, он продолжает работать. Ферол - это **умертвие [wight]** с Интеллектом 16 (+3).

**Ролевой отыгрыш Ферола.** Ферол ничего не знает об истории Эксандрии со времен крушения Эора, и его память о далеком прошлом почти так же туманна. Превращение в умертвие и последующие столе-

тия одиночества довели его до безумия. Его заботит только мстить богам, которые, как он ошибочно полагает, все еще находятся в Эксандрии. Как житель Эора, Ферол не говорит на Общем языке, но может общаться на архаичном Драконьем языке Эора, а также на архаичной форме Эльфийского языка. Персонажи, говорящие на Драконьем или Эльфийском, могут общаться с ним, хотя и медленно.

Когда Ферол заметит персонажей, он потребует сказать ему, что они делают в Салсволте. Любой персонаж, утверждающий, что пришел помочь Феролу в его работе, и преуспевший в проверке Харизмы (Обман) против проверки Мудрости (Проницательность) умертвия, втирается в доверие к нежити. Проверка выполняется с преимуществом, если персонажи, нашедшие и сумевшие прочитать записку в области S10, упоминают о планах Ферола создать болезнь, убивающую богов.

Если Ферол доверяет персонажам, он велит им держаться подальше от запертой лаборатории с големом (область S16). Если они спросят о лекарстве от *холодного горя*, он скажет им, что его можно найти в сундуке, запертом в лаборатории, которую он называет лечебной (область S18). Персонаж, преуспевший в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15, сможет убедить Ферола дать ключ, который безопасно отпирает сундук.

Если персонажам не удастся завоевать доверие Ферола, умертвие нападет и будет сражаться до тех пор, пока не будет уничтожен.

**Ключи Ферола.** Ферол носит с собой два ключа: один подходит ко всем дверям в Салсволте, а другой - ко всем сундукам, встроенным в пол комплекса (см. «Особенности Салсволта»).

**Полки.** На полках хранятся компоненты заклинаний, реагенты и лабораторные принадлежности, которые уже давно устарели. Однако персонаж, потративший несколько минут на обыск полок, сможет собрать достаточно пригодных для работы инструментов и реактивов, чтобы собрать набор инструментов алхимика.

**Столы.** На каждом столе хранится рабочий набор инструментов алхимика, которые Ферол использует для экспериментов с холодным горем. Если существо насильно переместить на стол, хрупкое оборудование на этом столе сломается, и существо должно будет успешно совершить сбросок Конституции Сл 11 или заразиться *холодным горем*.

## S18. ЗАТОПЛЕННАЯ ЛЕЧЕБНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Холодный ветер, проникающий через обвалившуюся восточную стену, завывает внутри этой огромной комнаты, дальняя часть которой полностью погружена в холодную морскую воду. Плотный слой водорослей растет поверх затопленного пола, скрывая от глаз все, что находится внизу. В сухой части помещения пол усыпан битым стеклом и остатками разбитых столов.

В этой комнате работали зорские маги, разрабатывая лекарства от созданных ими болезней. Сейчас здесь обитают четыре **гигантских краба [giant crabs]**, которые прячутся под водорослями на глубине 5 футов и нападают на всех, кто сюда проникнет. Персонаж с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 14 или выше заметит крабов, которые нападут из засады, если их не заметят. О том, что произойдет, если персонажи войдут в холодную воду, см. раздел «Особенности Салсволта» в начале этого раздела. Кроме того, водоросли делают воду труднопроходимой для всех существ, кроме гигантских крабов.



**Сундук.** Персонаж с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 11 или выше заметит каменный сундук, встроенный в пол и погруженный в воду у задней стены. Сундук заперт (см. раздел «Особенности Салсволта» в начале этого раздела).

**Водоросли.** Водоросли считаются труднопроходимой местностью.

**Сокровища.** Сундук набит мелким песком и содержит двадцать доз противоядия от *холодного горя* (см. «Эйзелкросс» в главе 3) и *запасной глаз [ersatz eye]* (см. главу 6).

## ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

На обратном пути в Сиринлию вы можете разыграть случайные столкновения (см. раздел «Случайные столкновения в Эйзелкроссе» в главе 3), а можете позволить персонажам добраться без происшествий в качестве награды за хорошо выполненную работу. Когда персонажи придут в Сиринлию, они смогут договориться с Покупателем о телепортации противоядия от *холодного горя* в деревню Пейлбэнк. После этого эльф выплатит вознаграждение в 200 зм от имени Элро Алдатаура.

Если персонажам не удастся вовремя достать противоядие от *холодного горя* и спасти Ирвена и его семью, четверо мирных жителей погибнут от болезни. В случае успеха персонажи получают благодарность от Элро Алдатаура, Ирвена и его семьи, жителей деревни Пейлбэнк и исследователей Сиринлии.

## РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

В конце этого приключения персонажи достигают 3-го уровня. Оно может стать только началом целой кампании на Кусачем Севере. В частности, Покупатель предполагает, что персонажи могут легко сколотить целое состояние, исследуя Эйзелкросс. Кроме того, успех в этом задании может вдохновить персонажей на поиски новых королевств и новых приключений в других местах Дикогорья.

## НЕЗВАННЫЕ ДУХИ

Старейшая колдунья из болотной деревни гоблиноидов Урзин была похищена солдатами Двендалианской империи. Теперь махинации злобного имперского инквизитора могут выпустить на волю зло, угрожающее как гарнизону форта Удача, так и гоблиоидам Урзина. «Незванные духи» - это приключение в Дикогорье, в котором участвуют персонажи с 1-го по 3-й уровень и которое знакомит их с пустынным и мрачным регионом Дикогорья - Восточным Винандином.

Если ваши игроки используют для создания своих персонажей героическую хронику (см. главу 4), вы можете обсудить с ними возможность создания персонажей, связанных с Урзином или близлежащими жорхасскими поселениями. Кроме того, в Урзин могут отправиться персонажи из других мест, поодиночке или в составе группы. Поскольку это приключение напрямую связано с конфликтом династии Крин с Двендалианской империей, можно попросить каждого игрока подумать о том, как его персонаж относится к войне и как она может быть связана с его биографией.

## ОБЗОР ИСТОРИИ

В кочующую деревню Урзин, медленно бредущую по пустошам Жорхаса на массивных, поросших мхом панцирях небосклонных черепах, пришла беда. Пропала старейшая провидица деревни, гоблинша-колдунья Бол'бара. Три дня назад, во время ночного сбора редких алхимических ингредиентов, Бол'бара

была атакована отрядом солдат Двендалианской империи у подножия утесов Разорванной Завесы. По приказу имперского инквизитора Парсона Пеллиноста гоблиншу-колдунью силой доставили в местный гарнизон для допроса и магических экспериментов.

Но ни имперские войска, ни гоблиноиды Урзина не знают, что Бол'бара проводила ряд редких обрядов вблизи места, имеющего важное магическое значение. Прервав обряд, она оказалась во власти своего покровителя - теневого демона по имени Труш. Если выпустить его темную силу на свободу, Труш может посеять хаос в пустошах Жорхаса, используя Бол'бару в качестве своего земного сосуда.

## КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В период политического отсутствия вождя Урзина, Сокрушителя Солнца Оломона, исполняющим обязанности лидера деревни стал гордый и покровительственный повелитель огров Бухфал II. Бухфал стремится отыскать пропавшую колдунью Бол'бару, пропажа которой, как он опасается, поставит под угрозу хрупкие союзы между беспокойными гоблиоидами деревни. Он и его советники подозревают, что к судьбе Бол'бары причастен расположенный неподалеку имперский форпост - форт Удача. Однако Бухфал знает, что наступление гоблиноидов на форт Удача повлечет за собой ответные меры, поэтому он ищет стороннюю группу, которой было бы легче найти колдунью и вернуть ее для защиты поселения.

По приказу Бухфала герои должны с помощью хобгоблина-проводника проложить курс к утесам Разорванной Завесы, найти форт Удача и вызволить Бол'бару. К сожалению, безрассудные цели имперского инквизитора Парсона Пеллиноста и его лакеев сводят на нет их усилия. Если вовремя не прервать мучительные допросы Бол'бары, она окажется во власти Труша, ее теневого демона-покровителя, и это приведет к целому ряду катастрофических магических событий. Демон Труш начнет буйствовать в форте Удача, а затем вернется в Урзин, и только от искателей приключений зависит, что с этим делать.

## ПОДГОТОВКА И ОТПРАВНЫЕ ТОЧКИ

Перед началом приключения обсудите с игроками, почему их персонажи оказались в Урзине. Подробности об этом уникальном поселении и его политике можно найти в главе 3. О небосклонных черепахах, обеспечивающих подвижность деревни, подробно рассказывается в главе 7. Персонажи-гоблиноиды или орки могут быть жителями Урзина, но персонажи других рас, скорее всего, являются гостями этого отдаленного поселения и, вероятно, чувствуют себя не в своей тарелке.

Перед началом приключения также необходимо выяснить, знают ли персонажи друг друга, или это приключение - первая их встреча. Если ни один из персонажей не является гоблиноидом, то, скорее всего, они уже являются группой приключенцев и вместе путешествовали в Урзин.

## МИССИЯ В УРЗИНЕ

Независимо от того, являются ли персонажи местными жителями или приехали в Урзин, приключение начинается с того, что их вызывают на аудиенцию к повелителю огров Бухфалу II, вождю деревни. Персонажи могут дать понять, что они наемные искатели приключений, ищущие работу, или просто выглядеть соответствующе. Как вариант, если все они не местные, повелитель Бухфал может подойти к ним просто потому, что хочет, чтобы между персонажами



и деревней не было никакой связи, если задуманная им миссия провалится.

Тон приключения и текст для чтения вслух предполагают, что персонажи находят Урзин странным и экзотическим местом. Если в составе партии есть гоблиноиды или другие уроженцы Урзина, соответственно измените тон и текст для чтения.

Когда игроки будут готовы приступить к игре, прочитайте или перефразируйте следующий текст в рамке, чтобы создать атмосферу:

Когда вы пересекаете шаткие веревочные мосты над Урзином, зловонные запахи болот Разорванной Завесы смешиваются с затхлым ароматом флотилии гигантских рептилий. Эта странная деревня гоблиноидов медленно и регулярно перемещается по болотистым жорхасским пустошам, а ее строения располагаются на массивных панцирях небосклонных черепах. Чудовищные обитатели Урзина не обращают на вас внимания, пока вы не подходите к большому ветхому залу повелителя огров Бухфала II - возвышающемуся строению из бессистемно сложенных бревен и обрезков.

Если персонажи входят в зал повелителя огров Бухфала II, добавьте следующее:

Шум болота и тихие разговоры жителей Урзина стихают, когда вы переступаете через складки тяжелого кожаного навеса и попадаете в зал. Запах болота быстро сменяется приятным ароматом жареного мяса и вина со специями. Орки-слуги жестом приглашают вас на подстилку из грязных мехов перед креслом Бухфала II, который позволяет вам устроиться, прежде чем его баритональный голос произносит приветствие.

«Ешьте. Пейте. Но будьте осторожны, ибо империя пришла в Жорхас, принесла с собой проклятие!»

Повелитель огров Бухфал II - законно-злой **орк [ogre]** с показателем Интеллекта 10 - объясняет персонажам текущую ситуацию:

- С тех пор как сорок лет назад его отец был убит соперником из Крин Сокрушителем Солнца Оломоном, Бухфал II видит медленное нарастание недовольства среди гоблиноидов Урзина, которые неустанно трудятся над выполнением тайных замыслов династии Крин. Все больше жителей Урзина, несмотря на явное влияние династии, надеются на Бухфала и его советников как на лидеров.
- Три ночи назад самая доверенная советница Бухфала, гоблинша-колдунья Бол'бара, отправилась к подножию утесов Разорванной Завесы на западе, где она регулярно добывает компоненты для ритуалов. Но она так и не вернулась.
- Бухфал не знает, что с ней случилось, но ему известно, что в предыдущие недели в этом районе были замечены патрули Двендалианской империи. Патрули выходят из форпоста, известного как форт Удача, который наблюдает за утесами Разорванной Завесы.
- Старейшая жительница деревни, помнящая времена правления еще первого Бухфала, Бол'бара - главный краевед Урзина и важнейшая союзница в борьбе с империей и суровыми жорхасскими болотами. О потустороннем покровителе Бол'бары известно немного, но ее колдовские способности пользуются всеобщим уважением.
- Без защиты магии и политического хитроумия Бол'бары Бухфал опасается, что его народ покорится прихотям династии Крин, и Урзин станет более наглядной мишенью для имперских репрессий.

## ПРОСЬБА БУХФАЛА

Бухфал нанимает персонажей, чтобы они нашли гоблиншу-колдунью и вернули ее. За спасение Бол'бары от похитителей повелитель огров согласен заплатить 200 зм и снабдить персонажей «первоклассным оружием».

Бухфал предлагает героям начать с разведки имперского гарнизона в форте Удача на западе под чутким руководством хобгоблина-разведчика по имени Моргид.

## ПОДГОТОВКА К ПУТЕШЕСТВИЮ

В процессе подготовки персонажи обнаружат, что «первоклассное оружие», которое обещает повелитель огров Бухфал, не является таковым. Каждый персонаж получит на выбор любое простое оружие ближнего боя из главы 5 «Книги игрока», но это грубое оружие гоблиноидной конструкции. Поскольку ресурсов в Урзине мало, оружие гоблиноидов часто изготавливается наспех и стоит дешево.

Персонажи, желающие приобрести более качественное снаряжение, могут закупиться (по обычным ценам) для путешествия через болото Разорванной Завесы, зайдя к одному из торговцев Урзина. Популярными местами остановки в деревне являются следующие:

- Кузнец Грааф (законно-нейтральный; мужчина; **орк [orc]**) - торговец оружием и доспехами.
- Интендант Крекк (законно-злой; мужчина; **гоблин [goblin]**) - торговец инструментами и снаряжением для приключений.
- Врея Трестилиа (хаотично-добрая; бесполоая; **дроу [drow]**) - торговец луками, арбалетами, стрелами и болтами, а также простыми охотничьими ловушками.

## ИССЛЕДОВАНИЕ БОЛОТА РАЗОРВАННОЙ ЗАВЕСЫ

Территория между Урзином и фортом Удача покрыта болотистой местностью - болотом Разорванной Завесы. Все участки болота являются труднопроходимой местностью, если не указано иное. Глубина болота составляет в среднем от 1 до 5 футов, но оно слишком мелкое и заросшее сорняками для лодок или плотов. Крошечные существа должны либо обладать скоростью плавания, либо переноситься на руках, чтобы преодолеть эту водную местность.

Персонаж, не привыкший к подобной обстановке, во время короткого или продолжительного отдыха на болоте, не находясь на возвышенной сухой земле, должен совершить проверку Конституции Сл 11. При провале персонаж заражается сточной чумой [sewer plague] (см. раздел «Болезни» в главе 8 «Руководства мастера подземелий»).

Ключевые участки болота Разорванной Завесы отмечены на карте 5.11. Каждый гекс на карте является областью в 1 милю в поперечнике. Персонажи,двигающиеся в нормальном темпе, могут пройти пешком по болотистой местности 10 гексов в день.

## НАВИГАЦИЯ

Пусть игроки назначат одного из членов партии в качестве навигатора. Навигатором может быть НИП, например хобгоблин Моргид или другой проводник, и партия может менять своего навигатора изо дня в день.

В начале каждого нового дня путешествия Мастер от имени навигатора совершает проверку Мудрости (Выживание) Сл 15. Эта проверка определяет, заблудится ли партия в течение дня. Применяйте бонус +5 к проверке, если группа перемещается в медленном



темпе движения, или штраф -5, если группа движется в быстром темпе. Также можно заблудиться на реке, если идти не по главному рукаву, а по притоку.

При успешной проверке навигатор точно знает, где на карте болота Разорванной Завесы находится группа игроков в течение дня.

При провале партия теряется. Каждый гекс на карте окружен шестью другими гексами; каждый раз, когда заблудившаяся партия перемещается на 1 гекс, бросайте к6, чтобы случайным образом определить, в какой соседний гекс она попала, и не сообщайте игрокам местоположение партии. Пока партия заблудилась, игроки не могут определить местоположение группы на карте болота Разорванной Завесы. В следующий раз, когда навигатор преуспеет в проверке Мудрости (Выживание), чтобы сориентироваться, сообщите игрокам реальное местоположение группы.

## ОПИСАНИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

В приведенном ниже тексте в рамке описывается первая вылазка персонажей в болото Разорванной Завесы, и предполагается, что их ведет Моргид, их проводник-хобгоблин:

Болотистые топи, покрытые водой по пояс, простираются до самого горизонта, когда вы углубляетесь в туманные просторы болота Разорванной Завесы. Моргид, ваш проводник-хобгоблин, знает, по какому пути нужно идти, но этот путь ведет через опасную топь и территорию неизвестных чудовищ.

Пока вы отдыхаете на относительно сухом участке земли, Моргид достает из пояса клочок выбеленной кожи - карту болота. Его глаза сужаются, словно пытаясь пронзить туман впереди, он переводит взгляд с болота на карту и обратно.

«Болото любит таких чужаков, как вы, - бормочет он. «Оно любит обглаживать чужаков, их кости и все остальное. Но не беспокойтесь, друзья мои. Моргид проведет вас. Возможно, дня три придется пробираться через болото, пока мы не достигнем форта Удача. А потом настанет ваше время блеснуть.» С безумным взором хобгоблин засовывает карту обратно за пояс и снова бодро заходит в трясину, приглашая вас следовать за собой.

Моргид (нейтральный; мужчина; **хобгоблин** [hobgoblin]) - умелый разведчик, но его преданность сомнительна. Он охотно делится с отрядом своей картой и с удовольствием участвует в поисках любых ориентиров и других интересных мест, хотя и предупреждает о необходимости не задерживаться в болоте. Однако если хобгоблин потеряет половину или более своих хитов во время одного боевого столкновения, он покинет партию, если кому-то из персонажей не удастся убедить его в обратном при помощи проверки Харизмы (Убеждение) Сл 15.

## СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Помимо указанных локаций, через которые проходят персонажи, пока они будут пробираться через неприветливые окрестности болота Разорванной Завесы, в любой момент могут произойти случайные столкновения. Пока персонажи путешествуют или разбивают лагерь в болотистой местности, трижды за один день игрового времени бросайте к12, проверяя наличие столкновений утром, днем и вечером или ночью. Столкновение происходит при результате 16 или выше. Бросайте к20 и сверяйтесь с таблицей «Столкновения на болоте Разорванной Завесы», чтобы определить, с чем столкнутся персонажи, или выберите понравившееся вам столкновение.



СКР'А С'ОРСК

## В1. Топи Урзина

Пока персонажи пробираться через болото Разорванной Завесы, чтобы добраться до гарнизона форта Удача, вялые небосклонные черепахи, удерживающие деревню Урзин на плаву, продвигаются по болоту со скоростью 1 миля в день. Бросьте к6, чтобы случайным образом определить, в какой соседний гекс попадет деревня, и не сообщайте игрокам новое местоположение Урзина.

Если партия находится на расстоянии двух или более миль от деревни, точное местоположение Урзина уже невозможно определить. Персонажи, находящиеся в пределах двух миль от деревни, могут обнаружить признаки ее передвижения при успешной проверке Мудрости (Выживание) Сл 15. Персонажи будут вынуждены учитывать перемещение деревни, когда будут возвращаться после встречи в форте Удача, с проводником или без него.

## В2. Иссохшая роща

Примерно в четырех милях от Урзина герои натываются на следы, указывающие на то, как далеко в болота зашли патрули Двендалианской империи. Когда они достигнут этого места, прочитайте:

Вы видите тенистые заросли засохших мангровых деревьев, затянута тошнотворной пеленой из сгнивших кудзу и ползучих лиан. В центре темной и одинокой рощицы плавают покосившийся деревянный плот, увенчанный одним засохшим столбом. К подножию столба безжизненно прижалась исхудавшая фигура, в которой можно узнать обветренные скелетные останки двендалианского солдата.



В узловатой корневой системе деревьев обитают два **роя ядовитых змей [swarms of poisonous snakes]**, которые нападают на всех, кто ступает или плывет по этой местности. Любой персонаж с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 14 или выше заметит рои, но всех остальных их нападение застанет врасплох. После боя персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 10, сможет сделать вывод, что двендалианский солдат умер от голода, ожидая, когда змеи уползут.

**Сокровища.** Мертвый солдат облачен в кольчугу и истлевшую одежду. С пояса трупа свисает заплеванный мешочек, содержащий 15 см, а на плоту лежит потускневший щит с двендалианским гербом. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 12 при обыске местности вокруг плота, обнаруживает длинный меч солдата, торчащий из илистого дна болота, а также разбросанные кости еще как минимум двух мертвых путешественников.

### Вз. Затонувшее кладбище

Болотистое поле, усеянное костями огромных чудовищ, стало домом для отряда ящеров-каннибалов. Когда персонажи увидят эту область, прочитайте:

Туман расступается, открывая взору черепа и кости гигантских чудовищ, поднимающиеся из болота, словно выставка ужасных монументов. Приближаясь, вы замечаете черепа трех небосклонных черепах под тенью

гигантской грудной клетки в центре этого угрюмого кладбища.

В тени этой титанической кучи первобытных черепов и костей временно поселились шесть кровожадных **людоящеров [lizardfolk]** и проклятый **людоящер шаман [lizardfolk shaman]** по имени Скр'а С'орск. Людоящеры считают это место святым, имеющим глубокое религиозное значение. Они пытаются устроить засаду и напасть на любого непрошенного гостя, но особенно жестоки по отношению к гуманоидам, не являющимся людоящерами.

Скр'а С'орск поклоняется повелителю демонов Сесс'инеку и владеет следующими заклинаниями:

Заговоры (неограниченно): *сотворение пламени [produce flame]*, *сопротивление [resistance]*, *терновый кнут [thorn whip]*

1 уровень (4 ячейки): *опутывание [entangle]*, *туманное облако [fog cloud]*

2 уровень (3 ячейки): *глухота/слепота [blindness/deafness]*, *шпы [spike growth]*

3 уровень (2 ячейки): *восставший труп [animate dead]*, *призыв животных [conjure animals]* (только рептилии)

На кладбище можно найти множество человеческих костей для заклинания *восставшего трупа [animate dead]*, используемого проклятым шаманом, а тяжелые дубины, которыми орудуют людоящеры, сделаны из массивных бедренных костей и тому подобных предметов. На людоящерах надеты декоративные украшения из костей и нанесена кровавая

### Столкновения на болоте Разорванной Завесы

| к12 | Столкновение                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Персонажи натываются на подводную карстовую воронку неопределенного размера. Все растения, земля и строения в этом районе медленно опускаются в водяную яму под болотом. Любой существо с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 10 или выше заметит карстовую воронку, поэтому ее легко обойти. Если не заметить воронку, то на ее месте расстояние до дна окажется существенно больше, чем вокруг нее, и персонажам придется переплывать всю область, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 10. |
| 2   | Проходя через рощу почерневших мангровых деревьев, персонажи попадают в засаду: из спутанных корней деревьев вырываются 1к4 <b>вяющиеся заразы [vine blight]</b> . Любой персонаж с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 13 или выше замечает этих тварей, но всех остальных их нападение застанет врасплох.                                                                                                                                                                                     |
| 3   | Персонаж с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 13 или выше замечает <b>рой воронов [swarm of ravens]</b> , пролетающий над головой. Персонаж, имеющий доступ к карте местности и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, понимает, что вороны летят в противоположном от форта Удача направлении.                                                                                                                                                                                   |
| 4   | Персонажи сталкиваются с 1к4 + 1 <b>жаболюдами [bullywugs]</b> . Жаболуды враждебны, но их можно утихомирить, преуспев в проверке Харизмы (Запугивание) Сл 18 или в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15, если персонажи смогут с ними общаться.                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 5   | Любой персонаж с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 11 или выше замечает рой хищных стрекоз, парящих над близлежащим болотом. Рой использует блок характеристик <b>роя насекомых [swarm of insects]</b> .                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 6   | Двендалианский <b>ветеран [veteran]</b> ведет патруль из 1к4 + 2 <b>стражей [guards]</b> из форта Удача через болото в поисках гоблиноидов из Урзина для допроса. Если в отряде есть гоблиноиды, двендалианцы требуют их немедленно сдаться и атакуют в ответ на любое сопротивление.                                                                                                                                                                                                                   |

| к12 | Столкновение                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 7   | Персонажи обнаруживают кости давно умершего искателя приключений, чьи останки были вычищены болотными паразитами и годами разложения. Если кто-то из персонажей обыскивает кости, бросьте кубик и сверьтесь с таблицей «Безделушки» в главе 5 «Книги игрока», чтобы определить последнюю на этом свете вещь скелета.                                                                                                                                                                                                     |
| 8   | Пробираясь через мутное болото, персонажи попадают в засаду, устроенную <b>гигантским удавом [giant constrictor snake]</b> . Любой персонаж с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 16 или выше замечает змею, но всех остальных его нападение застанет врасплох.                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 9   | Любой персонаж с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 15 или выше обнаруживает холм из сухой земли. Холм находится на высоте 1к6 футов над землей, и для того, чтобы взобраться на него, требуется преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 10. Площадь холма составляет 10 футов, и он достаточно прочен, чтобы выдержать шесть персонажей и их снаряжение. Персонажи, отдыхающие на этом холме, избегают заражения сточной чумой (см. раздел «Исследование болота Разорванной Завесы» ранее в этом приключении). |
| 10  | Персонажи беспокоят 2к4 <b>кровопийц [stirges]</b> , проходя через участок болота с заросшими руинами и гниющими деревьями. Или же такое же количество кровопийц прилетает в лагерь во время отдыха.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 11  | Любой персонаж с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 12 или выше видит и слышит 1к3 + 1 <b>крокодилов [crocodiles]</b> за мгновение до их атаки. Всех остальных нападение рептилий застаёт врасплох.                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 12  | Любой персонаж с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 12 или выше слышит и чувствует запах приближающейся стаи из 2к4 гоблиноидов- <b>упырей [ghouls]</b> . Есть шанс в 20 процентов, что в стае упырей есть свежая нежить - один или два стражника из близлежащего форта Удача. Эти упыри относятся к водной разновидности, известной как лацедоны. В дополнение к статистике обычного упыря каждый из них обладает скоростью плавания 30 футов.                                                                 |





КАРТА 5.11: Болото Разорванной Завесы

боевая раскраска. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Религия) на Сл 15, признает в этих атрибутах подношения змееподобному повелителю демонов Сесс'инеку. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 18, определит, что близость секты людоящеров к кладбищу имеет фундаментально духовную природу.

**Сокровища.** Людоящеры аккуратно сложили черепа и кости своих жертв в курган в центре затопленного кладбища. Хотя большая часть одежды и снаряжения жертв была выброшена или уничтожена, любой персонаж, который обыщет костяные курганы и преуспеет в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 18, найдет среди нескольких черепов 2к4 золотых зуба (стоимостью 1 зм каждый).

Череп небосклонных черепаш, используемые людоящерами в качестве жилищ, скудно украшены каменными подстилками и трофеями в виде человеческих черепов. При обыске центрального черепа можно обнаружить сокровищницу шамана: *волшебную палочку обнаружения магии* [*wand of magic detection*] и небольшую коллекцию священных символов, изображающих различных богов. Потускневший серебряный амулет Тариздуна (стоимостью 25 зм) кажется холодным на ощупь.

#### В4. РАЗРУШАЮЩАЯСЯ БАШНЯ

В этом месте полуразрушенные руины сторожевой башни, построенной еще до Бедствия, медленно погружаются в болото:

Впереди из воды торчит приземистая квадратная трехэтажная башня. Ее осыпающиеся камни покосились от старости, а половина первого этажа уже поглощена мутным болотом. Теневые проемы указывают на

расположение арочного дверного проема на уровне земли и нескольких небольших окон на верхних этажах.

Самый нижний этаж квадратного здания шириной 30 футов наполовину погружен под 5 футов болотной воды, создавая замкнутое пространство, состоящее из грязи и трясины. Высота потолков в башне составляет 10 футов, а все двери и окна давно сгнили.

Если подойти к башне, то можно увидеть узкую каменную лестницу, огибающую внутренние стены башни. В каждом сухом уголке внутри здания висит паутина, которая предупреждает проницательных искателей приключений об опасности.

**Пауки часовые.** Пять **гигантских пауков** [*giant spiders*] заняли два верхних этажа разрушающейся башни и питаются всеми существами, которые забредают в ее беспросветные недра. Гигантские пауки не покидают башню в светлое время суток, если их не побуждает к этому какая-либо угроза. После наступления сумерек пауки преследуют потенциальную добычу на расстоянии до 100 футов от башни, после чего возвращаются обратно.

**Гнилые полы.** Деревянные полы полуразрушенной башни гнилые и опасные. Всякий раз, когда существо, стоящее на полу, получает урон, оно должно преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 12 или упасть, так как часть пола провалилась, получив 3 (1к6) урона от удара.

**Тела.** Тенистый третий этаж руин покрыт гниющими трупами болотных паразитов и птиц. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 13, заметит останки двух мертвых солдат династии Крин, прикрепленные к стенам паутиной.

**Сундук.** Персонаж, обыскивающий водные просторы первого этажа и успешно совершивший



проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12, находит запертый деревянный сундук, наполовину погребенный между склизкой болотной тиной и прогнившей дверью люка. После извлечения из воды ржавый замок сундука можно взломать с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 18, или открыть сундук силой, преуспев в проверке Силы Сл 20.

**Сокровища.** Один из трупов Крин облачен в эльфийскую кольчугу [*elven chain*], а рядом в паутине застрял обычный длинный меч. Другой труп не имеет ни оружия, ни брони, но на безымянном пальце левой руки у него серебряное кольцо (стоимостью 20 зм).

В сундуке находится множество книг и свитков, основательно испорченных грязной водой, а также свирель ужаса [*pipes of haunting*], вырезанная из костей болотника.

## В5. ПЕЩЕРА ЖАБОЛЮДОВ

Ров, поросший водорослями, окружает невысокий холм и небольшую мрачную пещеру, в которой обитает клан жаболюдов и их жабы-скакуны. Когда персонажи увидят холм, прочитайте:

Темный вход небольшой пещеры вдается в каменистый холм, поднимающийся из покрытого тиной болота. На скалистом, покрытом мхом островке пещеру окружает колония крупных фиолетовых поганок, а через грибы петляет склизкая тропинка, заканчивающаяся у темного, затянутого лозой входа в пещеру.

Диаметр небольшого холма у основания составляет около 80 футов. Вырытая под ним каменистая впадина состоит из одной большой пещеры и трех небольших нор, соединенных сетью коротких естественных туннелей.

**Токсичные поганки.** Разросшаяся грибная колония, окружающая небольшой холм, ядовита. Любой персонаж, передвигающийся по болоту в радиусе 40 футов от холма, должен преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 12, чтобы не коснуться больших фиолетовых грибов высотой от 1 до 10 футов. Любой персонаж, прикоснувшийся к грибам, должен будет успешно совершить спасбросок Конституции Сл 15 или стать отравленным до окончания следующего продолжительного отдыха.

Персонажи, передвигающиеся только по склизкой тропе, извивающейся к устью пещеры, могут легко избежать ядовитых грибов.

**Исследование пещер.** За исключением нескольких скальных выступов, все пещеры под холмом, включая вход, покрыты двумя футами стоячей болотной воды, которая представляет собой труднoproходимую местность. Любой персонаж, перемещающийся по затопленным внутренним помещениям гулких пещер, получает помеху при проверке Ловкости (Скрытность) до тех пор, пока он находится в воде.

Ежедневно жаболюды охотятся и устраивают набеги на болоте, отправляясь туда перед рассветом и возвращаясь, когда полностью насытятся. Когда персонажи приходят в пещеру, в разных ее частях скрываются пять **жаболюдов** [*bullywugs*] и две **гигантские жабы** [*giant toads*]. Если персонажи останутся в этом районе и будут исследовать пещеру, то каждый час есть шанс в 25 процентов, что из вылазки на болото вернется охотничий отряд из 1к4 + 1 **жаболюдов** [*bullywugs*], оседавших такое же количество **гигантских жаб** [*giant toads*].

**Хлам.** Любой персонаж, обыскивающий пещеру жаболюдов, обнаруживает в самой большой пещере

небольшой клад с мусорными «сокровищами», состоящий из блестящих металлических обрезков и бесполезных полированных камней, собранных из разных уголков болота. Кроме того, в этой куче выделяются несколько интересных предметов (см. ниже).

**Сокровища.** Среди бесполезных вещей, собранных жаболюдами, персонажи могут найти следующие:

- Одиннадцать не разбитых стеклянных бутылок различных форм, размеров и оттенков.
- Грубый короткий меч с искусной гравировкой на лезвии.
- Потускневшую пластинчатую кольчугу гнома размера, изготовленную из диковинного сплава.
- Увеличительное стекло с серебряной оправой и ручкой.
- Медный сосуд с затейливым изображением виноградной лозы (стоимостью 25 зм).
- Кувшин, наполовину наполненный стеклянными шариками, среди которых встречаются пять шариков из драгоценного «тигрового глаза» (по 10 зм каждый).

## В6. РИТУАЛЬНЫЙ КАМЕНЬ

Впереди виднеется поросший мхом холм, возвышающийся над болотом, в центре которого стоит любопытный камень. Зубчатый монолит из черного камня высотой восемь футов испещрен прожилками кристаллов, которые мерцают странным светом.

Зачарованный менгир размером около 3 футов в поперечнике светится бледным сиянием при свете луны, проливая тусклый свет в радиусе 5 футов. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) Сл 15 или в проверке Интеллекта (Религия) Сл 18, понимает, что этот ритуальный камень - древний памятник какому-то темному, первобытному богу, и что он служит современным заклинателям, выступая в качестве фокуса для незаконных ритуалов и темных заклинаний. (Бол'бара использовала этот камень для общения со своим покровителем, когда ее атаковали солдаты форта Удача).

**Обряд причастия.** Любой заклинатель, потративший на настройку ритуального камня короткий или продолжительный отдых, может действием произнести заклинание *общения* [*commune*]. После использования это свойство ритуального камня не может быть использовано вновь до следующего полнолуния. Колдун, использующий ритуальный камень для общения со своим потусторонним покровителем, получает вдохновение и находится словно под действием заклинания *указание* [*guidance*] в течение 1к2 + 1 дня.

**Фрагменты ритуального камня.** Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 16 и осмотревший ритуальный камень, обнаружит, что три его фрагмента, расшатанные естественным образом, могут быть легко извлечены и заменены. Фрагмент несет в себе подобие магии камня, позволяя персонажу, который его носит, произносить заклинание *гадания* [*augury*]. После использования это свойство осколка не может быть использовано вновь до следующих сумерек.

Если осколок отнести более чем на 10 футов от ритуального камня, его магия ослабевает и он перестает действовать через 1к3 + 1 дня. Персонаж, пытающийся отколоть кусок ритуального камня в дополнение к трем осколкам, должен совершить спасбросок Харизмы Сл 20, получив 3 (1к6) психического урона в случае провала.



## В7. УТЕСЫ РАЗОРВАННОЙ ЗАВЕСЫ

Если персонажи решат выйти из болота и двигаться по суше к форту Удача, то в конце концов они окажутся вблизи утесов Разорванной Завесы. Когда персонажи приблизятся к суше, прочитайте:

По мере приближения к концу влажной части вашего путешествия покрытые туманом западные болота постепенно уступают место скалистым предгорьям утесов Брокенвейл. Впереди видны острые скалы и крутые предгорья, а также отверстия сотен естественных пещер.

Жизнь на этой части болота особенно трудна, ведь здесь под открытым небом беспрепятственно летают пернатые хищники и крылатые чудовища с утесов. Если Моргид все еще с партией, он предупредит персонажей, чтобы они были начеку.

**Нападение гарпий.** Когда персонажи, наконец, покинут болото и двинутся через утесы, любой персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Природа) Сл 13 или в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 16, заметит все большее количество разбросанных костей — как животных, так и гуманоидов. На этом участке предгорий притаились шесть **гарпий [harpies]**. Эти хитрые гарпии пытаются заманить чужаков своей соблазнительной песней, чтобы затем атаковать когтями и дубинами.

После схватки персонажи смогут отследить маршрут полета гарпий до их гнезда. Оно находится в неглубокой пещере на высоте около 80 футов над влажной и торфяной землей у подножия утесов.

**Сокровища.** Любой персонаж, обыскавший пещеру, находит под отвратительной кучей отходов коллекцию ценных вещей, среди которых *зелье лечения [potion of healing]*, декоративная рапира с хрустальной рукоятью (стоимостью 50 зм) и несколько монет общей стоимостью 11 зм.

## В8. МОХОСПИН-СТЮАРД

На одиноком участке болота Разорванной Завесы возвышается массивный холм. На самом деле это стареющая небосклонная черепаха по прозвищу Мохоспин-Стюард, которая с незапамятных времён опекает эту местность.

Это столкновение может произойти, если персонажи приближаются к форту Удача со стороны болота или если, заблудившись, они сбились с курса на юг, к утесам Разорванной Завесы. В качестве альтернативы можно заставить Мохоспина двигаться от отмеченного на карте места в сторону персонажей, пока они не встретятся.

Когда персонажи столкнутся с Мохоспином, прочитайте следующее:

Когда вы продвигаетесь вперед по болоту, туман рассеивается, открывая одинокий холм, увенчанный зарослями низкорослых мангровых деревьев. Этот поросший камышом холм кажется идеальным местом для отдыха от мутных вод болота.

Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Природа) Сл 14 или в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 18, поймет, что холм на самом деле является частично затопленным покрытым мхом панцирем небосклонной черепахи. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (История) Сл 18, догадается, что это, должно быть, Мохоспин-Стюард, известное существо, являющееся местной загадкой.

**Служитель Разорванной Завесы.** Длительное соседство со сверхъестественными явлениями болота наделило Мохоспина скромным набором магических способностей. Это уникальное существо представляет собой **небосклонную черепаху [horizonback tortoise]** (ее характеристики см. в главе 7) со следующими изменениями:

- Мохоспин-Стюард обладает Интеллектом 12 (+1) и Мудростью 17 (+3). Также он обладает следующими навыками: Восприятие +7, Магия +5, Природа +5, Проницательность +7, Убеждение +5.
- Он понимает Общий, Гоблинский и Первичный, но не говорит, владеет Телепатией на 120 футов.
- Действием он может наложить заклинание *дружбы [friends]*, *внушения [suggestion]* (спасбросок Сл 15) или *предсказания [divination]*. После наложения заклинания *внушения [suggestion]* или *предсказания [divination]* он не может наложить его повторно до тех пор, пока не закончит короткий или продолжительный отдых.

Мохоспин-Стюард в курсе ситуации, сложившейся с Бол'барой и двендалианским гарнизоном в форте Удача. Хотя великая черепаха хорошо понимает Бол'бару и ее отношения с людьми и черепахами Урзина, истинные намерения аванпоста Двендалианской империи и ее лидеров остаются загадкой.

Однако одно ясно. С тех пор как в форте Удача появился гарнизон, первозданная гармония болота была нарушена. Мохоспин-Стюард готов использовать свои способности к предсказанию для помощи персонажам, которые проявят искреннюю заинтересованность в том, чтобы вытеснить двендалианских военных с болота Разорванной Завесы.

## В9. ФОРТ УДАЧА

По мере приближения к форту все чаще должны появляться вспышки молний и раскаты грома.

Двендалианская твердыня, известная как форт Удача, расположена на мрачном участке болота среди скалистых предгорий утесов Разорванной Завесы. Деревянный частокол окружает приземистую каменную крепость и грязную территорию форта, где ряды палаток расположены вдоль центрального тренировочного поля. Зеленая древесина крепостных стен намекает на недавнее строительство этого удаленного военного форпоста, а яркие цвета каменной кладки и чужеземных знамен выдают его явно не жорхасское происхождение.

Когда персонажи впервые увидят форт, прочитайте:

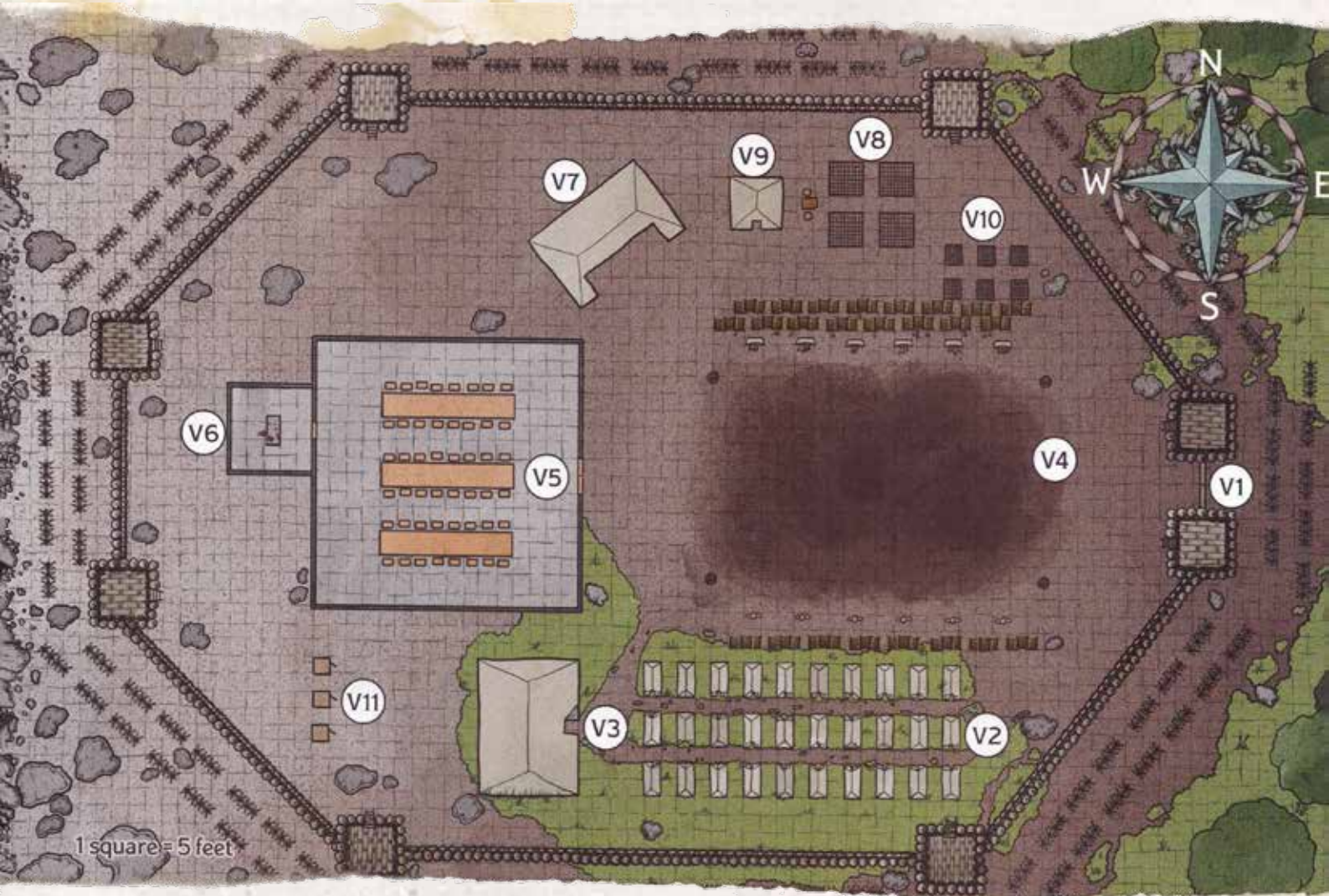
Болото переходит в травянистый берег под невысоким мысом, на котором стоит скромная каменная крепость, окруженная высоким деревянным частоколом. Над массивными воротами и на декоративных пиках, поднимающихся из крепости, уныло развеваются изношенные двендалианские флаги. Несколько рядов заграждений с шипами окружают частокол, защищая его от хищников, обитающих в болоте Разорванной Завесы.

Зазубренная молния внезапно пререзает туманный воздух над крепостью и ударяет в строение, а на горизонте раздается мощный раскат грома.

Форт Удача подробно изображен на карте 5.12. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Природа) Сл 12 или в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 14, понимает, что гроза над фортом Удача разыгралась лишь на территории форпоста и близлежащего мыса, а остальная часть болота остается относительно незатронутой странной погодой.

Когда герои достигают форта Удача, хобгоблин-проводник Моргид предлагает провести разведку





КАРТА 5.12: Форт Удача

и отвлечь патрули двендалианцев, пока партия будет проникать в форт. Точное состояние форта Удача и его обитателей зависит от того, сколько времени прошло с момента прибытия персонажей и сколько времени прошло с момента неудачного сеанса экзорцизма, совершенного Парсоном Пеллиностом. Подробнее об этом см. в разделе «Экзоцизм Бол'бары» ниже в этой главе.

## РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Успешно преодолев трудности болота Разорванной Завесы и прибыв в форт Удача, персонажи достигнут 2-го уровня.

## ПРОНИКНОВЕНИЕ В ФОРТ УДАЧА

Власть Двендалианской империи в Восточном Винандире в лучшем случае непрочна, и ветхий гарнизон форта Удача - свидетельство попыток империи укрепить свое влияние. Несмотря на скромный вид форпоста, его свежевыложенная каменная кладка и недавно возведенные крепостные стены надежно защищают от суровых условий и смертоносных тварей болота Разорванной Завесы.

Комендант Струтер Фелмонт и двендалианские солдаты форта стали черствыми и жестокими под руководством имперского инквизитора Парсона Пеллиноста, который проводит безумные эксперименты над жителями болота с отвратительным и садистским применением божественной магии. Охранники форта Удача занимаются обороной, обучением и патрулированием по восьмичасовым сменам. Мало кто из них уважает Пеллиноста, но все подчиняется ему, опасаясь сурового возмездия.

## ЭКЗОЦИЗМ БОЛ'БАРЫ

Время путешествия от Урзина до форта Удача определяет, будет ли гоблинша-колдунья Бол'бара по-прежнему пленницей империи или же она превратилась в бесконтрольный сосуд, одержимый демоном, и разнесет форт на части. После трех дней пыток и экспериментов Парсона Пеллиноста одержимость демоном полностью берет верх над Бол'барой - она становится достаточно могущественной, чтобы убить инквизитора и сбежать из плена.

Если персонажи проведут не менее трех дней в болоте и сразу попадут в форт Удача, они смогут либо предотвратить вторую фазу одержимости Бол'бары, либо стать ее свидетелями. При вмешательстве или без вмешательства персонажей Бол'бара переходит во вторую фазу одержимости, замысливает возвращение в Урзин и пытается уничтожить всех и вся, кто стоит на ее пути.

**Точка невозврата.** Методы допроса «нарушителей спокойствия», применяемые Парсоном Пеллиностом, по обычным имперским меркам считаются дикими, но удаленное расположение заставы и страх солдат перед ним работают в его пользу. Особый интерес для инквизитора представляет Бол'бара, которую он пытается до смерти, а затем возвращает обратно с помощью божественной магии исцеления. Полная демоническая одержимость Болбары наступает в конце третьего дня после того, как герои вышли из Урзина, когда Пеллиност в третий раз использует заклинание *возрождения* [*revivify*], чтобы вернуть Болбару к жизни.

**Одержимая колдунья.** Когда Бол'бара переходит в следующую фазу своей одержимости демоном,



она получает два легендарных действия, даруемых уникальным сверхъестественным союзом со своим потусторонним покровителем (см. блок характеристик ниже в этом приключении). Ее побег затронет большинство областей форта Удача, о чем свидетельствует дополнительный описательный текст в разделе «Одержимость Бол'бары» в каждой области форта. Используйте соответствующий текст в зависимости от того, прибудут ли персонажи до того, как Бол'бара будет полностью развращена демоном и у них еще будет шанс остановить процесс, или же ее разрушительная деятельность уже началась.

**Демоническая разрядка.** Даже если они опоздали, чтобы остановить одержимость Бол'бары, персонажи могут попытаться договориться с одержимой колдуньей. Дайте игрокам любой шанс на успех, соответствующий их усилиям, но помните, что теневой демон, стоящий за трансформацией Бол'бары, — это порождение хаоса. Он наслаждается раздором, и убедить Труша отказаться от своей власти над колдуньей будет непросто.

## V1. Частокол

Частокол вокруг форта легко обнаружить и оценить на расстоянии, но пройти мимо него труднее. Когда персонажи приблизятся к форту, прочитайте:

Деревянный частокол, ограждающий форт Удача, имеет высоту более десяти футов и увенчан огромными шипами. Ворота в центре восточной стены, окруженные двумя сторожевыми башнями, являются единственным входом и выходом из комплекса. В центре территории виднеется парапет каменной крепости. Высокая трава и заросли кустарника частично скрывают хорошо протоптанную тропинку, ведущую к воротам со стороны болота. Ряды заграждений с шипами окружают частокол, создавая впечатление хорошо укрепленного военного форпоста.

На каждой сторожевой башне (в том числе и на двух башнях, примыкающих к воротам) в любое время находится двендалианский **стражник [guard]**, вооруженный арбалетом и факелом. Стражники работают восьмичасовыми сменами, причем во время смены на каждой сторожевой башне находится по два стражника. Персонажи, пытающиеся проникнуть в форт Удача, должны найти способ не попасть в поле зрения стражников, чье положение обеспечивает им преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), связанные с тем, чтобы заметить активность на территории вокруг и снаружи часткокола.

Стражники на сторожевой башне окликнут незнакомцев, приближающихся к крепости, и потребуют представиться. При первых признаках беспокойства (а стражники склонны воспринимать как «беспокойство» все необычное) стражник подаст сигнал тревоги в рог, звук которого слышен по всей крепости.

**Медвежий капкан.** На участке шириной 40 футов, окружающем крепость, среди высокой травы спрятаны несколько медвежьих капканов. Персонаж с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 12 или выше способен заметить ловушки и избежать их. Персонажи, не заметившие ловушки, с шансом в 50 процентов могут наступить на медвежий капкан и привести его в действие, когда будут проходить через эту область.

Медвежий капкан имеет +8 к попаданию и наносит 5 (1к10) колющего урона при попадании. Эта атака не может быть совершена с преимуществом или помехой. У существа, попавшего в капкан, скорость передвижения также снижается до 0, и оно не может двигаться, пока не освободится из капкана. Для осво-

бождения требуется успешная проверка Силы Сл 15, которую совершает существо, попавшее в ловушку, или другое существо в радиусе 5 футов от ловушки. Успешная проверка Ловкости Сл 10 при использовании воровских инструментов выводит медвежий капкан из строя.

**Баррикады с шипами.** Эти баррикады, построенные из скрепленных рядов шипов, хотя и выглядят грозно, представляют опасность только для Больших и более крупных существ. Любая местность, содержащая баррикаду с шипами, считается труднопроходимой. Любое Большое или более крупное существо, проходящее через баррикады с шипами, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 14, получив 5 (1к6 + 2) колющего урона в случае провала.

**Никаких посетителей.** Гарнизон форта Удача — опытные солдаты и относятся ко всем существам за пределами форта как к потенциальной угрозе. Персонажи, приближающиеся к ним с целью дипломатии или запугивания, быстро получают отпор. Используя арбалеты или копья со своих сторожевых башен, стражники атакуют любого персонажа, вступающего с ними в разговор, длящийся дольше 1 раунда.

**Подъем на стены.** По грубо отесанным бревнам часткокола относительно легко взбираться, несмотря на риск быть замеченным. Персонаж должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 12, чтобы взобраться на стену, а затем преуспеть повторно, чтобы спуститься с другой стороны, если не использовать веревку. На вершине стены персонаж должен совершить проверку Ловкости (Акробатика) Сл 12, чтобы безопасно проскользнуть вверх и перебраться через шипы часткокола. При провале персонаж получает 3 (1к6) колющего урона.

**Восточные ворота.** Ворота в форт Удача представляют собой прочные врата из дубовых бревен, окованных железом, и могут быть забаррикадированы изнутри железной перекладной длиной 20 футов. Этот грубый защитный механизм нельзя открыть снаружи ворот. Заблокированные ворота могут быть открыты при помощи силы существами с суммарной силой 50.

**Одержимость Бол'бары.** Если Бол'Бара уже одержима в результате неудачного экзорцизма, то охранники сторожевой башни либо мертвы на своих постах, либо пропали, сбежав в главный зал (область V5). Окованные железом створки ворот приглашающе приоткрыты.

## V2. Палаточный городок

Тридцать брезентовых палаток, рассчитанных на одного человека, занимают эту область территории заставы в три ряда по десять штук. Если персонажи увидят эту область, прочитайте:

На южной стороне территории форта Удача в три ряда расположены брезентовые палатки, предположительно являющиеся казармами гарнизона.

В свободное от дежурств и тренировок время стражники форта Удача проводят большую часть времени в этом палаточном городке, где они пьют, играют в азартные игры или пытаются заснуть, несмотря на истощенные вопли разъяренных узников Пеллиноста в часовне (область V6). В каждой палатке есть пол, устланный соломой, ватная подстилка, пуховая подушка и небольшой деревянный ящик для хранения личных вещей.

В момент прибытия персонажей в эту область восемь **стражников [guards]** не дежурят, а либо спят (шанс этого — 80 процентов), либо отдыхают в сво-



их палатках. Спящие стражники используют свои пассивные показатели Мудрости (Восприятие), чтобы обнаружить вторжение или услышать сигнал тревоги.

**Сокровища.** Деревянные ящики для хранения личных вещей в палатках незаперты. Каждый из них содержит компоненты набора путешественника за исключением постельного белья, которое в данный момент расстелено в палатке. Кроме того, заглянув в каждый ящик есть шанс в 15 процентов обнаружить там предмет, имеющий личное или любопытное значение. Для определения таких предметов необходимо бросить кубик и свериться с таблицей «Безделушки» в главе 5 «Книги игрока».

**Одержимость Бол'бары.** Если Бол'бара уже одержима, то в палаточном городке нет стражников. Восемь дежурных стражников взяли в руки оружие и вступили в бой с одержимой колдуньей; их можно найти либо мертвыми на тренировочном дворе (область V4), либо живыми после бегства в главный зал (область V5).

### V3. ПАЛАТКА КОМЕНДАНТА

Эта огромная брезентовая палатка полностью закрыта, за исключением входного люка шириной 5 футов на восточной стене. Когда персонажи смогут заглянуть в палатку, прочитайте:

В полумраке этой огромной палатки перед небольшим столом, окруженным тремя стульями, стоит высокий человек, одетый в пластинчатый доспех. Он отпивает глоток вина из медного кубка, изучая большую карту, развернутую на столе. На левой стороне его лица красуется кривой шрам, а в выражении его лица, когда он снова пьет, прослеживается нотка сожаления.

На карте изображена территория болота Разорванной Завесы. В западной части палатки стоит деревянная кровать с пыльным матрасом и прикроватная тумбочка. У подножья кровати стоит запертый деревянный сундук, а у северной стены - деревянная стойка с оружием и доспехами.

Любой персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (История) Сл 12, может опознать двендалианские знаки отличия и медали, украшающие доспехи коменданта Струтера Фелмонта (законно-нейтральный; мужчина; **ветеран [veteran]**). Фелмонт предпочитает уединение своей палатки мрачной обстановке часовни Пеллиноста и уходит сюда, когда священник проводит свои странные обряды экзорцизма. У него есть ключ от главного зала (область V5).

При первом же появлении незваных гостей Фелмонт схватит рог, который находится у него под рукой, и подаст сигнал тревоги, оповещая стражу снаружи. Командир страшен, но упрям, и вступит в переговоры с персонажами только в том случае, если его войска поддержки разбиты или его явно превосходят числом или превосходят по силам. Если Фелмонт подаст сигнал, то в течение 2 раундов с тренировочного двора придут шесть двендалианских **стражников [guards]**, чтобы сражаться на его стороне. Если бой продолжается, то все оставшиеся в форте Удача стражники в конце концов вступят в бой.

**Деревянный сундук.** Сундук, стоящий у подножья кровати, заперт и защищен ловушкой. Любой персонаж, осмотревший сундук и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, обнаружит отравленную иглу, спрятанную в замке сундука. Игла может быть извлечена с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 15. При провале персонаж, пытающийся извлечь иглу, получает 1 колющий и 7 (2к6) ядовитого урона и дол-

жен успешно совершить спасбросок Конституции Сл 15 или стать отравленным на 1 час.

**Сокровища.** В деревянном сундуке лежат 10 серебряных слитков с гербом Двендалианской империи (стоимостью 25 зм каждый) и *зелье чтения мыслей [potion of mind reading]*. Кроме того, в ящике прикроватной тумбочки лежат следующие предметы: украшенный кинжал с коралловой рукояткой (25 зм), увеличительное стекло и потрепанная книга по мифологии Восточного Винандира «Легендарные чудовища с побережья Мискат» (10 зм).

**Одержимость Бол'бары.** Если Бол'бара уже одержима, то Струтера Фелмонта нет в его палатке, но его можно найти среди мертвых стражников на тренировочном дворе.

### V4. ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ДВОР

Основная часть гарнизона форта Удача обычно находится на этом грязном тренировочном дворе. По углам площадки стоят четыре высоких жаровни. Они зажигаются на закате и горят всю ночь, излучая яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый - еще на 20 футов.

Когда персонажи увидят эту область, прочитайте:

Это грязное открытое пространство устлано соломенными мишенями и тренировочными манекенами. Северную и южную стороны двора огораживают тюки сена, сложенные в шесть футов высотой, и все они наполнены шальными стрелами.

На тренировочном дворе постоянно находятся восемь двендалианских **стражников [guards]**, четверо из которых отрабатывают дальние удары из длинных луков по соломенным мишеням на севере, а четверо упражняются с длинными мечами на соломенных манекенах на юге.

**Развитие сюжета.** Если охранники сторожевой башни или комендант Фелмонт подадут сигнал тревоги, шестеро охранников уйдут выяснять причину тревоги, а двое других отступят назад, чтобы наблюдать за главными воротами.

**Сокровища.** Стражники форта Удача хранят бутылку отличного бренди (стоимостью 15 зм), спрятанную в одном из тюков сена на тренировочном дворе, и устраивают шуточные турниры, чтобы иметь возможность посмаковать импортный алкоголь, когда командир не видит. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 12, обнаружит бутылку, спрятанную в тюк сена, рядом с угольной палочкой и небольшой пергаментной тетрадью, используемой для подсчета очков.

**Одержимость Бол'бары.** Если Бол'бара уже одержима, то восемь стражников, обычно находившихся здесь, лежат мертвыми, а большинство мишеней, манекенов и тюков сена горят там, где были опрокинуты жаровни.

### V5. ГЛАВНЫЙ ЗАЛ

Небольшая крепость с каменными стенами служит главным залом для сбора солдат форта Удача. Построенный на фундаменте развалин, существовавших до Бедствия, главный зал является самым сильным местом крепости, и стражники знают, что здесь они собираются для защиты от стихии и вторжения.

Когда персонажи приблизятся к этому месту, прочитайте:

В свежевыдолбленных камнях этой приземистой каменной хижины нет особого мшистого очарования утесов Разорванной Завесы, а утилитарный стиль



строения делает его еще более грозным. В каменных стенах нет окон, а единственным входом является широкая двустворчатая дверь с железными полосами.

Входная дверь может быть заперта на засов изнутри (см. ниже), но обычно она не заперта. Когда персонажи смогут увидеть главный зал, прочитайте:

Три длинных стола украшают это скромное помещение, их промасленные поверхности безупречно чисты. В дальнюю стену вделана закрытая деревянная дверь.

Главный зал - это место, где стражники форта Удача собираются вместе для трапез, пиршеств и молитв. Однако большинство стражников предпочитают проводить время на открытой местности тренировочного двора или в собственных палатках из-за неприятных звуков, доносящихся из часовни Парсона Пеллиноста (область V6).

**Дверь часовни.** Любой персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15 в этой области, сможет услышать приглушенные крики, доносящиеся из-за закрытой двери на западной стороне комнаты.

За дверью часовни обычно дежурят два двендалианских **стражника [guards]**. Любой персонаж с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 12 или выше отметит, что оба охранника испытывают неловкость и беспокойно. Хотя стражники послушно несут свою вахту, деятельность Пеллиноста сбивает из с толку, обеспечивая им помеху на спасброски против испуга.

Один из стражников носит с собой ключ от двери часовни, которую можно также открыть, используя воровские инструменты и преуспев в проверке Ловкости Сл 15.

**Главная дверь.** Прочная, окованная железом дубовая дверь, ведущая в главный зал, имеет врезной замок. Если дверь заперта, ее можно открыть, используя воровские инструменты и преуспев в проверке Ловкости Сл 15. Ключи от замка есть у коменданта Фелмонта, Парсона Пеллиноста, одного из стражников в этой зоне и одного из стражников в тюрьме (область V8). Кроме того, дверь можно забаррикадировать изнутри железной перекладной длиной 20 футов. Этот грубый защитный механизм не может быть открыт снаружи. Заблокированная дверь может быть открыта при помощи силы существами с суммарной силой 50.

**Одержимость Бол'бары.** Если Бол'Бара уже одержима, то дверь в главный зал распахнута настежь, а два стражника у дверей часовни мертвы. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 18 или в проверке Мудрости (Медицина) Сл 16, сможет определить, что мертвые стражники убили друг друга своими длинными мечами, что намекает на силу легендарного действия «Зона Бедствия» Бол'бары.

**Развитие сюжета.** Если стражники в форте Удача понесут большие потери или станут целыми для заклинания **ужаса [fear]** или другого подобного эффекта, они отступят в главный зал в качестве последней защиты. Если Бол'Бара уже одержима, можно решить, что часть стражников пережила ее нападение и отступила сюда.

## V6. ЧАСОВНЯ

Со времени прибытия Парсона Пеллиноста часовня, построенная для солдат форта Удача, способствовала его пристрастию к пыткам, и теперь в ней находится тайный алтарь бога крови, смерти и жизни: Веш,

Кровавой Сирены (описана в главе 1).

Когда персонажи смогут заглянуть в эту область, прочитайте:

Тесная комната освещена мерцающим пламенем двух небольших жаровен, подвешенных к потолку. В центре комнаты над окровавленным каменным алтарем стоит двендалианский инквизитор, сжимая в протезированной правой руке багровую булаву. На алтаре гоблинка жаростойно борется со сковывающими его цепями. Двендалианский стражник смотрит на это с ликованием и отвращением.

К моменту появления героев Парсон Пеллиност и имперский **стражник [guard]** пытаются одержимую демоном Бол'бару до смерти с садистским намерением оживить ее, чтобы повторить процесс. Бол'бара терпит такое ужасное обращение уже несколько дней, и ярость в ее глазах говорит о том, что, освободившись из мучительного плена, она в ответ совершит не менее ужасные поступки.

Пеллиност не знает, что когда он в третий раз попытается наложить на одержимую колдунью заклинание **возрождения [revivify]**, ее измученный разум сломается, и ею овладеет ее теневой демон-покровитель - исчадие по имени Труш.

**Бол'бара [Bol'bara]** - хаотично-добрая (по крайней мере, пока) женщина-гоблин (см. сопроводительный блок характеристик), но у нее нет легендарных действий до тех пор, пока она не будет полностью одержима.

Парсон Пеллиност использует характеристики **священника [priest]**, но у него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет [light]*, *священное пламя [sacred flame]*, *уход за умирающим [spare the dying]*.

1 уровень (4 ячейки): *приказ [command]*, *лечение ран [cure wounds]*, *направляющий снаряд [guiding bolt]*.

2 уровень (3 ячейки): *малое восстановление [lesser restoration]*, *божественное оружие [spiritual weapon]*.

3 уровень (2 ячейки): *рассеивание магии [dispel magic]*, *возрождение [revivify]*.

У Пеллиноста есть *протез [prosthetic limb]* (правая рука), описанный в главе 6, а также ключи от главного зала, двери часовни и кандалов, крепящихся к алтарю.

**Дверь часовни.** Дверь в часовню обычно заперта. Парсон Пеллиност и один из стражников, дежурящих в главном зале, носят ключи от двери, которую можно отпереть с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 15.

**Алтарь крови.** Бол'бара прикована за каждую конечность к четырем углам низкого каменного алтаря. Вереvoчный кляп заглушает ее крики, а руки и ноги покрыты множеством свежих ушибов и заживленных магией рваных ран. Ручьи темной гоблинской крови стекают по бокам каменной плиты в узкий канал, вырубленный в полу вокруг алтаря. Без ключа замки кандалов можно открыть с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 15.

**Развитие сюжета.** Если персонажи добрались до форта Удача в течение трех дней после отправления из Урзина (см. раздел «Экзорцизм Бол'бары» в начале этой главы), то, прибыв сюда, они застанут Парсона Пеллиноста готовым нанести смертельный удар Бол'баре. Если Бол'бара будет убита и оживлена с помощью заклинания **возрождения [revivify]** (Пеллиност уже в третий раз возвращает ее к жизни таким способом), ее потусторонний покровитель воздействует на завесу между Царством Теней и Пограничным эфиром, чтобы овладеть ею. В противном случае,



если пройдет 1 минута с момента прибытия персонажей и прерывания сеанса попыток, теневой демон Труш завершит свой собственный ритуал в Царстве Теней и возьмет колдунью под контроль.

**Сокровища.** Помимо *протеза* [prosthetic limb] (правой руки) Пеллиност носит с собой массивное кольцо из полированного кровавого камня на потускневшей серебряной цепочке (стоимостью 50 зм) - священный символ Веш, Кровавой Сирены.

**Одержимость Бол'бары.** Если Бол'бара уже одержима, то Парсон Пеллиност и стражники здесь мертвы. Любой персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 18, может определить, что стражник напал на Пеллиноста (под влиянием легендарного действия «Зона Бедствия» Бол'бары) вместе с другим существом, использующим магию.

## V7. ОРУЖЕЙНАЯ ПАЛАТКА

В оружейной палатке крепости установлена кузница для нужд гарнизона. Когда персонажи смогут заглянуть в это помещение, прочитайте:

Дым поднимается из маленького угольного горна этой оружейной палатки с открытым фасадом, которая оснащена полным набором кузнечных ресурсов и инструментов. Вдоль задней стены на деревянных стеллажах хранится коллекция готовых к бою мечей, арбалетов, копий, молотов, кольчуг и щитов.

Кузнецом на форпосте служит один двендалианский **ветеран** [veteran], которого в светлое время суток можно найти в оружейной палатке. В вечерние часы кузнец либо общается со стражниками на тренировочном дворе, либо выпивает и играет в азартные игры с другим стражником в палаточном дворике.

**Припасы.** В оружейной хранятся десять длинных мечей, восемь арбалетов, восемь копий, шесть боевых молотов, четыре кольчужные рубахи и шесть щитов. Кроме того, любой персонаж, преуспевший в

проверке Интеллекта (Расследование) Сл 12 при поиске инструментов, может собрать набор взломщика и набор исследователя подземелий.

## V8. ТЮРЬМА

В северо-восточном углу территории форта Удача стоят четыре железные клетки, которые, по всей видимости, служат импровизированной тюрьмой.

Три клетки пусты, но в четвертой сидит странный заключенный (см. ниже). Между тюрьмой и складом (область V9) стоит небольшой стол и два деревянных табурета.

Два двендалианских **стражника** [guards] обычно охраняют эту область, но большую часть времени проводят за игрой в карты или кости. Оба стражника имеют при себе ключи от клеток и псарни (область V10), а один - ключ от главного зала (область V5). Без ключа клетки можно открыть при помощи воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 15, или открыть силой, преуспев в проверке Силы (Аглетика) Сл 20.

**Культист в клетке.** Одиноким заключенным - нейтрально-злой пустотелый **культист** [cultist], поклоняющийся Цератос, по имени Алонн Фрит, ученый из Ротхолда, изучающий Дальний Предел. Фрит был захвачен патрулем форта Удача во время его путешествия по болотам Разорванной Завесы в поисках сверхъестественных реликвий. Его ярко выраженная неживая сущность быстро заинтересовала Парсона Пеллиноста, и с тех пор Фрит стал сопротивляющимся, но проверенным объектом для экспериментов Пеллиноста.

Алонн Фрит изможден и устал после нескольких дней допросов Пеллиноста. На нем окровавленное *охотничье пальто* [hunter's coat] (см. главу 6), магические свойства которого остались незамеченными для Пеллиноста и его дружков.

## БОЛ'БАРА [BOL'BARA]

Маленький Гуманоид (гоблиноид), хаотично-добрый, именной НИП

**Класс Доспеха** 13 (кожаный доспех), 15 с доспехами мага  
**Хиты** 40 (9к6 + 9)  
**Скорость** 30 фт.

| СИЛ     | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ     | МДР     | ХАР     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 11 (+0) | 14 (+2) | 12 (+1) | 10 (+0) | 13 (+1) | 14 (+2) |

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

**Языки** Общий, Гоблинский

**Опасность** 3 (700 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Благословение Тёмного.** Когда Бол'бара уменьшает количество хитов враждебного существа до 0, она получает 6 временных хитов.

**Ловкий побег.** Бол'бара может в каждом своем ходу бонусным действием совершать действие Засада или Отход.

**Врождённое колдовство.** Заклинательной характеристикой Бол'бара является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию заклинаниями). Бол'бара может накладывать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *мистический заряд* [eldritch blast], *псевдожизнь* [false life], *доспехи мага* [mage armor], *волшебная рука* [mage hand];

1/день: *очарование личности* [charm person], *сглаз* [hex], *удержание личности* [hold person], *невидимость* [invisibility].

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Бол'бара совершает две рукопашные атаки.

**Кинжал.** Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

**Мистический заряд (Заговор).** Дальнобойная атака заклинанием: +4 к попаданию, дистанция 120 футов, одно существо. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) урона силовым полем.

## ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Бол'бара может совершать 2 легендарных действия, выбирая из указанных ниже вариантов. Лишь одно легендарное действие может быть совершено за раз, и только в конце хода другого существа. Бол'бара восстанавливает истраченные действия в начале своего хода.

**Бестелесный рывок.** Бол'бара ускоряется. Она может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Она получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри предмета.

**Зона Бедствия (стоит 2 действия).** Сфера магического хаоса, радиусом 15 футов, простирается из точки, которую Бол'бара может видеть в пределах 60 футов от себя, огибая углы. Каждое существо, начинающее свой ход в этой области, считается целью заклинания смятение [confusion] (Сл спасброска 12). Сфера существует до тех пор, пока Бол'бара сохраняет концентрацию, вплоть до 1 минуты (как если бы она концентрировалась на заклинании).



**Развитие сюжета.** Если раздастся сигнал тревоги или собаки в области V10 начнут лаять, один из стражников отправится на псарню, чтобы выпустить собак, прежде чем выяснять причину тревоги, а второй стражник останется на посту в тюрьме.

Если персонажам удастся освободить Алонна Фрита, то кульгиста можно убедить присоединиться к партии и принять участие в задании персонажей, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 18.

**Сокровища.** Помимо набора игральных карт и игральные костей, которые они используют для развлечения, оба стражника имеют по кошельку с монетами, содержащему 26 мм и 17 мм.

В дополнение к *охотничьему пальто* [hunter's coat], которое носит Алонн Фрит (см. главу 6), один из стражников носит оружие Фрита - *скимитар +1* [scimitar] с черным лезвием, но не знает о его магических свойствах и не использует в бою.

**Одержимость Бол'бары.** Если Бол'бара уже одержима, то оба стражника мертвы, а Алонн Фрит сидит в своей клетке, будучи единственным живым свидетелем гибели форта Удача. Фрит может рассказать, как одинокая гоблинша-колдунья сражалась с гарнизоном и как ее сила заставила многих солдат ополчиться друг против друга. Его все еще можно попросить присоединиться к партии, однако проверка Харизмы (Убеждение) будет совершаться с помехой.

## V9. Склад

Когда персонажи смогут увидеть эту область, прочитайте:

В этой умеренных размеров палатке хранятся самые разнообразные продукты питания в бочках и ящиках всех размеров. В воздухе витает пикантный аромат копченого мяса, сладкий запах сушеных фруктов и приятный аромат эля.

Благодаря своему расположению на одинокой окраине болот форт Удача становится все более популярным пунктом назначения для посланников-гуманоидов и торговых караванов, направляющихся через жорхасские пустоши. В этой палатке-складе хранится весь запас продовольствия и питьевой воды, пополняемый караваном не реже одного раза в месяц. В палатке-складе содержится достаточно пайков и чистой воды, чтобы прокормить тридцать пять человек в течение месяца, а также бочонок эля и книга учета поставок, которую ведет двендалианский интендант.

**Одержимость Бол'бары.** Если Бол'бара уже одержима, то есть риск, что на палатку-склад перекинется пожар из области V4 (подробности см. в этом разделе). Если персонажи придут сюда слишком поздно, они могут обнаружить палатку и ее содержимое обутленными и разрушенными.

## V10. Псарня

Когда персонажи увидят эту область, прочитайте:

От небольших железных клеток, расположенных у северо-восточной стены частокола, исходит резкий запах мокрой псины. В этих клетках на цепях сидят четыре тощих сторожевых пса.

Недокормленные и перетренированные, четыре сторожевые собаки (используйте характеристики **мастифа** [mastiff]) агрессивно реагируют на всех, кто не одет в форму Двендалианской империи. При виде или запахе посторонних они начинают лаять, вынуждая ближайших солдат приходить и проверять

их. Если их выпустить на свободу, собаки немедленно нападают на персонажей, не одетых в форму или вступивших в бой с кем-либо из гарнизона.

**Развитие сюжета.** Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Уход за животными) Сл 18, способен успокоить всех собак и не дать им залаять или напасть.

Если в лагере раздастся сигнал тревоги, собаки начнут лаять, и один из охранников из тюрьмы (область V8) прибежит в псарню, чтобы выпустить их на волю, прежде чем выяснять причину тревоги.

**Одержимость Бол'бары.** Если Бол'бара уже одержима, то собаки выдержат ее первоначальный натиск, но после этого будут испытывать страх. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Уход за животными или Проницательность) Сл 14, поймет, что собаки слишком напуганы, чтобы нападать. Если собак освободить, они либо убегут, либо их можно убедить пойти с персонажами по вашему усмотрению. Если собак не освободить, они умрут от жажды и голода в течение нескольких дней.

## V11. Уборные

Три небольшие деревянные надворные постройки стоят в ряд вдоль юго-западной стены частокола. Когда персонажи впервые прибывают сюда, есть шанс в 15 процентов, что в одной из надворных построек присутствует один двендалианский **стражник** [guard]. Если здесь разразится бой, из-за неудобных обстоятельств стражник получит помеху на бросок инициативы.

**Одержимость Бол'бары.** Если Бол'бара уже одержима, персонажи обнаруживают в одной из построек мертвого стражника без видимых ран. Успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 13 подтвердит, что охранник умер от сердечного приступа.

## Возвращение в Урзин

Если персонажи не успеют вызволить Бол'бару из плена до того, как Парсон Пеллиност закончит допрос и вызовет ее полную одержимость, гоблинша-колдунья окажется во власти своего потустороннего покровителя. Ее мировоззрение станет хаотично-злым, и она получит легендарные действия, указанные в ее блоке характеристик. Уничтожив Пеллиноста и гарнизон форта Удача, Бол'бара отправится в болото Разорванной Завесы, убивая по пути всех встречаемых существ, чтобы уничтожить деревню Урзин.

Чтобы предотвратить страшную участь жителей Урзина, персонажи должны выследить Бол'бару на болоте и перехватить ее для финальной схватки. В качестве места кульминационной битвы можно использовать область, которую герои не посещали во время путешествия в форт, или повторно использовать уже посещенную область для смертельной засады. Как вариант, персонажи могут поймать колдунью, когда она доберется до Урзина, превратив уникальную деревню в место смертельной битвы.

Избавить от одержимости Бол'бару, пока она жива, персонажам не под силу. Однако если во время противостояния с ней здоровье колдуньи опустится до 0 хитов, она не умрет, а упадет без сознания. Если в течение 3 раундов ее удастся стабилизировать, она вернется в свое обычное состояние. При этом она станет хаотично-доброй и потеряет свои легендарные действия. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Магия или Религия) Сл 13 в момент победы над колдуньей, может узнать об этом из наблюдения за тем, как рассеивается противоестественная магия, наполняющая ее, или получить эту информацию как



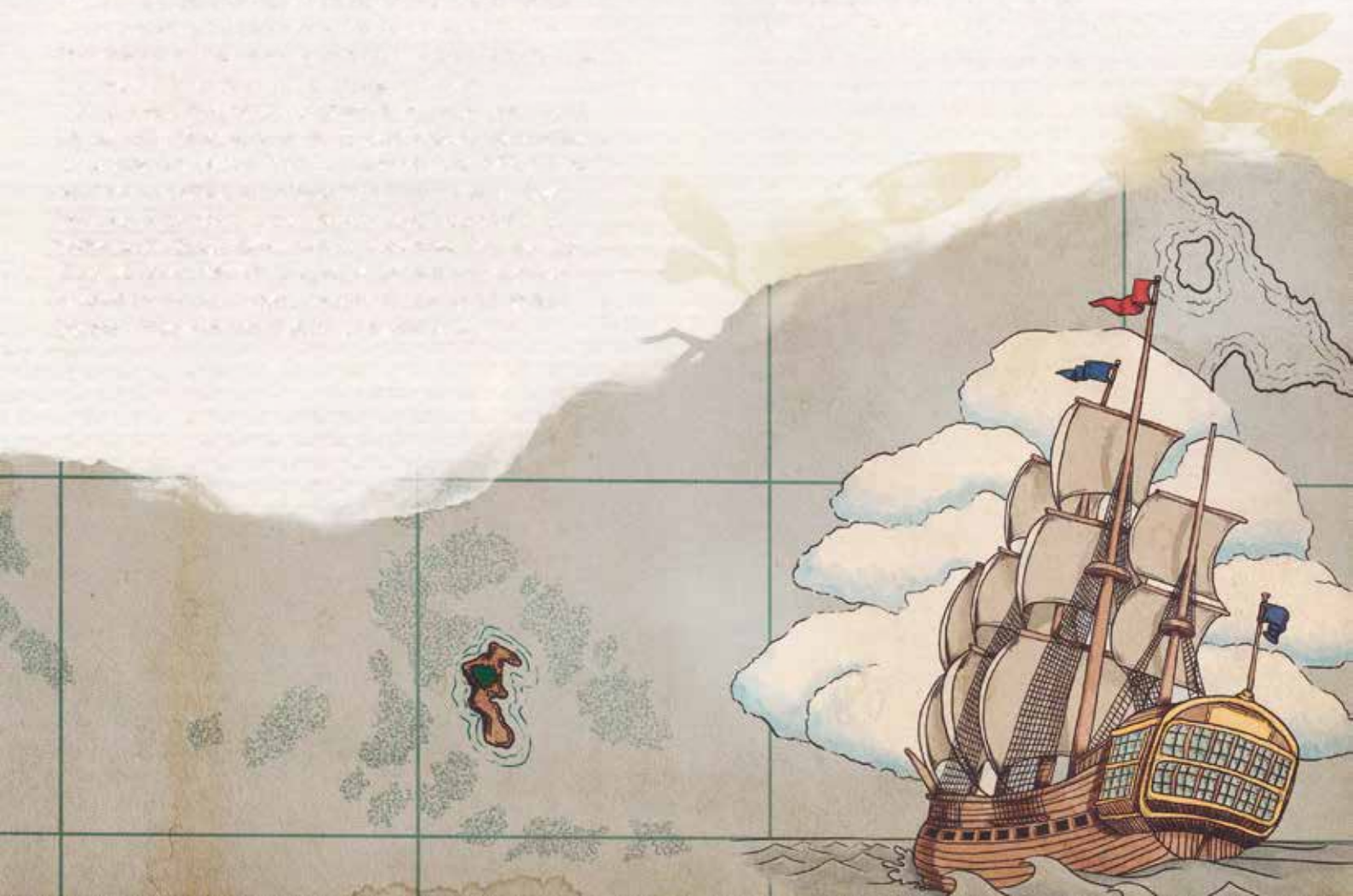
пророческое озарение от Мохоспина-Стюарда (область В8).

## **ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ**

Если персонажи успешно спасут или победят Бол'бару, они получат благодарность Бухфала II и жителей Урзина - и, несомненно, привлекут сомнительное внимание местных оперативников династии Крин. Если персонажи потерпят неудачу, Бол'бара нападет на Урзин и станет постоянной угрозой на болоте Разорванной Завесы - угрозой, в которой персонажей почти наверняка обвинят как выжившие гоблиноиды, так и Двендалианская империя.

## **РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ**

В конце этого приключения персонажи достигают 3-го уровня. Дальнейшие идеи для приключений можно найти в Восточном Винандире, возможно, связавшись с гоблиноидами Урзина или солдатами форта Удача. Или же персонажи могут использовать успех этого приключения - или свою нежелательную известность в случае провала миссии - как предлог для поиска новых возможностей в других областях Дикогогорья.







Рыцарь-нежить завещает свой клинок Ахерон достойному искателю приключений тифлингу, но у каждого великого сокровища есть своя цена.



## Глава 6

# Сокровища Дикогорья

**Р**азница между силой и потенциалом - вещь любопытная. Каждый стремится получить власть, использовать ее. Но чем больше у вас власти, чем больше вы ее используете, тем больше других пытаются ее у вас отнять. Потенциал же - это сила неизвестная, неиспользованная. Скрытая. Тайная до тех пор, пока она не станет абсолютно необходимой. Я торгую потенциалом и рекомендую вам делать это в наше военное время.

-Чародейка Юнь

С тех пор как в давние времена магия впервые стала доступна смертным, многие стремились воплотить магический дар в орудиях власти. Мастера-ремесленники и искусные мастера вместе с талантливыми заклинателями и божественными прислужниками создавали прекрасные защитные артефакты или ковали боевые орудия. Самые искусные маги зачаровывали и собирали огромные коллекции могущественных артефактов на протяжении всей Эпохи Тайной Магии, большинство из которых было разбросано и утрачено в ходе конфликтов, вызванных Бедствием.

Искатели приключений, археологи и беспринципные исследователи проникают в подземелья, руины и забытые места в надежде отыскать эти предметы силы, а заклинатели и исследователи стремятся воспроизвести древние чары своими руками. В этой главе собрана коллекция новых магических предметов и артефактов, найденных в Дикогорье, но которые могут быть использованы в любой кампании.

## МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ ДИКОГОРЬЯ

Найденные в подземной гробнице во время поисков потерянных сокровищ, выбранные в качестве награды богатым коллекционером диковинок или выброшенные, будучи предметами со скрытым потенциалом - магические предметы всегда пользуются большим спросом у искателей приключений в кампании по Дикогорью. Магические реликвии дают прекрасную возможность оживить историю давно ушедших эпох и вознаградить игроков за усердные поиски своего пути в этом мире.

Многие из магических предметов, представленных в этом разделе, являются реликвиями летающего города-государства Эор, и их часто можно найти в эорских руинах в Эйзелкроссе. Подробнее об Эйзелкроссе и Эоре см. главу 3.

### ОПИСАНИЯ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Магические предметы представлены в алфавитном порядке. Правила, касающиеся магических предметов, см. в главе 7 «Руководства мастера подземелий».

### АМУЛЕТ ПЬЯНИЦЫ [AMULET OF THE DRUNKARD]

*Чудесный предмет, необычный*

Этот амулет пахнет старым, пропитанным элем деревом. Пока вы его носите, вы можете восстановить себе 4к4 + 4 хита, после того как выпьете пинту пива, эля, медовухи или вина. Как только амулет восстановит хиты, он не может сделать это снова до следующего рассвета.

### БРОШЬ ЖИВОГО СУЩЕСТВА [BROOCH OF LIVING ESSENCE]

*Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)*

Пока вы носите эту невзрачную брошь, заклинания и всё остальное, что может обнаружить или определить ваш вид существа, воспринимают вас как Гуманоида, а те, что определяют ваше мировоззрение, определяют вас как нейтрального.

### БУТЫЛКА ЗАКЛИНАНИЙ [SPELL BOTTLE]

*Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)*

Эта стеклянная бутылка может одновременно хранить в себе одно заклинание 5-го уровня и ниже. Когда её находят, бросьте кб и вычитите 1; результат определяет уровень заклинания в бутылке (Мастер выбирает заклинание, а 0 означает, что бутылка пуста). Клубящийся синий пар заполняет бутылку, в то время как она содержит заклинание.

Пока бутылка пуста, любое существо может наложить в неё заклинание с 1-го по 5-й уровень, прикоснувшись к ней во время накладывания заклинания. Заклинание не оказывает никакого эффекта, кроме как оказаться в бутылке.

Держа бутылку, вы можете наложить заклинание, хранящееся в ней. Заклинание использует уровень ячейки, Сл, бонус атаки и заклинательную характеристику оригинального заклинателя, но в остальном рассматривается так, как если бы вы наложили заклинание. Бутылка становится пустой, как только накладывается заклинание.

Если вы держите пустую бутылку, когда видите существо, произносящее заклинание в пределах 60 футов от вас, вы можете реакцией открыть бутылку и попытаться прервать заклинание. Если существо накладывает заклинание 3-го уровня или ниже, заклинание не оказывает никакого эффекта, и попадает в бутылку. Если накладывается заклинание 4-го уровня или выше, совершите проверку Интеллекта. Сл равна 10 + уровень заклинания. При успехе заклинание не оказывает никакого эффекта и попадает в бутылку.



## Доспех последней битвы [LAST STAND ARMOR]

Доспех (лёгкий, средний, тяжёлый), очень редкий

Пока вы носите этот мягко мерцающий доспех, вы получаете бонус +1 к КД.

Если вы умираете, будучи облаченным в этот доспех, он уничтожается, и каждый небожитель, фея и исчадие в радиусе 30 футов от вас должен преуспеть в спасброске Харизмы Сл 15 или будет изгнан на свой родной план существования, если только он уже не находится там.

## Дыхательный пузырь [BREATHING BUBBLE]

Чудесный предмет, обычный

Эта полупрозрачная, похожая на пузырь сфера имеет слегка липкую внешнюю поверхность, и вы получаете преимущества предмета только тогда, когда носите его на голове, как шлем.

Пузырь содержит количество пригодного для дыхания воздуха, которым вы можете дышать в течении 1 часа. Пузырь ежедневно на рассвете восстанавливает весь израсходованный воздух.

## Жезл возмездия [ROD OF RETRIBUTION]

Жезл, необычный (требуется настройка)

Этот алмазный жезл увенчан светящимся кристаллическим глазом. Жезл имеет 3 заряда и восстанавливает все свои израсходованные заряды ежедневно на рассвете.

Когда существо, которое вы видите в пределах 60 футов, наносит вам урон, пока вы держите этот жезл, вы можете реакцией израсходовать 1 заряд жезла и заставить существо совершить спасбросок Ловкости Сл 13. Существо получает 2к10 урона электричеством при провале или вдвое меньше урона при успехе.

## Запасной глаз [ERSATZ EYE]

Чудесный предмет, обычный (требуется настройка)

Этот искусственный глаз заменяет настоящий, который был потерян или удалён. Когда запасной глаз вставлен в глазницу, его не может удалить никто, кроме вас, и вы можете видеть сквозь этот крошечный шарик, как будто это обычный глаз.

## Зелье возможностей [POTION OF POSSIBILITY]

Зелье, очень редкое

Когда вы выпиваете это прозрачное зелье, вы получаете две Частицы Возможностей, каждая из которых выглядит как Крошечный сероватый шарик энергии, который парит вокруг вас, оставаясь в пределах 1 фута от вас все время. Частица существует в течение 8 часов или до тех пор, пока не будет использована.

Когда вы совершаете бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, вы можете потратить свою частицу, чтобы бросить дополнительный к20 и выбрать, какой из к20 использовать. В качестве альтернативы, когда бросок атаки совершается против вас, вы можете использовать свою частицу, чтобы бросить к20 и выбрать, какой из к20 использовать, тот, который бросили вы, или тот, который бросил атакующий.

Если первоначальный бросок к20 имеет преимущество или помеху, то вы бросаете свой к20 после того, как преимущество или помеха были применены к исходному броску.

Пока у вас есть одна или несколько Частиц Возможностей от этого зелья, вы не можете получить другие Частицы Возможностей из любого другого источника.

## Зелье максимальной мощи [POTION OF MAXIMUM POWER]

Зелье, редкое

В течении 1 минуты после того как вы выпили это зелье, впервые, когда вы используете заклинание 4-го уровня или ниже, наносящее урон, вместо того чтобы бросать кости для определения нанесённого урона, вы можете использовать максимально возможный результат для каждой кости.

Эта светящаяся фиолетовая жидкость пахнет сахаром и сливой, но имеет илестный привкус.

## Игла починки [NEEDLE OF MENDING]

Оружие (кинжал), редкое (требуется настройка)

Это оружие является магическим кинжалом, замаскированным под швейную иглу. Пока вы его держите, вы можете бонусным действием произнести командное слово, превращая его в кинжал или обратно в иглу.

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим кинжалом. Держа его, вы можете с его помощью действием наложить заговор *починка* [mending].

## Искатель голоса [VOX SEEKER]

Чудесный предмет, обычный

Этот заводной механизм напоминает металлического краба размером с обеденную тарелку. Каждое Действие, используемое для его заведения, позволяет ему работать в течение 1 минуты, при максимуме в 10 минут. Во время работы он использует соответствующий статблок **искатель голоса** [vox seeker]. Этот механизм находится под контролем Мастера. Если хиты искателя голоса опускаются до 0, он уничтожается.

## Камень рассеивания [DISPELLING STONE]

Чудесный предмет, очень редкий

Этот гладкий, радужного цвета, яйцевидный камень можно метнуть на расстояние до 30 футов. При стол-

### Искатель голоса [VOX SEEKER]

Крошечный Конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 7 (2к4 + 2)

Скорость 20 фт., лаза 20 фт.

| СИЛ      | ЛОВ       | ТЕЛ       | ИНТ      | МДР       | ХАР      |
|----------|-----------|-----------|----------|-----------|----------|
| 2 ( -4 ) | 10 ( +0 ) | 12 ( +1 ) | 1 ( -5 ) | 10 ( +0 ) | 1 ( -5 ) |

**Иммунитет к урону** психическая энергия, яд

**Иммунитет к состоянию** окаменение, ослепление, отравление, паралич, очарование, глухота, испуг, истощение

**Чувства** тёмное зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Пауچه лазанье.** Искатель голоса может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

**Голосовое наведение.** Искатель голоса должен двигаться в направлении и атаковать источник ближайшего голоса в пределах 60 футов от него, исключая все другие цели, до тех пор, пока он остается в рабочем состоянии.

### Действия

**Щипок.** Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 2 (1к4 + 1) колющего урона и 3 урона электричеством.



кновении он взрывается сферой магической энергии радиусом в 10 футов, разрушая камень. Любое активное заклинание 5-го уровня или ниже, оказавшееся в сфере, заканчивается.

### **Клинок Ахерона [ACHERON BLADE]**

*Оружие (любой меч), редкое (требуется настройка)*

Чёрное лезвие этого меча изготовлено из таинственного магического сплава. Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Пока меч находится у вас, вы невосприимчивы к эффектам, обращающим в нежить.

**Темное благословение.** Держа меч, действием вы можете даровать себе 1к4 + 4 временных хита. Это свойство не может быть использовано снова до следующих сумерек.

**Удручающая атака.** Когда вы попадаете по существу атакой совершенной этим оружием, вы можете наполнить сердце цели беспokoйством: она получает помеху на следующий спасбросок, который она совершит до конца вашего следующего хода. Существо игнорирует этот эффект, если оно невосприимчиво к состоянию испуган. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не можете использовать повторно это свойство до следующих сумерек.

### **Кольцо временного спасения [RING OF TEMPORAL SALVATION]**

*Кольцо, редкое (требуется настройка)*

Если вы умираете, нося это кольцо из серого хрусталя, то вы исчезаете и вновь появляетесь в свободном пространстве в пределах 5 футов от места, где вы исчезли (или в ближайшем свободном пространстве). Вы получаете количество хитов, равное 3кб + ваш модификатор Телосложения. Если ваш максимум хитов меньше, чем количество хитов, которые вы восстановили, ваш максимум хитов увеличивается до восстановленных значений. Если у вас есть какая-либо степень истощения, уменьшите её на 1. Как только кольцо активируется, оно обращается в пыль и разрушается.

### **Кольцо затуманивания [RING OF OBSCURING]**

*Кольцо, необычное (требуется настройка)*

Эта железная лента холодная на ощупь и напоминает череп. Она имеет 3 заряда и восстанавливает 1к3 израсходованных зарядов ежедневно на рассвете. Действиям, пока вы носите кольцо вы можете потратить 1 заряд, чтобы наложить заклинание *туманное облако* [fog cloud] с помощью кольца, со следующими изменениями: когда облако появляется, оно центрируется на вас, и заклинание длится 1 минуту (концентрация не требуется).

### **Кровавый топор [BLOODAXE]**

*Оружие (секира), очень редкое (требуется настройка)*

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим топором. Топор дополнительно наносит 1кб урона некротической энергией, всем кроме конструктов и нежити. Если вы уменьшаете хиты существа до 0 атакой совершенной с помощью этого топора, вы получаете 10 временных хитов.

Этот топор выкован из тёмного ржавого металла и когда-то принадлежал голиафу-варвару Грогу Стронгджо из Vox Machina.

### **Магическая пушка [ARCANE CANNON]**

*Чудесный предмет, очень редкий*

Эта Большая пушка наполнена магией. Он не требует боеприпасов и не нуждается в зарядке. Требуется

одно Действие, чтобы прицелиться из пушки, и одно Действие, чтобы выстрелить. После того, как она выстрелит, ей необходимо перезарядиться в течение 5 минут, прежде чем из неё можно будет выстрелить снова.

Существо, стреляющее из пушки, выбирает один из следующих эффектов:

**Струя кислоты.** Пушка выпускает линию кислоты длиной 300 футов и шириной 5 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 22 (4к10) урона кислотой при провале или вдвое меньше урона при успехе. Кроме того, существо, которое проваливает свой спасбросок, получает 11 (2к10) урона кислотой в начале каждого своего хода; существо может закончить этот урон, используя своё действие, чтобы смыть кислоту пинтой и более воды.

**Струя огня.** Пушка выпускает линию огня длиной 300 футов и шириной 5 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 33 (6к10) урона огнём при провале или вдвое меньше урона при успехе. Огонь поджигает горючие предметы, которые никто не несёт и не носит.

**Ледяной выстрел.** Пушка выстреливает ледяным шаром в точку, которую вы можете видеть в пределах 1200 футов от пушки. После чего шар расширяется, образуя сферу радиусом 30 футов с центром выбранной точке. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15. При провале существо получает 22 (4к10) урона холодом и его скорость в течении 1 минуты уменьшена на 10 футов. При успехе существо получает вдвое меньше урона, и его скорость не уменьшается. Существо, скорость которого уменьшена благодаря этому эффекту, может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект на себе в случае успеха.

**Выстрел молнией.** Пушка стреляет молниевым шаром в точку, которую вы можете видеть в пределах 1200 футов от пушки. Затем молния расширяется, образуя сферу радиусом 20 футов с центром выбранной точке. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 33 (6к10) урона электричеством при провале или вдвое меньше урона при успехе. Существа, облачённые в металлический доспех, совершают спасбросок с помехой.

**Ядовитые брызги.** Пушка выпускает ядовитый газ в 60-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15. При провале существо получает 22 (4к10) урона ядом и становится отравленным на 1 минуту. При успехе существо получает вдвое меньше урона и не отравляется. Отравленное таким образом существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе заканчивая эффект на себе.

### **Маяк Люксона [LUXON BEACON]**

*Чудесный предмет, легендарный*

Этот додекаэдр из слабо светящегося кристалла тяжелее, чем кажется. К его бокам прикреплены ручки и он начинает пульсировать и гудеть, когда к нему прикасаются.

**Частица возможностей.** Существо, которое касается маяка и концентрируется на нём в течение 1 минуты, получает Частицу возможностей, которая выглядит как Крошечный сероватый шарик энергии, который парит вокруг существа, оставаясь в пределах 1 фута от него все время. Частица существует в течение 8 часов или до тех пор, пока не будет ис-





АМУЛЕТ ПЬЯНИЦЫ



ФАРТУК  
МЯСНИКА



СОКРУШИТЕЛЬ  
СУМЕРЕК

пользована. Как только маяк предоставляет Частицу возможностей, он не может предоставить другую до следующего рассвета. Существо с Частицей возможностей от маяка Люксона не может получить другую Частицу возможностей из любого другого источника.

Когда существо с частицей возможности совершает бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, оно может потратить свою частицу, чтобы бросить дополнительный к20 и выбрать, какой из к20 использовать. В качестве альтернативы, когда бросок атаки совершается против существа, оно может использовать свою частицу, чтобы бросить к20 и выбрать, какой из к20 использовать, тот, который оно бросило, или тот, который бросил нападающий.

Если первоначальный бросок к20 имеет преимущество или помеху, то существо бросает свой к20 после того, как преимущество или помеха были применены к исходному броску.

**Ловец душ.** Если последователь Люксона, прошедший ритуал посвящения, умирает в радиусе 100 миль от маяка Люксона, его душа попадает в маяк. Эта душа будет реинкарнирована в теле случайного гуманоидного ребенка, рождающегося в радиусе 100 миль от маяка.

### МОНЕТА СПУСКА [COIN OF DELVING]

*Чудесный предмет, обычный*

Эта сверкающая медная монета излучает тусклый свет в радиусе 5 футов. При падении с высоты более 5 футов монета издает мелодичный громкий звук при ударе о поверхность. Любое существо, которое слышит этот звук, может определить расстояние, которое пролетела монета, основываясь на этом звуке.

### ОРУЖИЕ НЕМИНУЕМОЙ ГИБЕЛИ [WEAPON OF CERTAIN DEATH]

*Оружие (любое), редкое*

Когда вы попадаете атакой по существу и наносите ему урон с помощью этого магического оружия, его хиты не могут быть восстановлены до начала вашего следующего хода.

### ОХОТНИЧЬЕ ПАЛЬТО [HUNTER'S COAT]

*Доспех (кожаный), очень редкий (требуется настройка)*

Вы получаете бонус +1 к КД, пока вы носите этот доспех.

Пальто имеет 3 заряда. Когда вы попадаете атакой по раненому существу, вы можете потратить 1 заряд, чтобы дополнительно нанести 1к10 урона некротической энергией по цели. Пальто восстанавливает 1к3 израсходованных заряда ежедневно на рассвете.

### ОЧКИ РАСПОЗНАВАНИЯ ОБЪЕКТОВ [GOGGLES OF OBJECT READING]

*Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)*

Очки в кожаной оправе с фиолетовыми хрустальными линзами. Пока вы носите эти очки, вы получаете преимущество на проверки Интеллекта (Магия), чтобы считать информацию о существе или объекте, который вы можете видеть.

Кроме того, вы можете наложить заклинание *опознание* [Identify] с помощью этих очков. Это свойство не может быть использовано снова до следующего рассвета.



Маяк Люксона



Кольцо  
ЗАТУМАНИВАНИЯ



Бутылка заклинаний



### Порошок наслаждения [DUST OF DELICIOUSNESS]

*Чудесный предмет, необычный*

Этим красновато-коричневым порошком можно посыпать любое съедобное вещество, чтобы значительно улучшить его вкус. Порошок также притупляет чувства едока: любой, кто съест пищу, обработанную этим порошком, получает помеху на проверки Мудрости и спасброски Мудрости совершаемых в течение 1 часа. Порошка хватает на шесть порций.

### Порошок реинкарнации [REINCARNATION DUST]

*Чудесный предмет, очень редкий*

Когда этот маленький мешочек пурпурного порошка высыпают на мёртвого гуманоида или часть мёртвого гуманоида, прах поглощается останками. При желании мертвое существо возвращается к жизни в новом теле, будто на останки было наложено заклинание *реинкарнация* [reincarnate].

### Посох динамантии [STAFF OF DYNAMANCY]

*Посох, очень редкий (требуется настройка волшебником)*

Этот посох из полированного серого дерева украшен многочисленными рунами, вырезанными по всей его длине. Посох имеет 10 зарядов и восстанавливает 1кб + 4 израсходованных заряда ежедневно на рассвете. Если вы израсходуете последний заряд, бросьте к20. Если выпадет «1», посох обращается в пыль и уничтожается.

Держа посох, вы можете действием израсходовать 2 или более его зарядов, чтобы наложить одно из

следующих заклинаний, используя свои Сл и бонус атаки заклинателя: *благословение удачи* [fortune's favor] (2 заряда), *силовая волна* [pulse wave] (3 заряда) или *центр притяжения* [gravity sinkhole] (4 заряда).

**Новая возможность.** Если вы держите посох и проваливаете спасбросок против заклинания, которое нацелено только на вас, вы можете превратить свой провал в успех. Это свойство не может быть использовано снова до следующего рассвета.

### Посох костяного когтя [STAFF OF THE IVORY CLAW]

*Посох, редкий (требуется настройка заклинателем)*

Этот серо-лазурный посох увенчан маленьким драконьим когтем, вырезанным из слоновой кости. Держа этот посох, вы получаете бонус +1 к броскам атаки заклинаниями. Всякий раз, когда вы совершаете критический удар с помощью атаки заклинанием, цель дополнительно получает 3кб урона излучением.

### Протез [PROSTHETIC LIMB]

*Чудесный предмет, обычный*

Этот предмет заменяет потерянную конечность — ладонь, руку, ступню, ногу или аналогичную часть тела. Установленный протез полноценно выполняет функции той части, которую он заменяет. Вы можете отсоединить или снова присоединить его действием, и он не может быть удалён против вашей воли. Он отсоединяется, если вы умираете.

### Сокрушитель сумерек [DUSKCRUSHER]

*Оружие (боевой молот), очень редкое (требуется настройка)*

Этот предмет имеет форму металлического стержня обернутого кожей, украшенного символом Пелло-



ра, Отца Зари. Взявшись за стержень, вы можете использовать Бонусное действие, чтобы заставить навершие боевого молота излучать потрескивающее сияние. Сияющее навершие боевого молота излучает яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет ещё на 15 футов. Испускаемый свет является солнечным светом. Действием, вы можете потушить этот свет.

Пока навершие сияет, вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием, а атаки с помощью этого оружия наносят урон излучением вместо дробящего урона. Нежить, по которой попадают атакой совершённой этим оружием, дополнительно получает 1к8 урона излучением.

Пока вы держите сокрушитель сумерек и его навершие сияет, вы можете использовать действие, чтобы наложить заклинание *солнечный луч* [sunbeam] (Сл спасброска 15) с помощью этого оружия, это свойство не может быть использовано снова до следующего рассвета.

### СУМРАЧНАЯ ЖЕМЧУЖИНА [NIGHTFALL PEARL]

*Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)*

Этот чёрный как смоль шар диаметром 6 дюймов, используемый для вызова ночи, холоден на ощупь. Вы можете потратить 10 минут, чтобы активировать его, в результате чего область в пределах 10 миль от него в момент активации погрузится в ночь, даже если сейчас дневное время. Эта ночь длится 24 часа, пока вы не отмените её действием или пока ваша настройка на жемчужину не закончится. После использования жемчужина не может быть использована снова в течение 24 часов.

### СФЕРА ВУАЛИ [ORB OF THE VEIL]

*Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)*

Этот ониксовый шар имеет глубокие спиралевидные бороздки и висит на железной цепи. Пока на вас находится этот шар, вы получаете следующие преимущества:

- Значение вашей Мудрости увеличивается на 2, как и ваш максимум для этой характеристики.
- Вы получаете тёмное зрение на расстоянии 60 футов. Если у вас уже есть тёмное зрение, сфера увеличивает его радиус на 60 футов
- Вы получаете преимущество на проверки Мудрости, совершаемые для нахождения спрятанных дверей и ходов.

**Проклятие.** Шар проклят, как только вы на него настраиваетесь, проклятие распространяется и на вас. Пока вы остаетесь проклятым, вы не желаете расставаться с шаром, постоянно держа его при себе. Весь немагический огонь в радиусе 30 футов от вас автоматически гаснет, а наносимый вами урон огнём уменьшается вдвое.

### ТАРАННЫЙ ЩИТ [BATTERING SHIELD]

*Доспех (щит), редкий (требуется настройка)*

Держа этот железный башенный щит, вы получаете бонус +1 к КД. Этот бонус является дополнением к обычному бонусу щита к КД.

Кроме того, щит имеет 3 заряда, и он восстанавливает 1к3 израсходованных заряда ежедневно на рассвете. Если вы держите щит и толкаете существо в пределах вашей досягаемости по крайней мере на 5 футов, то вы можете потратить 1 заряд, чтобы оттолкнуть это существо ещё на 10 футов, сбить его с ног или и то, и другое вместе.

### УБИЙЦА МЕРТВЕЦОВ [CORPSE SLAYER]

*Оружие (любое), редкое (требуется настройка)*

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Если вы попадаете этим магическим оружием по нежити, то она дополнительно получает 1к8 урона оружия, и совершает с помехой спасброски против эффектов, которые изгоняют нежить до начала вашего следующего хода.

### ФАРТУК МЯСНИКА [BUTCHER'S BIB]

*Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)*

Этот чёрный кожаный фартук постоянно покрыт кровью, даже после того, как его почистят. Надевая фартук, вы получаете следующие преимущества:

- Один раз за ход, когда вы совершаете бросок урона для атаки рукопашным оружием, вы можете перебросить кость урона оружия. Когда вы это делаете, вы должны использовать второй результат.
- Ваши атаки оружием, наносящим рубящий урон, совершают критическое попадание при выпадении «19» или «20» на кости атаки.

## ОТГОЛОСКИ РАСХОЖДЕНИЯ

Когда по Экзандрии прокатились великие войны Бедствия, герои божественности принимали легендарные реликвии от своих покровителей и богов. В то же время маги вплетали опасную волшебную силу в предметы, обладающие огромной магической мощью. Когда война закончилась, большинство этих магических предметов были погребены вместе со своими владельцами под пеплом и пылью. Те предметы, которые остались доступны, передавались по наследству. Эти остатки утраченной эпохи известны как Отголоски Расхождения.

Каждый Отголосок Расхождения — это магический предмет, сила которого возрастает со временем. Когда предмет встречается впервые, он обычно находится в **Дремящем состоянии**. Либо сам по себе, либо в ответ на подвиги своего носителя, Отголосок Расхождения может перейти в **Пробужденное состояние**. Со временем он может раскрыть свой потенциал и перейти в **Возвышенное состояние**, обычно в ответ на знаменательное событие или героическое достижение его носителя. Свойства, полученные в каждом новом состоянии, суммируются со свойствами предыдущего состояния, если не указано иное.

В этом разделе представлены Отголоски Расхождения, которые можно найти в любой точке Экзандрии. Если в кампании используются Отголоски Расхождения, то к их обнаружению и приобретению следует относиться с должным вниманием и ответственностью.

### БЕСКОНЕЧНЫЙ ГРИМУАР [GRIMOIRE INFINITUS]

*Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка волшебникам)*

Некоторые из этих книг заклинаний с позолоченными страницами и посеребренными обложками были созданы в Эпоху Тайной Магии, но только одна была найдена после окончания Бедствия. Книга три дюйма в толщину, восемь дюймов в ширину, двенадцать дюймов в длину, весит три фунта и имеет бесконечное количество страниц.

**Дремящий.** Большая часть книги пуста, но на первых страницах книги записаны следующие заклинания: *безмолвный образ* [silent image], *верный пес Морденкайна* [Mordenkainen's faithful hound], *власть над погодой* [control weather], *волна грома*



[thunderwave], газообразная форма [gaseous form], длань Бигби [Bigby's hand], знание легенд [legend lore], Леомундов потайной сундук [Leomund's secret chest], луч слабости [ray of enfeeblement], множественное внушение [mass suggestion], обнаружение мыслей [detect thoughts], охранные руны [glyph of warding], очарование личности [charm person], преграда магии [antimagic field], предвидение [foresight], радужные брызги [prismatic spray], сигнал тревоги [alarm], смятение [confusion], сотворение нежити [create undead], телепортация [teleport], туманный шаг [misty step], увеличение/уменьшение [enlarge/reduce], ужас [fear], усыхание [blight], фальшивый двойник [mislead].

Вы можете использовать гримуар как свою книгу заклинаний и можете записывать в него новые заклинания, как обычно. Когда вы подготавливаете заклинания волшебника с помощью гримуара, количество заклинаний волшебника, которые вы можете подготовить, увеличивается на 1.

**Пробуждённый.** Когда *Бесконечный гримуар* пробуждается, он приобретает следующие свойства:

- Пока вы владеете этой книгой заклинаний, вы получаете преимущество на спасброски против заклинаний и магических эффектов.
- Когда вы подготавливаете заклинания волшебника, используя гримуар в качестве книги заклинаний, количество заклинаний, которые вы можете подготовить, снова увеличивается на 1.

**Возвышенный.** Когда *Бесконечный гримуар* достигает Возвышенного состояния, он приобретает следующие свойства:

- Теперь вы можете использовать своё умение «Магическое восстановление» дважды между продолжительными отдыхами, а не один раз.
- Когда вы подготавливаете заклинания волшебника, используя гримуар в качестве книги заклинаний, количество заклинаний, которые вы можете подготовить, снова увеличивается на 1.

## Визор Данота [DANOTH'S VISOR]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Эти очки представляют собой прозрачные алмазные линзы в мифриловой оправе. Они использовались заклинателем Данотом Оро для обнаружения невидимых врагов и разведки местности издалека.

**Дремлющий.** Нося очки, находящиеся в Дремлющем состоянии, вы можете нормально видеть в темноте, как магической, так и немагической, на расстоянии 60 футов. Кроме того, вы получаете преимущество на проверки Интеллекта (Расследование) и Мудрости (Восприятие), которые полагаются на зрение.

**Пробуждённый.** Когда визор Данота пробуждается, он приобретает следующие свойства:

- Вы можете видеть невидимых существ и объекты в пределах 60 футов от вас, как если бы они были видимыми, и ваш взор простирается на Эфирный План. Существа и предметы находящиеся на Эфирном Плате кажутся прозрачными и полупрозрачными.
- Бонусным действием вы можете произнести командное слово и использовать очки, чтобы видеть сквозь твердую материю. Это зрение имеет радиус 60 футов и длится 1 минуту. Для вас твердые объекты в пределах этого радиуса кажутся прозрачными. Зрение может проникать сквозь 1 фут камня, 1 дюйм обычного металла или до 3 футов дерева или грязи. Более толстые материалы блокируют зрение, как и тонкий лист свинца. Это свойство не может быть использовано снова до следующего рассвета.

- Бонусным действием вы можете произнести командное слово, чтобы переключить очки в режим подозрительной трубы. В этом режиме существа и объекты, видимые через очки, увеличиваются в два раза. Повторное произнесение командного слова возвращает очки в нормальное состояние.

**Возвышенный.** Когда *Визор Данота* достигает Возвышенного состояния, он приобретает следующие свойства:

- Вы автоматически обнаруживаете иллюзии, которые вы можете видеть, и автоматически преуспеваете в спасбросках против них. Кроме того, вы видите яркую ауру вокруг любого существа, которое не находится в своей истинной форме.
- Действием вы можете наложить заклинание *преграда магии* [antimagic field] с помощью визора. Это свойство не может быть использовано снова до следующего рассвета.

## Ключ лазутчика [INFILTRATOR'S KEY]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Эта мифриловая отмычка была выкована с использованием крови двенадцати мастеров-воров, казненных за попытку кражи магических предметов в Эпоху Тайной Магии.

**Дремлющий.** Будучи в Дремлющем состоянии *Ключ лазутчика* даёт следующие преимущества:

- Ключ можно использовать как воровской инструмент для вскрытия замков. При использовании ключа вы считаетесь владеющим воровскими инструментами, и вы получаете преимущество на проверки совершаемые для вскрытия замков.
- Пока вы владеете ключом, ваши шаги приглушены, что даёт вам преимущество на проверки Ловкости (Скрытность) совершаемых, чтобы передвигаться бесшумно.

## РАЗВИТИЕ ОТГОЛОСКОВ РАСХОЖДЕНИЯ

Как правило, развитие Отголоска Расхождения повторяет путь самопознания его владельца, будь то триумф или неудача. Однако в моменты тяжелого положения или отчаяния владельца Отголосок Расхождения может развиваться самостоятельно, оказывая ему дополнительную помощь в трудную минуту. Определение и реализация этих моментов зависит от мастера подземелья и может проявляться неожиданным образом.

Мастер может использовать следующие примеры в качестве руководства по развитию Отголоска Расхождения:

- Персонаж преодолевает один из своих самых сильных страхов, отважно противостоя парализующей его фобии, чтобы спасти товарища по партии.
  - Персонаж избит до полусмерти давно ненавистным врагом. Перед лицом поражения персонаж чувствует, как внутри него растет глубокая, дремлющая сила.
  - Персонаж теряет в бою близкого союзника, и его страдания и ярость пробуждают силу в Отголоске Расхождения.
  - Персонажу судьбой уготовано опасное испытание. Отбросив страхи, персонаж принимает свою судьбу и ответственность.
  - Персонаж успешно мстит сопернику, который давно его мучил.
  - Персонаж, известный своей сдержанностью, поддается аморальным и жестоким побуждениям, для оттачивания которых был создан Отголосок Расхождения.
- Обычно Отголосок Расхождения остается в спящем состоянии до достижения его обладателем 9-го уровня. Пробуждение происходит между 9 и 15 уровнями, а возвышение - между 16 и 20 уровнями. Однако в конечном итоге эта прогрессия определяется Мастером.



**Пробуждённый.** Когда *Ключ лазутчика* достигает Пробуждённого состояния, он приобретает следующие свойства:

- Держа ключ, вы можете использовать бонусное действие, чтобы превратить ключ в магический кинжал или обратно в ключ. В то время как ключ находится в форме кинжала, вы получаете бонус +1 к атаке и броскам урона, совершаемым с его помощью, и он возвращается в вашу руку сразу же после того, как вы используете его для дальнбойной атаки.
- Держа ключ, вы можете использовать действие, чтобы с его помощью наложить одно из следующих заклинаний: *бесследное передвижение* [*pass without trace*], *невидимость* [*invisibility*], *открывание* [*knock*] или *смена обличья* [*alter self*]. После того, как заклинание было наложено с помощью ключа, оно не может быть наложено им повторно до следующего рассвета.

**Возвышенный.** Когда *Ключ лазутчика* достигает Возвышенного состояния, он приобретает следующие свойства:

- Бонусным действием вы можете прикоснуться ключом к полу, стене или потолку толщиной не более 5 футов и создать магической проход на поверхности. Когда вы создаете проход, вы определяете его длину и ширину, до 10 футов для каждой из сторон. Проход существует до тех пор, пока ключ не пройдет через него на другую сторону, после чего проход исчезает (если существо находится в проходе, когда он закрывается, существо безопасно перемещается в ближайшее свободное пространство). Ключ не может быть использован для создания другого прохода до следующего рассвета.
- Держа ключ, вы можете использовать Действие, чтобы с его помощью наложить одно из следующих заклинаний: *газообразная форма* [*gaseous form*], *переносная дверь* [*dimension door*] или *фальшивый двойник* [*mislead*]. После того, как заклинание было наложено с помощью ключа, оно не может быть наложено им повторно до следующего рассвета.

## Покров вредителей [VERMINSHROUD]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Этот пятнистый плащ был сшит из шкур крыс, которые пировали мертвецами на Берегу Гнили, и усеян магическим образом сохранившимися раздутыми трупами насекомых вдоль его швов.

**Дремлющий.** Пока *Покров вредителей* в Дремлющем состоянии, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на запах, вы невосприимчивы к болезням, и вы получаете темное зрение на расстоянии 60 футов. Если у вас уже есть темное зрение, то плащ увеличивает радиус вашего темного зрения на 60 футов
- Действием вы можете использовать *Покров вредителей*, чтобы наложить на себя *превращение* [*polymorph*], и превратиться в **крысу** [**rat**] или **гигантскую крысу** [**giant rat**], сохраняя при этом свои значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также свойства плаща. Это свойство не может быть использовано снова до следующего рассвета.

**Пробуждённый.** Когда *Покров вредителей* оказывается в Пробуждённом состоянии, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление урону ядом.
- Вы можете действием наложить заклинание *нашествие насекомых* [*insect plague*] (Сл спасброска 15)

с помощью покрыва вредителей, без затрат материальных компонентов. Это свойство не может быть использовано снова до следующего рассвета.

- Когда вы накладываете на себя заклинание *превращение* [*polymorph*], с помощью покрыва вредителей, вы можете превратиться в **гигантскую осу** [**giant wasp**].

**Возвышенный.** Когда *Покров вредителей* оказывается в Возвышенном состоянии, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете скорость лазания, равную вашей скорости ходьбы.
- Ваши зубы становятся острыми как бритва, считаясь природным оружием, которое вы можете использовать для нанесения безоружных ударов. Если вы попадаете ими, то вы наносите колющий урон, равный 1кб + ваш модификатор Силы, вместо обычного дробящего урона для безоружного удара. Вы можете совершить эту атаку бонусным действием. Когда вы кусаете существо и наносите ему урон, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17, иначе на 1 минуту станет отравленным. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе оканчивая эффект на себе.
- Когда вы накладываете на себя заклинание *превращение* [*polymorph*], с помощью *Покрова вредителей*, вы можете превратиться в **гигантского скорпиона** [**giant scorpion**].

## Радужный венец [WREATH OF THE PRISM]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Этот обруч из золотых шипов украшен десятками драгоценных камней, представляющих пять цветов Тиамата.

**Дремлющий.** Пока вы носите венец находящийся в Дремлющем состоянии, вы получаете темное зрение на расстоянии 60 футов. Если у вас уже есть темное зрение, то венец увеличивает радиус вашего темного зрения на 60 футов.

Когда вы попадаете атакой по зверю, дракону или монстру с опасностью 5 или ниже, или когда вы берете его в захват, вы можете использовать венок, чтобы наложить *подчинение чудовища* [*dominate monster*] на существо (Сл спасброска 13). При успешном спасброске цель невосприимчива к силе венца в течение 24 часов. При провале мерцающее золотое изображение венца появляется как ошейник на шее жертвы или как корона на её голове (по вашему выбору), пока очарование на нём не закончится. Если вы используете венец, чтобы очаровать другое существо, заклинание на первом существе немедленно заканчивается. Когда заклинание заканчивается, цель помнит, что она была очарована вами.

**Пробуждённый.** Как только радужный венец достигает Пробуждённого состояния, он получает следующие преимущества:

- Вы можете с помощью венца воздействовать на существ с опасностью 10 или ниже.
- Сл спасброска против заклинания венца увеличивается до 15.

**Возвышенный.** Как только *Радужный венец* достигает Возвышенного состояния, он получает следующие преимущества:

- Вы можете с помощью венца воздействовать на существ с опасностью 15 или ниже.
- Сл спасброска против заклинания венца увеличивается до 17.



Визор Данота



Ключ лазутчика



Бесконечный гримуар



Радужный венец

### Шкура дикого стража [HIDE OF THE FERAL GUARDIAN]

Доспех (проклёпанный кожаный), легендарный (требуется настройка)

Считается, что эти начищенные и прекрасно выделанные кожаные доспехи были подарком Мелоры, дарованным давно забытому верховному друиду и защитнику мира природы перед тем как начались ужасы Бедствия.

**Дремлющий.** Пока вы облачены в этот доспех находящийся в Дремлющем состоянии, вы получаете следующие преимущества:

- Доспех даёт вам бонус +1 к КД.
- В то время как вы трансформируетесь с помощью эффекта, заменяющим любую вашу игровую характеристику на характеристику другого существа, вы получаете бонус +1 к броскам атаки ближнего боя и урона, и вы сохраняете преимущества этой брони.
- Действием вы можете использовать доспех, чтобы наложить на себя заклинание *превращение* [polymorph], превращаясь в **гигантскую сову** [giant owl], сохраняя при этом свои значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Это свойство не может быть использовано снова до следующего рассвета.

**Пробуждённый.** Когда доспех достигает Пробуждённого состояния, он приобретает следующие свойства:

- Бонус к КД увеличивается до +2.
- В то время как вы трансформируетесь с помощью эффекта, заменяющим любую вашу игровую характеристику на характеристику другого существа, ваш бонус к атаке в ближнем бою и броскам урона увеличивается на 1 (до +2).

- Когда вы произносите заклинание *превращение* [polymorph], используя этот доспех, вы можете превратиться в **пещерного медведя** [cave bear].

**Возвышенный.** Когда доспех достигает Возвышенного состояния, он приобретает следующие свойства:

- Бонус к КД увеличивается до +3.
- В то время как вы трансформируетесь с помощью эффекта, заменяющим любую вашу игровую характеристику на характеристику другого существа, ваш бонус к атаке в ближнем бою и броскам урона увеличивается на 1 (до +3).
- Когда вы произносите заклинание *превращение* [polymorph], используя эту броню, вы можете превратиться в **волка-хранителя** [guardian wolf].

### Штормовой пояс [STORMGIRDLE]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Штормовой пояс - это широкий пояс из толстой кожи с эмблемой Корда. Застежки пояса сделаны из драконьей кости.

**Дремлющий.** Пока вы носите Штормовой пояс находящийся в Дремлющем состоянии, вы получаете сопротивление урону электричеством и звуком, а ваше значение Силы становится 21, если оно ещё не 21 или выше. Кроме того, вы можете использовать действие, чтобы на 1 минуту стать **Воплощением шторма**, получая следующие преимущества на протяжении всего этого времени:

- Вы получаете иммунитет к урону электричеством и звуком.
- Когда вы попадаете атакой оружием, которое обычно наносит дробящий урон, вместо этого оно наносит урон звуком. Когда вы попадаете атакой оружием, которое обычно наносит колющий или



рубящий урон, вместо этого оно наносит урон электричеством.

- Бонусным действием вы можете выбрать одно существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, чтобы поразить его молнией. Цель должна совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 3к6 урона электричеством при провале или вдвое меньше урона при успехе. Как только вы используете свойство пояса для трансформации в **Воплощение шторма**, это свойство не может быть использовано снова до следующего рассвета.

**Пробуждённый.** Нося *Штормовой пояс* в Пробуждённом состоянии, вы получаете следующие преимущества:

- Значение вашей Силы становится равным 23, если оно ещё не 23 или выше.
- Удар молнии вашего **Воплощения шторма** наносит 4к6 (вместо 3к6) урона электричеством.
- Превращаясь в **Воплощение шторма**, вы получаете скорость полёта 30 футов и способность парить.

**Возвышенный.** Нося *Штормовой пояс* в его Возвышенном состоянии, вы получаете следующие преимущества:

- Значение вашей Силы становится равным 25, если оно ещё не 25 или выше.
- Удар молнии вашего **Воплощения шторма** наносит 5к6 (вместо 3к6) урона электричеством.
- Вы можете наложить заклинание *власть над погодой* [control weather] с помощью пояса. Это свойство не может быть использовано снова до следующего рассвета.

## ОРУЖИЕ ПРЕДАТЕЛЕЙ

Оружие Предателей - это разумное оружие, выкованное Богами-Предателями для своих гуманоидов-чемпионов из душ исчадий. Эти артефакты - не просто магические предметы (см. раздел «Меньшие

### ВОЛК-ХРАНИТЕЛЬ [GUARDIAN WOLF]

*Огромный Монстр, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 14 (природный доспех)

**Хиты** 66 (7к12 + 21)

**Скорость** 60 фт.

| СИЛ     | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ    | МДР     | ХАР    |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 22 (+6) | 14 (+2) | 16 (+3) | 5 (-3) | 12 (+1) | 8 (-1) |

**Навыки** Восприятие +5, Скрытность +4

**Чувства** пассивное Восприятие 15

**Языки** Общий, Эльфийский

**Опасность** 4 (1100 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Острый слух и тонкий нюх.** Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух и обоняние.

**Тактика стаи.** Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник волка.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Волк совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

**Укус.** *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (1к10 + 6) колющего урона. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 16, иначе будет сбита с ног.

**Когти.** *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) колющего урона.

сущности» в главе 1). Это могущественные разумные существа, наполненные яростью и жаждущие, чтобы ими орудовали - и проливали кровь.

## СВОЙСТВА АРТЕФАКТА ПРЕДАТЕЛЯ

Оружие Предателей набирает силу точно так же, как и Отголоски Расхождения. В Дремлющем состоянии каждый из этих артефактов обладает одним малым положительным свойством и одним малым отрицательным свойством. Когда артефакт достигает Пробуждённого состояния, он приобретает дополнительное малое положительное свойство и малое отрицательное свойство. Когда предмет достигает своего Возвышенного состояния, он приобретает основное положительное свойство.

## УНИЧТОЖЕНИЕ АРТЕФАКТОВ

Уничтожение любого из Оружия Предателей - задача не из легких. Большинство обычных средств уничтожения не в состоянии даже поцарапать один из этих древних артефактов. Способ уничтожения каждого оружия определяется Мастером, он должен быть уникальным и требовать как минимум одного приключения. Мастер может выбрать способ уничтожения оружия, бросив кубик и сверившись с таблицей «Уничтожение Оружия Предателей» или использовав эту таблицу в качестве вдохновения.

Когда одно из Оружий Предателей уничтожено, душа исчадия, заключенная в оружие, возвращается на свой родной план и начинает строить планы по уничтожению ответственных за это существ.

### УНИЧТОЖЕНИЕ ОРУЖИЯ ПРЕДАТЕЛЕЙ

#### к8 Способ уничтожения

- |   |                                                                                                                                   |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Оружие должно быть омыто в ихоре архидьявола или повелителя демонов.                                                              |
| 2 | Для уничтожения оружия шабаш из двенадцати ночных карг должен провести восьмичасовой ритуал на плане Геенны, известный только им. |
| 3 | Оружие должно быть доставлено в забытую кузницу в Жорхасе и переплавлено в печи, в которой оно было создано.                      |
| 4 | Огненное дыхание древнего красного дракона - единственное, что может уничтожить оружие.                                           |
| 5 | Оружие будет уничтожено, если его сожрет Ук'отоа.                                                                                 |
| 6 | Если воткнуть оружие в маяк Люксона, оно уничтожит и оружие, и маяк.                                                              |
| 7 | Оружие может быть сломано только ударом другого Оружия Предателей.                                                                |
| 8 | Сожжение останков первого чемпиона, владевшего этим оружием, уничтожает предмет.                                                  |

## ОПИСАНИЯ АРТЕФАКТОВ

Артефакты представлены в алфавитном порядке. Правила, касающиеся артефактов, см. в главе 7 «Руководства мастера подземелий».

### БУЛАВА ЧЕРНОЙ КОРОНЫ [MACE OF THE BLACK CROWN]

*Оружие (булава), артефакт (требуется настройка)*

Эта булава имеет чёрную железную рукоять и рубиновое навершие с дьявольским выражением лица. Храня в себе дар Асмодея, она подходит для самых могущественных слуг Девять Преисподних.

**Разум.** *Булава чёрной короны* — разумное оружие с законно-злым мировоззрением, Интеллектом 20, Мудростью 12 и Харизмой 18. У него есть нормальный слух и тёмное зрение на расстоянии 120 футов. Оружие телепатически общается со своим владельцем и может говорить, читать и понимать Общий и Инфернальный.



**Индивидуальность.** Жадная эриния [erinyes] по имени Ксартаза живет в Булаве чёрной коро- ны. Ксартаза хочет собрать как можно больше душ для Асмодея, поэтому оружие подталкивает своего владельца к законно злым действиям, манипулируя снами владельца. Бывший генерал Войны Крови, Ксартаза ненавидит демонов и наслаждается созданием продуманных планов сражения в любом проти- востоянии.

**Дремлющий.** В Дремлющем состоянии булава даёт следующие преимущества:

- Вы можете говорить, читать и писать на Инфер- нальном.
- Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона совершённым этим магическим оружием.
- Держа булаву, вы можете бонусным действием произнести командное слово на Инфернальном, заставляя пламя вырваться из навершия. Эти языки пламени излучают яркий свет в радиусе 40 футов и тусклый свет ещё на 40 футов. Пока була- ва пылает, она дополнительно наносит 1кб урона огнём любой цели, по которой попадает атака. Пламя горит до тех пор, пока вы бонусным дей- ствием снова не произнесёте командное слово, или пока вы не выпустите булаву.
- Держа булаву, вы можете действием призвать **беса [impr]**. Любой дьявол, которого вы вызовете с помощью этой булавы, будет дружелюбен к вам и вашим спутникам на протяжении всего време- ни. Бес подчиняется любым устным командам, которые вы ему отдаете, и возвращается в Девять Преисподних через 10 минут после того, как вы его вызвали. Это свойство не может быть исполь- зовано снова до следующего рассвета.

**Пробуждённый.** Когда булава достигает Про- буждённого состояния, она приобретает следующие свойства:

- Бонус к броскам атаки и урона увеличивается до +2, а дополнительный урон огнём, наносимый оружием при его воспламенении, увеличивается до 2кб.
- Свойство вызова дьявола с помощью оружия так- же может быть использовано для вызова **борода- того дьявола [bearded devil]**.
- Вы получаете сопротивление урону ядом, пока вы держите это оружие.

**Возвышенный.** Когда булава достигает Возвы- шенного состояния, она приобретает следующие свойства:

- Бонус к броскам атаки и урона увеличивается до +3, а дополнительный урон огнём, наносимый оружием при его воспламенении, увеличивается до 3кб. Огненный урон, наносимый булавой, игнори- рует сопротивление урону от огня.
- Свойство вызова дьявола с помощью оружия так- же может быть использовано для вызова **шипасто- го дьявола [barbed devil]**.
- Вы получаете сопротивление урону огнём, пока вы держите это оружие.

## Воля когтя [WILL OF THE TALON]

Оружие (боевая кирка), артефакт (требуется на- стройка)

Чёрные, синие, зеленые, красные и белые драгоцен- ные камни, вырезанные в виде драконьих голов, покрывают эту роскошную золотую боевую кирку, отмечая её как оружие, использующее силу Тиамат.

**Разум.** Воля когтя - это разумное оружие с закон- но-злым мировоззрением, Интеллектом 14, Мудро- стью 15 и Харизмой 19. Оно обладает нормальным слухом и тёмным зрением на расстоянии 120 футов. Оружие телепатически общается со своим владель-

цем и может говорить, читать и понимать Общий, Драконий и Инфернальный.

**Индивидуальность.** В Воле когтя живет вспыхи- чивый **костяной дьявол [bone devil]** по имени Аштирлон. Оружие алчно и высоко ценит сильных лидеров. Он требует от своего владельца решитель- ных действий, чтобы поддерживать порядок в крити- ческих ситуациях и всегда брать справедливую долю кровищиц взамен.

**Дремлющий.** Боевая кирка даёт следующие преи- мущества в своем Дремлющем состоянии:

- Вы можете говорить, читать и писать на Драко- ньем и Инфернальном.
- Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершаемым с помощью этого магического ору- жия.
- Бонусным действием, держа боевую кирку, вы мо- жете создать следующий эффект: каждое существо по вашему выбору, которое находится в пределах 30 футов от вас и знает о вас, должно преуспеть в спасброске Мудрости 13, иначе на 1 минуту станет испуганным вами. Существо может повто- рять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе оканчивая на себя эффект. Если спасбросок существа успешен или эффект для него окончен, оно становится невосприимчиво к вашему «Ужаса- ющему присутствию» на следующие 24 часа. Это свойство не может быть использовано снова до следующего рассвета.
- Держа в руках боевую кирку, вы можете действи- ем выдохнуть разрушительную энергию. Выбери- те тип урона из таблицы «Оружие дыхания Воли когтя». Каждое существо в зоне выдоха должно со- вершить спасбросок Сл 13, тип которого указан в таблице. Существо получает урон 3кб при провале или вдвое меньше урона при успехе.

Когда вы используете боевую кирку, чтобы выдох- нуть оружием дыхание определенного типа урона, вы не можете выбрать тот же самый тип урона снова до следующего рассвета.

## Оружие дыхания Воли Когтя

| Тип урона       | Область воздействия                       | Спасбросок   |
|-----------------|-------------------------------------------|--------------|
| Кислота         | Линия 5 футов в ширину и 30 футов в длину | Ловкость     |
| Холод           | 15-футовый конус                          | Телосложение |
| Огонь           | 15-футовый конус                          | Ловкость     |
| Электри- чество | Линия 5 футов в ширину и 30 футов в длину | Ловкость     |
| Яд              | 15-футовый конус                          | Телосложение |

**Пробуждённый.** Когда боевая кирка достигает Пробуждённого состояния, она приобретает следую- щие свойства:

- Бонус к броскам атаки и урона увеличивается до +2.
- Сл спасброска для свойства «Оружие дыхания» боевой кирки увеличивается до 15, и это свойство наносит урон 4кб при провале или вдвое меньше урона при успехе.
- Сл спасброска для свойства «Ужасающее присут- ствие» боевой кирки увеличивается до 15.
- Пока вы держите оружие у вас есть сопротивление урону кислотой, холодом, огнём, электричеством и ядом.

**Возвышенный.** Когда боевая кирка достигает Возвышенного состояния, она приобретает следую- щие свойства:

- Бонус к броскам атаки и урона увеличивается до +3.
- Сл спасброска для свойства «Оружия дыхания»



Булава Черной  
Короны



Плеть теней



Ползучий  
молотильщик



Сеющий разорение

боевой кирки увеличивается до 17, и это свойство наносит урон 5к6 при провале или вдвое меньше урона при успехе.

- Сл спасброска для свойства «Ужасающее присутствие» боевой кирки увеличивается до 17.

### Клинок разбитых зеркал [BLADE OF BROKEN MIRRORS]

Оружие (кинжал), артефакт (требуется настройка гуманоидом)

Этот кинжал, оружие Тариздуна, представляет собой кусок зазубренного камня, лезвие которого расписано узором, похожим на лабиринт, без начала и конца.

**Разум.** Клинок разбитых зеркал - это разумное оружие с хаотично-злым мировоззрением, Интеллектом 21, Мудростью 24 и Харизмой 24. У него есть нормальный слух и тёмное зрение на расстоянии 120 футов. Оружие телепатически общается со своим владельцем и может говорить, читать и понимать Общий и язык Бездны.

**Индивидуальность.** Безумный **глабресу** [glabrezu] по имени Рагазуу живет в клинке разбитых зеркал. Оружие жаждет создавать хаос. Оно изучает идеалы своего владельца, а затем использует их, чтобы поощрять безрассудные действия. Кинжал напештывает идеи революции.

**Дремлющий.** В Дремлющем состоянии кинжал даёт следующие преимущества:

- Вы можете говорить, читать и писать на языке Бездны.
- Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Сразу же после того, как вы совершаете дальнюю атаку этим оружием, оно возвращается в вашу руку.

- Каждый раз, когда вы убиваете гуманоида атакой совершаемой *Клинком разбитых зеркал*, клинок запоминает внешний вид существа. Держа кинжал, вы можете действием изменить свою внешность, чтобы соответствовать любому гуманоиду, которого помнит клинок. Ваши характеристики не изменяются, кроме вашего размера. Любое снаряжение, которое вы носите или несёте, не изменяется. Действием вы можете вернуть свой истинный облик. Вы автоматически возвращаетесь в истинный облик, когда умираете. Когда клинок разбитых зеркал настраивается на нового владельца, внешность убитых им гуманоидов стирается из его памяти.

**Пробуждённый.** Когда кинжал достигает Пробуждённого состояния, он приобретает следующие свойства:

- Бонус оружия к броскам атаки и урона увеличивается до +2.
- Держа оружие, вы можете действием наложить с его помощью одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 15): *изготовление* [fabricate], *мираж* [hallucinatory terrain], *образ* [major image] или *воображаемый убийца* [phantasmal killer]. После того, как заклинание было наложено с помощью кинжала, оно заклинание не может быть снова наложено с помощью кинжала до следующего рассвета.

**Возвышенный.** Когда кинжал достигает Возвышенного состояния, он приобретает следующие свойства:

- Бонус оружия к броскам атаки и урона увеличивается до +3.
- Сл спасброска для заклинаний, накладываемых с помощью кинжала, увеличивается до 17.
- Держа кинжал, вы действием можете стать неви-



димым. Все, что вы носите или несете, становится невидимым вместе с вами. Вы остаетесь невидимыми, пока не перестанете держать кинжал, пока не атакуете или не наложите заклинание, которое заставляет существо совершить спасбросок, или пока вы не используете бонусное действие, чтобы снова стать видимым.

### КРОВАВАЯ СМЕРТЬ [THE BLOODY END]

Оружие (моргенштерн), артефакт (требуется настройка)

Несущий в себе силу Бэйна, этот адамантовый моргенштерн с шипами длиной в фут и зазубренным лезвием на навершии.

**Разум.** Кровавая смерть — разумное оружие с законно-злым мировоззрением, Интеллектом 22, Мудростью 18 и Харизмой 24. Оно обладает нормальным слухом и тёмным зрением на расстоянии 120 футов. Оружие телепатически общается со своим владельцем и может говорить, читать и понимать Общий и Инфернальный.

**Индивидуальность.** Деспотичное **исчадие преисподней [pit fiend]** по имени Изилзи живет в Кровавой смерти. Оружие яростно направляет своего владельца подчинять себе других и никогда не избегать испытаний. Если владелец не требует верности от других, оружие с радостью требует её от собственного имени.

**Дремлющий.** Моргенштерн предоставляет следующие преимущества в своем Дремлющем состоянии:

- Вы можете говорить, читать и писать на Инфернальном.
- Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершаемым с помощью этого магического оружия.
- Держа моргенштерн, вы можете использовать Действие, чтобы с его помощью наложить одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 13): *очарование личности [charm person]*, *подчинение личности [dominate person]* или *ужас [fear]*. После того, как заклинание было наложено с помощью моргенштерна, оно не может быть наложено снова подобным образом до следующего рассвета.
- Держа в руках моргенштерн, вы получаете преимущество на проверки Харизмы (Запугивание).

**Пробуждённый.** Когда моргенштерн достигает Пробуждённого состояния, он приобретает следующие свойства:

- Бонус к броскам атаки и урона увеличивается до +2.
- Сл спасброска против заклинаний, накладываемых с помощью моргенштерна, увеличивается до 15.
- Когда вы уменьшаете хиты существа до 0 атакой с использованием кровавой смерти, вы можете использовать следующий эффект: каждое существо по вашему выбору в пределах 15 футов от вас должно преуспеть в спасброске Мудрости 15 или стать испуганным вами до конца вашего следующего хода. Это свойство не может быть использовано снова до следующего рассвета.
- Когда существо попадает по вам рукопашной атакой, вы можете реакцией нанести нападающему 1к6 урона психической энергией.

**Возвышенный.** Когда моргенштерн достигает Возвышенного состояния, он приобретает следующие свойства:

- Бонус к броскам атаки и урона увеличивается до +3.
- Добавьте *подчинение чудовища [dominate monster]* в список заклинаний, которые можно наложить с помощью моргенштерна.

- Сл спасброска против заклинаний, накладываемых с помощью моргенштерна, а также для существ, пытающихся не испугаться вас, увеличивается до 17.
- Когда вы используете свою реакцию, чтобы нанести урон психической энергией существу, которое попадает по вам рукопашной атакой, этот урон психической энергией увеличивается до 2к6.

### ПЛЕТЬ ТЕНЕЙ [LASH OF SHADOWS]

Оружие (кну́т), артефакт (требуется настройка)

Этот кнут из змеиной кожи, тронутый силой Зехира, оканчивается пятью ожившими змеиными головами.

**Разум.** Плеть теней — это разумное оружие с хаотично-злым мировоззрением, Интеллектом 18, Мудростью 16 и Харизмой 20. Оно обладает нормальным слухом и тёмное зрением на расстоянии 120 футов. Оружие телепатически общается со своим владельцем и может говорить, читать и понимать Общий, Драконий и язык Бездны.

**Индивидуальность.** Безумная **марилит [marilith]** по имени Сайзлифет живет в *Плети теней*. Оружие имеет вспыльчивый характер и испытывает только сильные эмоции. Оно наиболее счастливо, когда причиняет вред.

**Дремлющий.** В Дремлющем состоянии кнут даёт следующие преимущества:

- Вы можете говорить, читать и писать на Драконьем и языке Бездны.
- Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершаемым с помощью этого магического оружия.
- Вы можете отравить любое существо, по которому попадет атака данным кнутом. Существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или пострадать от действия одного из нижеописанных ядов по вашему выбору; как только яд, отличный от «Змеиного яда», был использован, он не может быть использован снова до следующего рассвета:

**Мертвые глаза.** Существо, которое проваливает спасбросок против этого яда, становится отравленным на 1 час. Будучи отравленным таким образом, существо ослеплено.

**Змеиный яд.** Существо, которое проваливает спасбросок против этого яда, получает 3к6 урона ядом или вдвое меньше урона при успехе.

**Пробуждённый.** Когда кнут достигает Пробуждённого состояния, он приобретает следующие свойства:

- Бонус к броскам атаки и урона увеличивается до +2.
- Сл спасброска против ядов оружия увеличивается до 15.
- Оружие получает новый вариант яда, именуемый «**Кровь упыря**». Существо, которое проваливает спасбросок против этого яда, становится отравленным на 1 минуту. Будучи отравленным таким образом, существо парализовано. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе эффект при успехе.

**Возвышенный.** Когда кнут достигает Возвышенного состояния, он приобретает следующие дополнительные свойства:

- Бонус к броскам атаки и урона увеличивается до +3.
- Сл спасброска против ядов оружия увеличивается до 17.
- Оружие получает новый вариант яда под названием «**Слезы василиска**». Существо, которое проваливает спасбросок против этого яда, начинает превращаться в камень и считается опутанным. Существо должно повторить спасбросок в кон-



це своего следующего хода. При успехе эффект заканчивается. При провале существо становится окаменевшим на 24 часа.

## Ползучий молотильщик [GROVELTHRASH]

Оружие (боевой молот), артефакт (требуется настройка)

Созданный из цельного куска обсидиана, этот боевой молот Торога гудит магической энергией и украшен изображениями лиц, кричащих от боли.

**Разум.** Ползучий молотильщик — это разумное оружие с нейтрально-злым мировоззрением, Интеллектом 18, Мудростью 15 и Харизмой 19. У него есть нормальный слух и тёмное зрение на расстоянии 120 футов. Оружие телепатически общается со своим обладателем и может говорить, читать и понимать Общий, Инфернальный и язык Бездны.

**Индивидуальность.** Алчный ультролот [ultroloth] по имени Цирия живет в Ползучем молотильщике. Оружие ценит материальные блага и причинение боли. Оно хвалит своего владельца всякий раз, когда тот претендует на сокровище, и получает удовольствие, причиняя боль другим.

**Дремлющий.** В Дремлющем состоянии боевой молот предоставляет следующие преимущества:

- Вы можете говорить, читать и писать на Инфернальном и языке Бездны.
- Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершаемым этим магическим оружием. Когда вы попадаете атакой с помощью этого боевого молота, вы можете дополнительно нанести 2кб дробящего урона по цели. Если вы это делаете, вы получаете 1кб урона психической энергией. Боевой молот наносит двойной урон по объектам и сооружениям.
- Держа это оружие, вы получаете преимущество на проверки Мудрости (Проницательность), совершаемых для распознавания лжи, произнесенной на известном вам языке.

**Пробуждённый.** Когда боевой молот достигает Пробуждённого состояния, он приобретает следующие свойства:

- Бонус оружия к броскам атаки и урона увеличивается до +2.
- Вы получаете скорость копания, равную вашей скорости ходьбы. Вы можете использовать свою скорость копания, чтобы перемещаться через песок, рыхлую землю, грязь или лёд, а не в твердой породе.
- Когда существо, которое вы видите в пределах 30 футов от вас, попадает по вам атакой, пока вы держите боевой молот, вы можете использовать свою Реакцию, чтобы нанести этому существу количество урона психической энергией, равное урону, который вы получили от его атаки. Это свойство не может быть использовано снова до следующего рассвета.

**Возвышенный.** Когда боевой молот достигает Возвышенного состояния, он приобретает следующие свойства:

- Бонус оружия к броскам атаки и урона увеличивается до +3.
- Когда ваши хиты опускаются больше половины вашего максимума хитов, боевой молот начинает наносить при ударе дополнительно 2кб урона. Вы можете прокапывать твердую породу на половину своей скорости и оставлять за собой туннель диаметром 5 футов
- Действием вы можете использовать боевой молот, чтобы наложить с его помощью одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 17): *землетрясение*

[*earthquake*], *слияние с камнем* [*meld into stone*] или *изменение формы камня* [*stone shape*]. После того, как закливание было наложено с помощью боевого молота, оно не может быть наложено подобным образом до следующего рассвета.

## Сеющий разорение [RUIN'S WAKE]

Оружие (копье), артефакт (требуется настройка)

Это копье сделано из кости древнего золотого дракона и на нем вырезан орочий гимн посвященный Груумшу.

**Разум.** Сеющий разорение - это разумное оружие с хаотично-злым мировоззрением, Интеллектом 20, Мудростью 16 и Харизмой 22. У него есть нормальный слух и тёмное зрение на расстоянии 120 футов. Оружие телепатически общается со своим владельцем и может говорить, читать и понимать Общий, Орочий и язык Бездны.

**Индивидуальность.** Обожающий убивать балор [balor] по имени Ярровиш живет в сеющем разорении. Все чего хочет оружие - это проливать кровь и подталкивает своего владельца к решению проблем с помощью насилия.

**Дремлющий.** В Дремлющем состоянии копье даёт следующие преимущества:

- Вы можете говорить, читать и писать на Орочьем и языке Бездны.
- Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершаемым с помощью этого магического оружия, и оно дополнительно наносит 1к8 колющего урона любой цели, по которой попадает атака. Сразу же после того, как вы совершаете дальнюю бойную атаку этим оружием, оно возвращается обратно в вашу руку.
- Реакцией, когда по вам попадают рукопашной атакой, вы можете с преимуществом совершить рукопашную атаку с помощью *Сеющего разорения* против атакующего. Вы не можете использовать это свойство снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

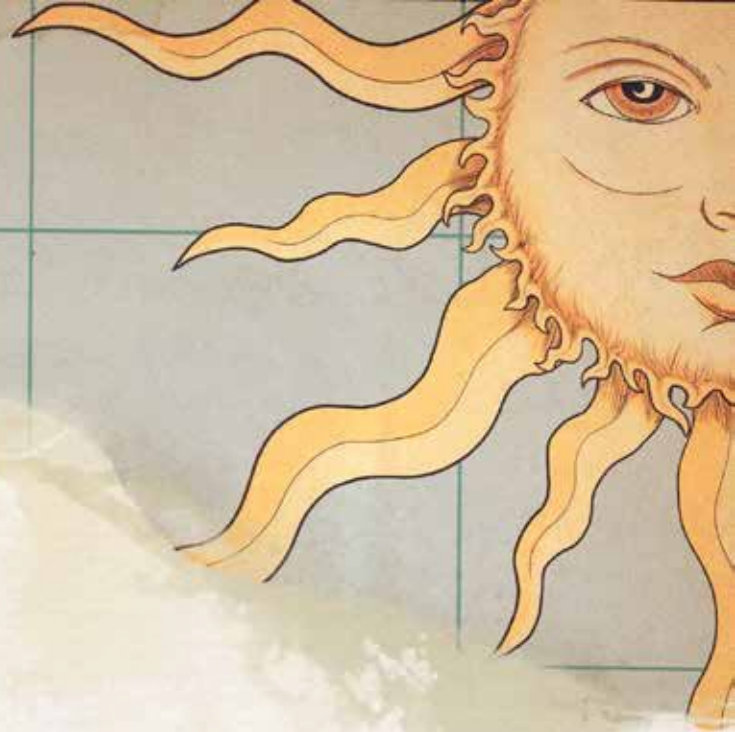
**Пробуждённый.** Когда копье достигает Пробуждённого состояния, оно приобретает следующие свойства:

- Бонус к броскам атаки и урона увеличивается до +2, а дополнительный колющий урон, наносимый оружием, увеличивается до 2к8.
- Когда вы метаете копье и произносите командное слово, оно превращается в молнию, образуя линию шириной 5 футов, которая простирается от вас к существу, которое вы можете видеть в пределах 120 футов от вас. Каждое существо на линии, включая вас, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 8кб урона электричеством при провале или вдвое меньше урона при успехе. После чего *Сеющий разорение* возвращается в вашу руку. Это свойство не может быть использовано снова до следующего рассвета.

**Возвышенный.** Когда копье достигает Возвышенного состояния, оно приобретает следующие свойства:

- Бонус к броскам атаки и урона увеличивается до +3.
- Держа копье, вы можете бонусным действием издать боевой клич. Каждое существо, выбранное вами в пределах 30 футов от вас, получает преимущество на броски атаки до начала вашего следующего хода. Это свойство не может быть использовано снова до следующего рассвета.
- Когда вы уменьшаете хиты существа до 0 с помощью атаки копьем, вы можете восстановить себе количество хитов, равное урону, который вы





нанесли этой атакой. Это свойство не может быть использовано снова до следующего рассвета.

### **Шелковая ненависть [SILKEN SPITE]**

*Оружие (рапира), артефакт (требуется настройка)*

Клинок этой рапиры соткан из паучьего шелка. Его ониксовое навершие увенчано рубином в форме паука, сам же клинок несет благословение Ллос.

**Разум.** Шелковая ненависть - это разумное оружие с хаотично-злым мировоззрением, Интеллектом 13, Мудростью 15 и Харизмой 15. У него есть нормальный слух и тёмное зрение на расстоянии 120 футов. Оружие телепатически общается со своим обладателем и может говорить, читать и понимать Общий, Эльфийский, Подземный и язык Бездны.

**Индивидуальность.** Смертоносная **йоклол** [yochlol] по имени Синнафекс живет в Шёлковой ненависти. Оружие шепчет, подталкивая своего владельца никому не доверять и убивать тех, кто позволяет себе даже малейшее оскорбление в сторону владельца.

**Дремлющий.** Рапира в Дремлющем состоянии даёт следующие преимущества:

- Вы можете говорить, читать и писать на Подземном, Эльфийском и языке Бездны.
- Вы получаете тёмное зрение на расстоянии 60 футов. Если у вас уже есть тёмное зрение, настройка на рапиру увеличивает радиус вашего темного зрения на 60 футов
- Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершаемым с помощью этого магического оружия.
- Действием вы можете покрыть лезвие рапиры ядом. Яд остается в течение 1 минуты или до тех пор, пока атака этим оружием не попадет по существу. Это существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или станет отравленным на 1 час. Если спасбросок провален на 5 или более, существо также теряет сознание, будучи отравленным таким образом. Существо приходит в себя, если получает урон или если другое существо использует своё действие, чтобы привести существо в сознание.
- Пока вы держите рапиру вы можете двигаться вверх, вниз, по вертикальным поверхностям и вверх ногами по потолку, оставляя руки свободными. Вы получаете скорость лазанья, равную вашей скорости ходьбы. Кроме того, вы не можете быть пойманы в паутину любого вида и можете двигаться через паутину, как если бы это была труднопроходимая местность.

**Пробуждённый.** Рапира даёт следующие преимущества в своем Пробуждённом состоянии:

- Бонус к броскам атаки и урона увеличивается до +2.
- Сл спасброска против яда оружия увеличивается до 15.
- Держа рапиру, вы можете использовать Действие, чтобы наложить с её помощью одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 15): *облако смерти* [cloudkill], *тьма* [darkness], *левитация* [levitate] или *паутина* [web]. После того, как заклинание было наложено с помощью рапиры, оно не может быть наложено подобным образом снова до следующего рассвета.

**Возвышенный.** Рапира в своем Возвышенном состоянии даёт следующие преимущества:

- Бонус к броскам атаки и урона увеличивается до +3.
- Сл спасброска против яда оружия и заклинаний, накладываемых с помощью оружия, увеличивается до 17.
- Магическая тьма не мешает вашему тёмному зрению.
- Держа оружие в тусклом свете или темноте, вы можете использовать Бонусное действие для телепортации на расстояние до 60 футов в свободное пространство, которое вы можете видеть и которое также находится в тусклом свете или темноте. Это свойство не может быть использовано снова до следующего рассвета.





Искатели приключений сталкиваются со страшным удааком, который обитает на окраинах цивилизации в Восточном Винандире



# Глава 7

## БЕСТИАРИЙ ДИКОГОРЬЯ

**Р**аз погода, еда и компания меня не убивают, остается только надеяться, что какие бы забытые богами кошмары ни жили за гранью тьмы, они доведут дело до конца.

-Неизвестный солдат  
Праведного Клейма

Бесконечные потрясения несут на себе шрамы Дикогорья - от войн давно минувших веков до недавних кровавых конфликтов между многочисленными фракциями, претендующими на эту землю. Эта борьба определила прошлое и будущее, а также наделила жителей Дикогорья стойкостью, необходимой для выживания в мире, полном опасностей.

В этой главе приведены блоки характеристик для различных существ Дикогорья. Рекомендации по использованию характеристик существа см. во введении к «Энциклопедии чудовищ».

### БЛОКИ ХАРАКТЕРИСТИК СУЩЕСТВ

Здесь представлены списки существ в этом bestiarii, сгруппированные по типам.

#### АБЕРРАЦИИ

Падальщик порождений  
ядра  
Эмиссар порождений ядра  
Провидец порождений  
ядра  
Червь порождений ядра

#### ЗВЕРИ

Щетинистый болотник  
Болотник

#### КОНСТРУКТЫ

Конструкт хранитель  
снаряжения

#### ФЕИ

Морская фурия

#### ИСКАДИЯ

Нергалиид  
Удаак

#### ГУМАНОИДЫ

Кровавый охотник  
Сахуагин колдун Ук'отоа

#### ЧУДОВИЩА

Эорский поглотитель  
Эорский изничтожитель  
Эорский обратитель  
Ледяной червь  
Сумрачный охотник  
Небосклонная черепаха  
Мерроу мелководный  
жрец  
Василиск Свавейна

#### НЕЖИТЬ

Ледяной великан-зомби  
Иссохшийся зомби  
Теневой вурдалак

### НИП ДИКОГОРЬЯ

В приложении В «Энциклопедии чудовищ» приведены блоки характеристик, которые могут быть использованы для представления большинства неигровых персонажей (НИП) в Дикогорье. Вы можете модифицировать эти блоки, чтобы придать НИП характеристики, аналогичные характеристикам персонажей, описанным в главе 4 этой книги. Например, можно создать НИП-динаманта, взяв блок характеристик **архимага [archmage]** или **мага [mage]** из «Энциклопедии чудовищ» и заменив некоторые его заклинания новыми заклинаниями из главы 4, или взять блок статив **рыцаря [knight]** или **ветерана [veteran]** и добавить черту, аналогичную классовой особенности рыцаря эха из главы 4.

#### ДРЕВНЕЕ ЗЛО ЭКСАНДРИИ

Лишь немногие существа в мультивселенной имеют представление о Древнем Зле, а их точная сущность остается предметом споров среди немногочисленных мудрецов, изучающих их. Считается, что некоторые из них - это боги, первородные существа или исчадия. Некоторые якобы являются существами из Дальнего Предела. Но ученые, сведущие в самых эзотерических тайнах, настаивают на том, что Древнее Зло - это ни на кого не похожие существа, отделенные от всех аспектов земной реальности и, возможно, запертые блуждающими звездами в определенных планах или мирах, заключенные в просторах ночного неба. Степень влияния этих существ на Эксандрию различна, как и представления об их относительной силе и сферах влияния. Но все они - силы разложения и зла. От их влияния не может быть ничего хорошего. Ни одна сделка, заключенная с Древним Злом, не заканчивается ничем, кроме безумия, чумы или смерти.

Ниже приведены лишь некоторые из имен, которыми называют эти ужасные сущности:

- Азатот Безграничный
- Болотамогг, Наблюдающий из-за Звезд
- Цератос Многоликое
- Хадар, Темный Голод
- Хаемнатхун, Повелитель Крови
- Харгут из Серой Язвы
- Итяк-Ортил, Пожиратель Эльфов
- Марам из Великого Копья
- Пандорим, Полное Уничтожение
- Пискаэтез, Кровавая Королева
- Расальхагу, Ядовитая Звезда
- Шототугг, Пожиратель Миров
- Тариздун, Скованное Забвенье
- Й'чак, Фиолетовое Пламя



## ЭОРСКИЕ ОХОТНИКИ

Призванный к жизни магами в парящем городе Эор в Эпоху Тайной Магии, эорские охотники были созданы для борьбы с ангелами, демонами, дьяволами, феями и самими богами. Когда Эор рухнул на Эйзелкросс, многие из этих магически мутировавших монстров выжили, и теперь они бродят по руинам Эора и ледяным пустошам островов.

**Созданные путём экспериментов.** Эорские охотники были созданы путем тайных экспериментов на животных и гуманоидах — как пленниках, так и добровольцах. Эти эксперименты привели к появлению чудовищ с ярко окрашенной плотью и способностью противостоять врагам Эора и уничтожать их. Существует теория, что маги Эора, должно быть, обладали каким-то средством управления своими монструозными солдатами, но в пустошах Эйзелкросса такого устройства пока не найдено. Дракониий был языком, который эти маги использовали для обучения и подчинения эорских охотников, и охотники сохраняют понимание этого языка, даже если они не могут на нем говорить.

**Безумие через бессмертие.** Эорские охотники не стареют. Таким образом, жажда насилия, которую их создатели вселили в их умы, стала ненасытной после столетий без войн. Большинство немедленно нападают на любое существо, которое они видят.

**Никогда не причиняй вреда другому охотнику.**

Хотя они жаждут насилия, эорские охотники никогда не нападали друг на друга. Большинство ученых полагают, что маги Эора, должно быть, привили им такое поведение, учитывая стоимость золота и магии, необходимую для создания каждого охотника. Некоторые искатели приключений в Эйзелкроссе хвастаются тем, что пробираются мимо эорских охотников, используя маскировку или иллюзии, чтобы имитировать внешность охотника, но это, скорее всего, небылицы.

**Бессмертные воспоминания.** Каждый эорский охотник прекрасно помнит всё с момента его создания. Их ограниченный интеллект и стремление к насилию мешают им эффективно общаться, но каждый охотник хранит в своем сознании огромное количество знаний, часто включая местонахождение редких эорских реликвий.

**Идеальные солдаты.** Эорским охотникам не нужны ни еда, ни питье.

Эорский поглотитель



Эорский изничтожитель

Эорский обратитель



## ЭОРСКИЙ ПОГЛОТИТЕЛЬ

Издали напоминающий собако- или кошкообразное четвероногое, монструозная природа поглотителя быстро становится очевидной, когда он приближается. Названный так из-за своей способности втягивать магическую энергию в свое тело, поглотитель может высвобождать эту энергию разрушительными атаками через свой хвост, чей глаз постоянно высматривает добычу.

## ЭОРСКИЙ ИЗНИЧТОЖИТЕЛЬ

Изничтожители — это проклятие всех пользователей магии, их физические формы и врожденные особенности сформированы специально для того, чтобы противостоять и отменять магические эффекты. Против других врагов уничтожитель не менее страшен из-за гротескных пастей, наполненных острыми как бритва клыками, которые покрывают его туловище — и которые создают какофонию скрежета, который может свести с ума других существ.

### ЭОРСКИЙ ПОГЛОТИТЕЛЬ [AEORIAN ABSORBER]

Большой Монстр, нейтрально-злой

**Класс Доспеха** 15 (природный доспех)

**Хиты** 171 (18к10 + 72)

**Скорость** 40 фт.

| СИЛ     | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ    | МДР     | ХАР    |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 21 (+5) | 18 (+4) | 11 (+4) | 6 (-2) | 14 (+2) | 8 (-1) |

**Спасброски** Мдр +6, Хар +3

**Навыки** Восприятие +6, Выживание +6, Скрытность +8

**Иммунитет к урону** излучение, некротическая энергия

**Чувства** темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

**Языки** понимает Драконий, но не говорит на нём

**Опасность** 10 (5900 опыта) **Бонус мастерства** +4

**Спротивление магии.** Поглотитель совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Наскок.** Если поглотитель переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадет по нему атакой когтем, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 17, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, поглотитель может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Поглотитель совершает три атаки: одну Укусом или Психическим снарядам и две Когтями.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 10 (1к10 + 5) колющего урона плюс 5 (1к10) урона силовым полем.

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (1к6 + 5) рубящего урона плюс 3 (1к6) урона силовым полем.

**Психический снаряд.** Дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, дистанция 120 футов, одно существо. *Попадание:* 22 (4к10) урона психической энергией.

### РЕАКЦИИ

**Луч из хвоста.** Когда поглотитель получает урон от заклинания, он получает только половину нанесённого урона. Если заклинатель находится в пределах 60 футов от поглотителя, поглотитель может заставить заклинателя совершить спасбросок Ловкости Сл 16. При провале заклинатель получает вторую половину этого урона.

### ЭОРСКИЙ ИЗНИЧТОЖИТЕЛЬ [AEORIAN NULLIFIER]

Большой Монстр, нейтрально-злой

**Класс Доспеха** 17 (природный доспех)

**Хиты** 180 (19к10 + 76)

**Скорость** 40 фт.

| СИЛ     | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ    | МДР     | ХАР     |
|---------|---------|---------|--------|---------|---------|
| 19 (+4) | 14 (+2) | 18 (+4) | 7 (-2) | 14 (+2) | 18 (+4) |

**Спасброски** Мдр +6, Хар +8

**Навыки** Восприятие +6, Выживание +6

**Иммунитет к урону** излучение, некротическая энергия

**Чувства** темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

**Языки** понимает Драконий, но не говорит на нём

**Опасность** 12 (8400 опыта) **Бонус мастерства** +4

**Ужасающий скрежет.** Рты уничтожителя бессвязно скрежещут, пока он может видеть каких-либо врагов. Каждое существо, которое начинает свой ход в пределах 20 футов от уничтожителя и может его услышать, должно совершить спасбросок Мудрости Сл 16. Если спасбросок провален, то существо бросает к8, чтобы определить, что оно делает во время текущего хода:

**1-4:** Существо ошеломленно до конца своего хода.

**5-6:** Существо испуганно до конца своего хода и использует своё движение, чтобы уйти как можно дальше от уничтожителя.

**7-8:** Существо не двигается, и оно использует свое действие, чтобы совершить одну рукопашную атаку по случайному существу (кроме себя самого), если оно находится в пределах досягаемости. В противном случае оно ничего не делает.

**Врожденное колдовство.** Базовой характеристикой уничтожителя является Харизма (Сл спасброска от заклинания 16). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах: Неограниченно: *контрзаклинание* [counterspell] (см. «Реакции» ниже), *обнаружение магии* [detect magic], *рассеивание магии* [dispel magic], *видение невидимого* [see invisibility]; *1/день: преграда магии* [antimagic field].

**Спротивление магии.** Изничтожитель совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Изничтожитель совершает три атаки: одну Укусом и две Когтями.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 17 (2к12 + 4) колющего урона плюс 11 (2к10) урона силовым полем.

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) рубящего урона плюс 11 (2к10) урона силовым полем, и если целью является существо, то оно схвачено (Сл высвобождения 16). Изничтожитель имеет два когтя и каждый из них может удерживать одно существо.

### РЕАКЦИИ

**Контрзаклинание.** Изничтожитель пытается прервать процесс накладывания заклинания существом, которое он может видеть в пределах 60 футов. Если существо накладывает заклинание 3-го уровня или ниже, его заклинание проваливается, и не оказывает никакого эффекта. Если оно накладывало заклинание 4-го уровня или выше, уничтожитель совершает проверку Харизмы. Сл равна 10 + уровень заклинания. В случае успеха заклинание проваливается и не оказывает никакого эффекта.



КРОВАВЫЙ  
ОХОТНИК

## ЭОРСКИЙ ОБРАТИТЕЛЬ

Обратитель — ужасный враг в ближнем бою, он атакует других существ зубами и когтями. Но хаос, который он создаёт, намного страшнее, поскольку исцеляющая магия его врагов разрушена и обращена против них.

### ЭОРСКИЙ ОБРАТИТЕЛЬ [AEORIAN REVERSER]

Большой Монстр, нейтрально-злой

**Класс Доспеха** 15 (природный доспех)

**Хиты** 133 (14к10 + 56)

**Скорость** 40 фт., лаза 40 фт.

| СИЛ    | ЛОВ    | ТЕЛ    | ИНТ   | МДР    | ХАР   |
|--------|--------|--------|-------|--------|-------|
| 21(+5) | 16(+3) | 18(+4) | 6(-2) | 14(+2) | 8(-1) |

**Спасброски** Мдр +6, Хар +2

**Навыки** Восприятие +5, Выживание +5, Скрытность +6

**Иммунитет к урону** излучение, некротическая энергия

**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

**Языки** понимает Драконий, но не говорит на нём

**Опасность** 8 (3900 опыта)

**Бонус мастерства** +3

**Сопротивление магии.** Обратитель совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Обратитель совершает три атаки: одну Укусом и две Когтями.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. **Попадание:** 11 (1к12 + 5) колющего урона плюс 6 (1к12) урона силовым полем.

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 8 (1к6 + 5) рубящего урона плюс 7 (2к6) урона силовым полем.

### РЕАКЦИИ

**Разворот.** Когда существо, которое обратитель может видеть в пределах 30 футов, восстанавливает хиты, обратитель уменьшает количество восстановленных хитов до 0, и обратитель наносит существу 13 (3к8) урона силовым полем.

## КРОВАВЫЙ ОХОТНИК

Как для смертных, так и для монстров кровавый охотник — легендарная фигура — гуманоидный охотник, который, как говорят, обладает чудовищной силой. Много лет назад группа смертных проводила тёмные ритуалы и алхимические эксперименты, чтобы получить силу самых смертоносных монстров, что позволило им лучше охотиться на этих монстров.

Внешне, кровавые охотники достаточно суровы, но под этой бесстрастной маской скрываются бурлящие эмоции. Звериная ярость и бездонная печаль движут каждым ударом клинка кровавого охотника. Гуманоиды, которые навлекают на себя гнев кровавого охотника, часто находятся в сговоре с монстрами — или становятся жертвами ужасных заблуждений. Такие недоразумения трудно прояснить, потому что кровавые охотники — это такие люди, которые сначала убивают, а потом задают вопросы.

### КРОВАВЫЙ ОХОТНИК [BLOOD HUNTER]

Средний Гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

**Класс Доспеха** 16 (полуплаты)

**Хиты** 65 (10к8 + 20)

**Скорость** 30 фт.

| СИЛ    | ЛОВ    | ТЕЛ    | ИНТ   | МДР    | ХАР    |
|--------|--------|--------|-------|--------|--------|
| 18(+4) | 12(+1) | 15(+2) | 9(-1) | 16(+3) | 11(+0) |

**Спасброски** Сил +7, Мдр +6

**Навыки** Акробатика +4, Восприятие +6, Проницательность +6

**Чувства** тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 16

**Языки** один любой язык (обычно Общий)

**Опасность** 5 (1800 опыта)

**Бонус мастерства** +3

**Связывающее кровавое проклятие (1/день).** Бонусным действием кровавый охотник нацеливается на одно существо, которое он может видеть в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 14, иначе её скорость уменьшается до 0 и она не может использовать реакцию. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себя эффект в случае успеха.

**Кровавое бешенство.** Кровавый охотник совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

**Врождённое колдовство (1/день).** Кровавый охотник может накладывать *сглаз* [hex]. Его базовой характеристикой является Интеллект.

**Сопротивление магии.** Кровавый охотник совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Кровавый охотник дважды атакует оружием.

**Двуручный меч.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 11 (2к6 + 4) рубящего урона плюс 3 (1к6) урона огнём.

**Тяжёлый арбалет.** Дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 100/400 футов, одна цель. **Попадание:** 6 (1к10 + 1) колющего урона.



ЭМИССАР  
ПОРОЖДЕНИЙ ЯДРА

ПРОВИДЕЦ  
ПОРОЖДЕНИЙ ЯДРА

ПАДАЛЬЩИК ПОРОЖДЕНИЙ ЯДРА

## Порождения ядра

Древнее Зло нападает на мультивселенную загадочными и разрушительными способами. Иногда они проникают на Материальный План, используя непостижимую энергию и тьму, обитающие в глубинах мира. Эти земные проявления отвратительных инопланетных замыслов известны как порождения ядра, и они столь же разнообразны по своей физиологии, сколь и ужасны.

Их концентрация в пустынных землях Берега Гнили дедает порождений ядра проблемой для исследований, и многие из тех кто пытался наблюдать или изучать этих кошмарных существ, редко возвращаются. Те, кто все-таки возвращается, часто являющиеся оболочками своих прежних «я», которые говорят об ужасающих подземных лабиринтах извилистых пещер и кошмарных гнездах, куда других обитателей побережья Мискат тащат вниз для какой-то адской цели.

**Порождение Бедствия.** Аберрации, известные как порождения ядра, представляют собой подземную породу вестников, слуг, пехотинцев и лейтенантов Древнего Зла, пробужденных в глубинах катастрофическими действиями Богов-Предателей и их приспешников. Они часто появляются на поверхности планеты в результате сейсмических событий, таких как то, что создало бездонную Мискатскую Яму в Восточном Винандире. Колдуны и культисты иногда собираются вместе, чтобы ускорить прибытие порождений ядра на Материальный План, сосредотачивая свою мистическую силу на областях естественной сейсмической нестабильности, когда знаки и звезды правильно выстроены.

## Падальщик порождений ядра

Самые маленькие и многочисленные из порождений ядра, эти безглазые существа снуют в подземной тьме с помощью своих четырех неправильных, неуклюжих рук и крючковатых цепких хвостов. Падальщики порождения ядра редко путешествуют в одиночку, и группа этих проворных хищников известна как стая падальщиков. Их клацающие когтистые конечности предупреждают об их присутствии, когда они пробираются сквозь, наполненные тенью, глубины земли.

## Эмиссар порождений ядра

Эти летающие хищники служат убийцами и стражами порождений ядра. Ужасный шум его насекомоподобных крыльев и щелканье жвал возвещают о прибытии эмиссара.

Эмиссар порождений ядра может извергать облака кристаллических спор из трубок в своей голове. Эти споры действуют как контактный яд и могут быть смертельными при вдыхании.

## Провидец порождений ядра

Провидец порождений ядра - это гуманоидные заклинатели, развращенные сверхъестественной силой Древнего Зла посредством богохульных ритуалов или кровавых встреч. Разрушенные потусторонним излучением и болезнями, их тела покрыты ужасными выступами флуоресцентных кристаллов, которые испускают психоделическое свечение из-под изодранных складок их одежд.



## ПАДАЛЬЩИК ПОРОЖДЕНИЙ ЯДРА [CORE SPAWN CRAWLER]

Маленькая Аберрация, хаотично-злая

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 21 (6к6)

**Скорость** 30 фт.

| СИЛ     | ЛОВ      | ТЕЛ      | ИНТ     | МДР      | ХАР     |
|---------|----------|----------|---------|----------|---------|
| 7( -2 ) | 14( +2 ) | 10( +0 ) | 9( -1 ) | 12( +1 ) | 6( -2 ) |

**Навыки** Восприятие +6

**Иммунитет к урону** психическая энергия

**Иммунитет к состоянию** ослепление

**Чувства** слепое зрение 30 фт. (слеп за его пределами),  
пассивное Восприятие 15, чувство вибрации 60 фт.

**Языки** Глубинная речь

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Тактика стаи.** Падальщик совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник падальщика находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник дееспособен.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Падальщик совершает четыре атаки: одну Укусом, две Когтями и одну Хвостом.

**Укус.** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 11, иначе станет испуганной до начала следующего хода падальщика.

**Когти.** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

**Хвост.** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

## ЭМИССАР ПОРОЖДЕНИЙ ЯДРА [CORE SPAWN EMISSARY]

Средняя Аберрация, хаотично-злая

**Класс Доспеха** 15 (природный доспех)

**Хиты** 102 (12к8 + 48)

**Скорость** 40 фт., летая 60 фт. (парит)

| СИЛ      | ЛОВ      | ТЕЛ      | ИНТ     | МДР      | ХАР     |
|----------|----------|----------|---------|----------|---------|
| 17( +3 ) | 15( +2 ) | 18( +4 ) | 8( -1 ) | 13( +1 ) | 8( -1 ) |

**Спасброски** Лов +5, Мдр +4, Хар +2

**Навыки** Восприятие +4

**Иммунитет к урону** психическая энергия

**Иммунитет к состоянию** ослепление?

**Чувства** слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 14,  
чувство вибрации? 60 фт.

**Языки** понимает Глубинную речь, но не говорит, Телепатия 120 фт.

**Опасность** 6 (2300 опыта)

**Бонус мастерства** +3

**Сопротивление магии.** Эмиссар совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Эмиссар совершает три атаки Когтями.

**Когти.** *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 14 (2к10 + 3) рубящего урона.

**Манящий гул (перезарядка 5-6).** Эмиссар издает ужасный, но в то же время манящий гул. Каждое существо в пределах 20 футов от эмиссара, которое может его слышать и которое не является Аберрацией, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 14, иначе станет очарованным на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себя эффект в случае успеха.

**Кристаллические споры (Перезарядка 6).** От эмиссара исходит облако ядовитых кристаллических спор радиусом 15 футов. Споры огибают углы. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14 иначе станет отравленным. Будучи отравленным таким образом, существо получает 11 (2к10) урона ядом в начале каждого своего хода. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себя эффект в случае успеха.

## ПРОВИДЕЦ ПОРОЖДЕНИЙ ЯДРА [CORE SPAWN SEER]

Средняя Аберрация, хаотично-злая

**Класс Доспеха** 17 (природный доспех)

**Хиты** 153 (18к8 + 72)

**Скорость** 30 фт.

| СИЛ      | ЛОВ      | ТЕЛ      | ИНТ      | МДР      | ХАР      |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 14( +2 ) | 12( +1 ) | 18( +4 ) | 22( +6 ) | 19( +4 ) | 16( +3 ) |

**Спасброски** Лов +6, Инт +11, Мдр +9, Хар +8

**Навыки** Восприятие +9

**Иммунитет к урону** психическая энергия

**Чувства** слепое зрение 60 фт., пассивное Восприятие 19,  
чувство вибрации 60 фт.

**Языки** Общий, Глубинная речь, Подземный, Телепатия 120 фт.

**Опасность** 13 (10 000 опыта)

**Бонус мастерства** +5

**Скольжение по земле.** Провидец может проходить сквозь немагическую, необработанную землю и камень. Делая это, провидец не разрушает материал, через который он проходит.

**Сопротивление магии.** Провидец совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Провидец дважды использует Расщепляющий посох, дважды использует Психоделическую сферу или каждый из них по одному разу.

**Расщепляющий посох.** *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 9 (1к6 + 6) дробящего урона плюс 18 (4к8) урона излучением, и цель падает ничком.

**Психоделическая сфера.** Провидец метает мерцающий шар в одно существо, которое он может видеть в пределах 120 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 19, иначе получит 27 (5к10) урона психической энергией и страдает от случайного состояния до начала следующего хода провидца. Бросьте к6 для определения состояния: 1-2: ослеплён; 3-4: испуган; 5-6: ошеломлён.

### РЕАКЦИИ

**Отложенный урон.** Когда по провидцу попадают атакой, он получает только половину наносимого урона. В первый раз, когда провидец попадает рукопашной атакой в свой следующий ход, цель дополнительно получает 1к6 урона излучением.





## Червь порождений ядра

У этого беспозвоночного ужаса есть дрожащие, шипастые щупальца, расположенные вокруг его массивной зубастой пасти. Потрескавшаяся и каменистая шкура червя пульсирует тусклым оранжевым свечением, как будто она может состоять из первичной лавы, постоянно находящейся на грани затвердевания в твердую породу.

### Червь порождений ядра [CORE SPAWN WORM]

Громадная Аберрация, хаотично-злая

**Класс Доспеха** 18 (природный доспех)

**Хиты** 279 (18к20 + 90)

**Скорость** 60 фт. копая 40 фт.

| СИЛ       | ЛОВ      | ТЕЛ       | ИНТ      | МДР      | ХАР      |
|-----------|----------|-----------|----------|----------|----------|
| 26 ( +8 ) | 5 ( -3 ) | 20 ( +5 ) | 6 ( -2 ) | 8 ( -1 ) | 4 ( -3 ) |

**Спасброски** Тел +10, Мдр +4

**Навыки** Восприятие +4

**Уязвимость к урону** холод

**Иммунитет к урону** огонь, психическая энергия

**Иммунитет к состоянию** испуг, очарование

**Чувства** слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 14, чувство вибрации 60 фт.

**Языки** понимает Глубинная речь, но не говорит

**Опасность** 15 (13 000 опыта) **Бонус мастерства** +5

**Иллюминация.** Червь излучает тусклый свет в пределах 20 футов.

**Лучистое зеркало.** Если червь получает урон излучением, каждое существо в пределах 20 футов от него также получает этот урон.

**Прокладывание туннеля.** Червь может копать сквозь сплошной камень со скоростью копания, уменьшенной вдвое, оставляя за собой туннель диаметром 10 футов.

### Действия

**Мультиатака.** Червь совершает две атаки: одну Шипастыми щупальцами и одну Укусом.

**Шипастые щупальца.** Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 10 футов, одно существо. **Попадание:** 25 (5к6 + 8) колющего урона, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 18). До тех пор, пока этот захват не закончится, цель опутана. Щупальца могут удерживать только одно существо одновременно.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. **Попадание:** 22 (3к8 + 9) колющего урона. Если цель — существо Большого размера или меньше, она должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 18, иначе будет проглочено. Проглоченное существо ослеплено и опутано, у него полное укрытие от атак и прочих эффектов, происходящих извне червя, и оно получает 21 (6к6) урона огнём в начале каждого хода червя.

Если червь получает 30 или больше урона за один ход от существа, находящегося внутри его, червь должен в конце этого хода преуспеть в спасброске Телосложения Сл 21, иначе он отрыгнет всех проглоченных существ, которые падают ничком в пространстве в пределах 10 футов от червя. Если червь умирает, проглоченное существо перестает быть опутанным им, и может высвободиться из трупа, потратив 20 футов перемещения, падая при выходе ничком.



## ЛЕДЯНОЙ ВЕЛИКАН-ЗОМБИ

Неизвестный эорский предмет огромной силы и тайны был обнаружен и доставлен в крепость Мертвого ярла в Эйзелкроссе, чтобы доставить удовольствие правящей ледяной великанше Конессе Берг. Нестабильная природа объекта высвободила взрыв разедающей мистической силы, опустошая обитателей крепости искажающей энергией некромантии, превращая их в монструозную, пропитанную инеем нежить. Эти неуклюжие монстры теперь бродят по разрушенному ландшафту, окружающему их проклятый дом, охотясь и уничтожая все живое с ужасающей свирепостью.

Изуродованные, убитые и замороженные останки потенциальных героев усеивают места сражений, где встречались эти неживые великаны. Недооценивать этих монструозных кошмаров было глупостью многочисленных экспедиций в северные районы Эйзелкросса, и только слухи часто возвращались обратно в качестве доказательства того, что эти холодные монстры вообще существуют.

**Сердца во льду.** В ледяных сердцах великанов, пылающих и неугасимых, стихийная энергия разжигает непревзойденную ярость, которая толкает ледяных великанов-зомби за пределы скорости ходьбы обычных зомби, делая этих чудищ намного быстрее, чем мог бы подумать исследователь гниющего великана.

**Аура оцепенения.** Помимо превращения ничего не подозревающих ледяных великанов в бессмертных ужасов, эорский артефакт также придал и усилил стихийную природу блуждающей армии, так что неживые великаны излучают смертоносную ауру замедляющего холода, заманивая свою жертву в ледяной туман, который уменьшает их шансы на побег.

**Нежить.** Ледяной великан-зомби не нуждается в воздухе, еде, питье или сне.



### ЛЕДЯНОЙ ВЕЛИКАН-ЗОМБИ [FROST GIANT ZOMBIE]

Огромный Великан, нейтрально-злой

**Класс Доспеха** 15 (разнотканый доспех)

**Хиты** 138 (12к12 + 60)

**Скорость** 40 фт.

| СИЛ     | ЛОВ    | ТЕЛ     | ИНТ    | МДР    | ХАР    |
|---------|--------|---------|--------|--------|--------|
| 23 (+6) | 6 (-2) | 21 (+5) | 3 (-4) | 6 (-2) | 5 (+3) |

**Спасброски** Мдр +2

**Иммунитет** к урону холод, яд

**Иммунитет к состоянию** отравление

**Чувства** темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

**Языки** Великанский

**Опасность** 9 (5000 опыта)

**Бонус мастерства** +4

**Аура оцепенения.** Любое существо, которое начинает свой ход в пределах 10 футов от великана, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 17. При провале, существо не может совершить более одной атаки или использовать бонусное действие в этом ходу.

**Стойкость нежити.** Если великан получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты великана опускаются всего лишь до 1.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Великан совершает две атаки оружием.

**Секира.** Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. **Попадание:** 25 (3к12 + 6) рубящего урона.

**Метание камня.** Дальнобойная атака оружием: +10 к попаданию, дистанция 60/240 футов, одна цель. **Попадание:** 28 (4к10 + 6) дробящего урона.

**Замораживающий взгляд.** Великан выбирает одно существо, которое он может видеть в пределах 60 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17, иначе получит 35 (10к6) урона холодом и станет парализованной до конца своего следующего хода.





## Ледяной червь

Ледяные черви роют норы в снегу, грязи, льду и камнях Кусачего Севера Дикогорья. Эти огромные чудовища жадно поглощают любое живое существо, которое могут обхватить своими челюстями.

Ледяной червь проводит большую часть своего времени под мерзлой землей, экономя энергию, ожидая, когда добыча пройдет над головой. Умные путешественники могут определить охотничьи угодья ледяного червя, посмотрев на недавно покрытые льдом туннели. Когда червь чувствует вибрации наверху, он прорывается сквозь грязь, лед и снег. Те, кто избежал его первоначального нападения, все еще должны бороться с навязчивой трелью червя — гипнотизирующим призывом, который останавливает существ на их пути, чтобы сделать их легкой добычей.

### Ледяной червь [Frost Worm]

Громадный Монстр, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 18 (природный доспех)

**Хиты** 264 (16к20 + 96)

**Скорость** 40 фт., копая 30 фт.

| СИЛ     | ЛОВ    | ТЕЛ     | ИНТ    | МДР    | ХАР    |
|---------|--------|---------|--------|--------|--------|
| 28 (+9) | 8 (-1) | 22 (+6) | 1 (-5) | 5 (-3) | 5 (-3) |

**Спасброски** Тел +12, Мдр +3

**Уязвимость к урону** огонь

**Иммунитет к урону** холод

**Чувства** слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 7, чувство вибрации 60 фт.

**Языки** —

**Опасность** 17 (18 000 опыта)

**Бонус мастерства** +6

**Предсмертная вспышка.** Когда червь умирает, он разрывается взрывом холодной энергии. Каждое существо в пределах 60 футов от него должно совершить спасбросок Ловкости Сл 20, получая 28 (8к6) урона холодом при провале или половину этого урона при успехе. Существа находящиеся внутри червя, когда он умирает, автоматически проваливают этот спасбросок.

**Замороженное тело.** Существо, которое касается червя или попадает по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает 10 (3к6) урона холодом.

**Прокладывание туннеля.** Червь может копать сквозь сплошной камень со скоростью копания, уменьшенной вдвое, оставляя за собой туннель диаметром 10 футов.

### Действия

**Мультиатака.** Червь совершает две атаки укусом или использует Трель и совершает атаку Укусом.

**Укус.** *Рукопашная атака оружием:* +15 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 22 (3к8 + 9) колющего урона плюс 10 (3к6) урона холодом. Если цель — существо Большого размера или меньше, она должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 20, иначе будет проглочено. Проглоченное существо ослеплено и опутано, у него полное укрытие от атак и прочих эффектов, происходящих извне червя, и оно получает урон кислотой 10 (3к6) и 10 (3к6) урона холодом в начале каждого хода червя.

Если червь получает 30 или больше урона за один ход от существа, находящегося внутри его, червь должен в конце этого хода преуспеть в спасброске Телосложения Сл 20, иначе он оторвет всех проглоченных существ, которые падают ничком в пространстве в пределах 10 футов от червя.

**Трель.** Ледяной червь издает пронзительный визг. Каждое существо в пределах 60 футов от червя, которое может его слышать, должно совершить спасбросок Мудрости Сл 20, иначе станет ошеломленным на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок каждый раз, когда оно получает урон, и в конце каждого своего хода, оканчивая на себя эффект в случае успеха. Как только существо преуспевает в спасброске от этого эффекта или если этот эффект для него заканчивается, это существо становится невосприимчивым к Трели всех ледяных червей в течение следующих 24 часов. Ледяные черви невосприимчивы к этому эффекту.





## КОНСТРУКТ ХРАНИТЕЛЬ СНАРЯЖЕНИЯ [GEARKEEPER CONSTRUCT]

Большой Конструкт, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 18 (природный доспех)

**Хиты** 161 (17к10 + 68)

**Скорость** 60 фт.

| СИЛ       | ЛОВ       | ТЕЛ       | ИНТ      | МДР       | ХАР      |
|-----------|-----------|-----------|----------|-----------|----------|
| 20 ( +5 ) | 16 ( +3 ) | 18 ( +4 ) | 3 ( -4 ) | 11 ( +0 ) | 1 ( -5 ) |

**Сопротивление урону** дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

**Иммунитет к урону** огонь, психическая энергия, яд

**Иммунитет к состоянию** испуг, истощение, окаменение, отравление, очарование, паралич

**Чувства** слепое зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

**Языки** понимает языки своего создателя, но не говорит

**Опасность** 10 (5900 опыта)

**Бонус мастерства** +4

**Неизменяемая форма.** Хранитель снаряжения обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его форму.

**Быстрое перемещение.** Провоцированные атаки по хранителю снаряжения совершаются с помехой.

**Вращающиеся лезвия.** Любое существо, которое начинает свой ход в пределах 5 футов от хранителя снаряжения, получает 4 (1к8) рубящего урона.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Хранитель снаряжения совершает две атаки Наручным клинком или одну атаку Наручным клинком и одну атаку Метателем копий.

**Наручный клинок.** Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 18 (3к8 + 5) рубящего урона.

**Метатель копий.** Дальнебойная атака оружием: +9 к попаданию, дистанция 90 футов, одна цель. **Попадание:** 12 (2к6 + 5) колющего урона, и цель падает ничком.

**Взрыв шrapнели (Перезарядка 6).** Хранитель снаряжения выпускает струю зазубренного металла в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 21 (6к6) колющего урона при провале или половину этого урона при успехе.

## КОНСТРУКТ ХРАНИТЕЛЬ СНАРЯЖЕНИЯ

Вращающиеся смертоносные вихри металлических пластин и изогнутых лезвий, эти заводные автоматы изначально были спроектированы мастерами и инженерами-магами, чтобы быть часовыми и стражами в самых глубоких хранилищах в Эпоху Тайной Магии. В то время как большинство из этих величественных и смертоносных чудес превратились в ржавчину и руины, забытые вместе с их давно разрушенными и погребенными обществами, некоторые продолжают патрулировать туннели и дороги забытых гробниц и подземелий, следуя своим первоначальным инструкциям и директивам по защите содержимого своих владений.

Конструкция хранителя снаряжения, напоминающая катящийся шар из щитообразных пластин, способный быстро перемещаться по коридорам в поисках злоумышленников. При обнаружении неопознанного существа щиты раскрываются, открывая щели, в которых появляются многочисленные металлические ножки для более точного перемещения. Конечности с лезвиями вращаются вокруг конструкта, угрожая любым неудачливым исследователям, которые подходят слишком близко, в то время как тяжелые стальные копыта могут быть выпущены из ядра конструкта, пронзая нежелательных гостей. В случае перегрузки конструкт может выпустить струю раскаленных, зазубренных металлических осколков, чтобы усмирить группу злоумышленников.

Благодаря обратному проектированию из найденных оболочек и кусков выкопанных конструктов хранителей снаряжения, ряд современных мастеров разработали обновленные варианты этих стражей. Такие конструкты только недавно начали использоваться в отдельных тюрьмах или богатыми коллекционерами, стремящимися сохранить свои коллекции в безопасности.





## СУМРАЧНЫЙ ОХОТНИК

Сумрачный охотник — это ужасающий крылатый хищник, напоминающий виверну, состоящую из извивающихся теней, со светящимися глазами и похожими на кинжалы зубами.

**Тени погибели.** Родом из проклятых земель Царства Теней, эти ужасные существа охотятся в пустошах этого пустынного мира, обездвиживая добычу на своем пути своими горестными криками, прежде чем поднять её в небо своими когтями, после чего разорвать на части и пожрать.

**Ночные охотники.** Склонность сумрачного охотника к темноте делает его чрезвычайно опасным в ночи или в сильно затененных местах, где он может сливаться с их затененным окружением, но более опасным, чем одинокий охотник, является стая сумрачных охотников. Обычно встречаются небольшие стаи от трех до шести особей. Большие стаи из десяти или более особей, называемые остервенелыми, часто являются предвестниками грядущего большого зла.

**Нарастающий ужас.** Сумрачные охотники использовались заклинателями и последователями Богов-Предателей в качестве скакунов в древних битвах Бедствия. Приличное количество сумрачных охотников, теперь освободившихся от своего бремени, все еще держат скрытые логова, разбросанные по пустошам Жорхаса.

### СУМРАЧНЫЙ ОХОТНИК [GLOOMSTALKER]

Большой Монстр, нейтрально-злой

**Класс Доспеха** 15 (природный доспех)

**Хиты** 90 (12к10 + 24)

**Скорость** 40 фт., летая 80 фт.

| СИЛ       | ЛОВ       | ТЕЛ       | ИНТ      | МДР       | ХАР       |
|-----------|-----------|-----------|----------|-----------|-----------|
| 22 ( +6 ) | 16 ( +3 ) | 14 ( +2 ) | 5 ( -3 ) | 17 ( +3 ) | 14 ( +2 ) |

**Спасброски** Сил +9, Лов +6

**Навыки** Атлетика +9, Восприятие +6, Запугивание +5, Скрытность +6

**Уязвимость к урону** излучение

**Чувства** темное зрение 240 футов, пассивное Восприятие 16

**Языки** понимает Общий, но не говорит на нём

**Опасность** 6 (2300 опыта) **Бонус мастерства** +3

**Чувствительность к солнечному свету.** Находясь на солнечном свете, сумрачный охотник совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

**Теневой шаг.** Сумрачный охотник бонусным действием может телепортироваться на расстояние до 40 фт. в свободное пространство, которое он может видеть.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Сумрачный охотник совершает две атаки: одну Укусом и одну Когтями.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. **Попадание:** 15 (2к8 + 6) колющего урона плюс 7 (2к6) урона некротической энергией.

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 13 (2к6 + 6) рубящего урона плюс 7 (2к6) урона некротической энергией.

**Захват.** Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо Среднего размера или меньше. **Попадание:** 13 (2к6 + 6) рубящего урона плюс 7 (2к6) урона некротической энергией, и цель схвачена (Сл высвобождения 17). Пока цель схвачена таким образом она опутана.

**Вопль (Перезарядка 6).** Сумрачный охотник издает ужасающий вопль. Каждый противник в пределах 60 футов от сумрачного охотника, который может его слышать, должен совершить спасбросок Телосложения Сл 13, иначе станет парализованным до конца своего следующего хода.





## НЕБОСКЛОННАЯ ЧЕРЕПАХА

Пустынные бесплодные земли и сырые болота являются домом для древних и массивных небосклонных черепах Восточного Винандира. Почти пятьдесят футов от носа до хвоста, и с привычкой оставаться неподвижной в течение длительного времени, небосклонную черепаху легко принять за невысокий холм из далека. Но когда эти впечатляющие существа поднимаются, чтобы начать своё передвижение, это зрелище внушает страх и благоговейный трепет в равной степени. Будучи всеядными существами не-

вероятных размеров, эти падальщики предпочитают питаться мертвой растительностью, но используют все съедобные вещества, которые им попадают.

**Друг Мусорщиков.** Гоблины востока называют этих величественных и медлительных зверей «кине-спаджи». Они уже давно поддерживают симбиотические отношения с обитателями Жорхаса. Небосклонные черепахи несут на себе мобильные поселения и могут выступать в качестве осадных орудий во время опасностей.

### НЕБОСКЛОННАЯ ЧЕРЕПАХА [HORIZONBACK TORTOISE]

*Громадный Монстр, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 17 (природный доспех, 22 находясь в панцире)

**Хиты** 227 (13к20 + 91)

**Скорость** 20 фт.

| СИЛ     | ЛОВ    | ТЕЛ     | ИНТ    | МДР     | ХАР    |
|---------|--------|---------|--------|---------|--------|
| 28 (+9) | 3 (-4) | 25 (+7) | 4 (-3) | 10 (+0) | 5 (-3) |

**Спасброски** Сил +12, Тел +10

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состоянию** отравление

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

**Языки** понимает Гоблинский, но не говорит

**Опасность** 8 (3900 опыта)

**Бонус мастерства** +3

**Амфибия.** Черепаха может дышать и воздухом и под водой.

**Массивная опора.** Черепаха может нести на своем панцире до 20 000 фунтов веса, но перемещается с половинной скоростью, если вес превышает 10 000 фунтов. Существа Среднего размера или меньше, могут перемещаться под черепахой, пока она не лежит ничком.

Любое существо под черепахой, когда она падает ничком, становится схваченным (Сл высвобождения 18). Пока захват не закончится, существо сбито с ног и опутано.

### ДЕЙСТВИЯ

**Укус.** *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 28 (3к12 + 9) дробящего урона.

**Панцирная защита (перезарядка 5-6).** Черепаха прячется в свой панцирь, падает ничком и получает бонус +5 к КД. Пока черепаха находится в своем панцире, её скорость становится равной 0 и не может быть увеличена. Действием черепаха может вылезти из своего панциря, после чего она перестаёт быть сбитой с ног.





## Иссохшийся зомби [Husk Zombie]

Средняя Нежить, нейтрально-злая

**Класс Доспеха** 10

**Хиты** 37 (5к8 + 15)

**Скорость** 35 фт.

| СИЛ      | ЛОВ      | ТЕЛ      | ИНТ     | МДР     | ХАР     |
|----------|----------|----------|---------|---------|---------|
| 16( +3 ) | 10( +0 ) | 16( +3 ) | 3( -4 ) | 6( -2 ) | 5( -3 ) |

**Спасброски** Сил +5, Мдр +0

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состоянию** отравление?

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

**Языки** понимает все, известные при жизни, но не говорит

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Проклятие иссушения.** Гуманоид убитый рукопашной атакой зомби восстает, как иссохшийся зомби в свой следующий ход.

**Стойкость нежити.** Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

### Действия

**Мультиатака.** Зомби совершает две атаки когтями. За каждую атаку уменьшающую хиты существа до 0, зомби может совершить дополнительную атаку когтём.

**Коготь.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Рубящий урон 6 (1к6 + 3).

## Иссохшийся зомби

Пустоши Восточного Винандира сохранили много проклятий и пороков со времен Бедствия, худшие из которых извращают святость смерти. Одно из таких проклятий проявляется в виде ужасного бродячего тумана, который притягивает трупы павших, чтобы подняться в виде иссохшегося зомби - стойкой нежити с пугающей скоростью и кровожадностью. Кроме того, некоторые из самых отвратительных демонов, которые ходят по этим изуродованным землям, питаются жизненной силой живых, оставляя за собой эту ужасную нежить.

**Психотическое безумие.** В отличие от обычных зомби, которые являются тяжеловесными и неуклюжими преследователями, иссохшийся зомби же быстро настигает свою жертву, стремясь оторвать плоть от костей. Каждое совершенное им убийство приводит его в боевое неистовство, во время которого он воет от восторга. Они не питаются теми, кого убивают, а оставляют трупы гнить. Гуманоиды, убитые иссохшимся зомби, сами становятся иссохшимся зомби, быстро поднимаясь, чтобы присоединиться к своему убийце в веселой бойне.

**Природа нежити.** Иссохшийся зомби не нуждается в воздухе, еде, питье или сне.

### ВАРИАНТ: ВЗРЫВАЮЩИЙСЯ ИССОХШИЙСЯ ЗОМБИ

Некоторые иссохшиеся зомби раздуваются от болезней и желчи, их безумное состояние толкает их бросаться на других живых существ, взрываться и распространять свою ужасную инфекцию. У взрывающегося иссохшегося зомби есть следующий дополнительный вариант действия:

**Взрыв.** Зомби взрывается и самоуничтожается. Каждое существо в пределах 5 футов от него должно совершить спасбросок Телосложения Сл 12, получая 14 (4к6) урона ядом при провале и вдвое меньше урона при успехе. Гуманоид, убитый этим уроном, восстает через 1 минуту как иссохшийся зомби.





## МЕРРОУ МЕЛКОВОДНЫЙ ЖРЕЦ

Некоторые из многих мерроу, обитающих в воднистых теньях побережья «Зверинца», учатся использовать магические аспекты стихий. Часто работая проводниками, ведущими охотничьи отряды мерроу, некоторые из этих мелководных жрецов становятся могущественными лидерами, вдохновляя свои кланы терроризировать прибрежные поселения и проходящие корабли.

Ходят слухи о подземных течениях и озёрах, вырубленных в скале под Дикогорьем, где мелководные жрецы вершат суд над огромными подземными сообществами мерроу. Считается, что эти злые существа ищут средства затопления поверхностного мира, позволяя им красть, кого и что они пожелают, в тёмные воды внизу.

В то время как большинство мелководных жрецов не связывают себя служением определенному боже-ству, некоторых привлекает поклонение сущностям, которые правят областями Стихийного Плана Воды, надеясь найти средства для расширения своего владычества в морях Эксандрии. Эти мерроу часто возглавляют строительство замысловатых святилищ и храмов на дне океана, подготавливая священное пространство для открытия и поддержания планарных дверей в царство их хозяина.

### МЕРРОУ МЕЛКОВОДНЫЙ ЖРЕЦ [MERROW SHALLOWPRIEST]

*Большой Монстр, хаотично-злой*

**Класс Доспеха** 15 (природный доспех)

**Хиты** 75 (10к10 + 20)

**Скорость** 10 фт., плавающая 40 фт.

| СИЛ     | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ     | МДР     | ХАР    |
|---------|---------|---------|---------|---------|--------|
| 18 (+4) | 14 (+2) | 15 (+2) | 11 (+0) | 16 (+3) | 9 (-1) |

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

**Языки** Акван, Бездны

**Опасность** 4 (1100 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Амфибия.** Мерроу может дышать и воздухом и под водой.

Использование заклинаний. Мерроу является заклинателем 6-го уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания друида:

Неограниченно: *искусство друидов* [druidcraft], *малая иллюзия*

[minor illusion], *электрошок* [shocking grasp];

1 уровень (4 ячейки): *лечение ран* [cure wounds], *туманное облако* [fog cloud], *волна грома* [thunderwave];

2 уровень (3 ячейки): *удержание личности* [hold person], *отражения* [mirror image], *туманный шаг* [misty step];

3 уровень (3 ячейки): *рассеивание магии* [dispel magic], *молния* [lightning bolt] (см. «Действия» ниже), *метель* [sleet storm].

### ДЕЙСТВИЯ

**Гарпун.** Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона. Если цель — существо Среднего размера или меньше, она подтягивается на 10 футов в сторону мерроу.

**Молния (заклинание 3-го уровня, расходует ячейку заклинаний).** Мерроу выпускает разряд молнии формируя линию длиной 100 футов и шириной 5 футов. Все существа в линии должны совершить спасбросок Ловкости Сл 13, получая при провале 28 (8к6) урона электричеством или половину урона при успехе.





### Щетинистый болотник [BRISTLED MOORBOUNDER]

Большой Зверь, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 15 (природный доспех)  
**Хиты** 52 (7к10 + 14)  
**Скорость** 70 фт.

| СИЛ    | ЛОВ    | ТЕЛ    | ИНТ   | МДР    | ХАР   |
|--------|--------|--------|-------|--------|-------|
| 18(+4) | 14(+2) | 14(+2) | 2(-4) | 13(+1) | 5(-3) |

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11  
**Языки** —

**Опасность** 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

**Заострённая шкура.** В начале каждого своего хода болотник наносит 5 (2к4) колющего урона всем схватившим его существам.

**Прыжок с места.** Болотник совершает прыжки в длину на расстояние до 40 фт. и прыжки в высоту на расстояние до 20 фт., хоть с разбегом, хоть без него.

#### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Болотник совершает две атаки: одну Лезвиями и вторую Когтями.

**Лезвия.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 11 (2к6 + 4) рубящего урона.

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 14 (4к4 + 4) рубящего урона.

## Болотники

По всему Жорхасу распространены тягловые животные, и часто лошади и другие верховые животные являются лучшим или единственным вариантом. Для тех, кому нужна скорость и у кого есть немного больше денег, лучшим вариантом часто становятся болотники. Однако болотники, не прошедшие должной дрессировки и не установившие доверительных отношений с хозяином, склонны нападать на всадников и даже поедать их.

**Прирожденные охотники.** Болотники охотятся с помощью длинных клыков и вытягивающихся когтей. Имея смутное сходство с крупными охотничьими кошками, их мускулистые тела созданы для боя, что даёт им невероятную ловкость в прыжках и скорость бега, делая их доминирующими хищниками.

**Щетинистые болотники.** Станный и смертоносный представитель болотников имеет ряды длинных, похожих на лезвия щетинок, покрывающих его гладкое тело. Существо использует эти лезвия в качестве оружия, используя их, чтобы разрубать ближайших существ на куски. Однако эти лезвия делают щетинистых болотников менее подходящим в качестве скакунов.

### Болотник [MOORBOUNDER]

Большой Зверь, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 13 (природный доспех)  
**Хиты** 30 (4к10 + 8)  
**Скорость** 70 фт.

| СИЛ    | ЛОВ    | ТЕЛ    | ИНТ   | МДР    | ХАР   |
|--------|--------|--------|-------|--------|-------|
| 18(+4) | 14(+2) | 14(+2) | 2(-4) | 13(+1) | 5(-3) |

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

**Языки** —

**Опасность** 1 (200 опыта) **Бонус мастерства** +2

**Прыжок с места.** Болотник совершает прыжки в длину на расстояние до 40 фт. и прыжки в высоту на расстояние до 20 фт., хоть с разбегом, хоть без него.

#### ДЕЙСТВИЯ

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 14 (4к4 + 4) рубящего урона.





## НЕРГАЛИИД (ДЬЯВОЛЬСКАЯ ЖАБА)

Тучные, покрытые чешуей и крайне отталкивающие, эти злобные дьяволы крадутся по темным окраинам поселений подальше от любопытных глаз, питаясь жизненной силой ничего не подозревающих гуманоидов. Существа, которые умирают от пожирания нергалиидом, оставляют после себя извращённый труп нежити, известный как **иссохшийся зомби [husk zombie]**.

Нергалиид предпочитает питаться жизненной силой спящих гуманоидов, питаясь одной и той же добычей каждую ночь — до тех пор, пока его жертва остается в неведении. Это обеспечивает постоянный источник питания, при этом жертву преследуют ужасные кошмары до тех пор, пока продолжается питание. Когда нергалиид обнаруживается, он пытается заключить сделку с тем, кто его обнаружил. Он может предложить материальное богатство в обмен на свободу и молчание. Только когда соглашение кажется маловероятным, нергалииды нападают.

### НЕРГАЛИИД [NERGALIID]

*Большое Исчадие (дьявол), законно-злое*

**Класс Доспеха** 12 (природный доспех)

**Хиты** 42 (4к10 + 20)

**Скорость** 30 фт.

| СИЛ     | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ     | МДР     | ХАР     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 18 (+3) | 12 (+1) | 20 (+5) | 12 (+1) | 10 (+0) | 12 (+1) |

**Навыки** Восприятие +2, Обман +5, Скрытность +5

**Сопротивление урону** холод; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесённых посеребрённым оружием

**Иммунитет к урону** огонь, яд

**Иммунитет к состоянию** отравление?

**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

**Языки** Общий, Инфернальный

**Опасность** 3 (700 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Скрытность в тени.** Находясь в области тусклого света или тьмы, нергалиид может бонусным действием совершить действие Засада.

**Прыжок с места.** Прыжок нергалиида в длину достигает 30 футов, а в высоту—20 футов, с разбегом или без него.

### ДЕЙСТВИЯ

**Укус.** *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) колющего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе станет отравленной на 1 минуту. Отравленное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе, оканчивая на себе эффект.

**Хлесткий язык.** *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 20 футов., одна цель. *Попадание:* 10 (1к12 + 4) дробящего урона.

**Сифон жизни (Перезарядка 4-6).** Нергалиид магически вытягивает жизнь из гуманоида, которого он может видеть в пределах 40 футов от себя. Цель должна совершить спасбросок Мудрости Сл 15. Цель являющаяся недееспособной автоматически проваливает спасбросок. При провале существо получает 10 (3к6) урона психической энергией, а нергалиид получает временные хиты, равные нанесенному урону. В случае успеха, цель получает половину урона, а нергалиид не получает временных хитов. Если этот урон убивает цель, её тело поднимается в конце текущего хода нергалиида как **иссохшийся зомби [husk zombie]**.





## САХУАГИН КОЛДУН УК'ОТОА

Дремлющий левиафан Ук'отоа охотится за страхами и амбициями гуманоидов, которые отваживаются исследовать глубины Люцидианского океана. Бесчисленные поселения сахуагинов населяют неизведанные участки воды вдоль побережья «Зверинца», и самые амбициозные из них часто слышат зов левиафана в своих снах, призывающий их принять его силу и использовать её для достижения своих пропитанных кровью мечтаний.

Сахуагины, которые откликаются на зов Ук'отоа, как правило, имеют одну общую цель: отомстить сухопутным жителям Хлодвигского содружества за то, что они осмелились плавать по океанам, которые им не принадлежат. По мере того, как эти последователи получают тёмные дары от своего повелителя-левиафана, другие сахуагины начинают собираться на их стороне, привлечённые их демонстрацией силы и ищущие свой собственный путь к власти. Со временем эти колдуны, в конечном итоге, становятся пустой оболочкой, простым вместилищем силы Ук'отоа и марионетками, которыми дремлющий левиафан может управлять, как ему заблагорассудится.

### ВАРИАНТ: ЖЕЗЛ ВОЗМЕЗДИЯ

Сахуагины колдуны Ук'отоа, обладающие исключительно потенциалом в глазах левиафана-повелителя, получают *жезл возмездия* [rod of retribution] в дополнение к обычному дару Ук'отоа - Мечу глубин. Сахуагин колдун Ук'отоа, держащий этот жезл, получает следующую реакцию:

**Возмездие (3 /день).** Когда существо, которое колдун может видеть в пределах 60 футов от него, наносит урон колдуну, это существо должно совершить спасбросок Ловкости Сл 13, получая 11 (2к10) урона электричество при провале или половину этого урона в случае успеха.

## САХУАГИН КОЛДУН УК'ОТОА [SAHUAGIN WARLOCK OF UK'OTOA]

Средний Гуманоид (сахуагин), нейтрально-злой

**Класс Доспеха** 14 (природный доспех)

**Хиты** 22 (5к8)

**Скорость** 30 фт., плавающая 30 фт.

| СИЛ     | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ    | МДР    | ХАР     |
|---------|---------|---------|--------|--------|---------|
| 14 (+2) | 10 (+0) | 11 (+0) | 8 (-1) | 8 (-1) | 16 (+3) |

**Навыки** Магия +1, Убеждение +5

**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 9

**Языки** Общий, Сахуагинский

**Опасность** 3 (700 опыта)

**Бонус мастерства** +2

**Кровавое бешенство.** Сахуагин совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

**Врожденное колдовство.** Базовой характеристикой колдуна является Харизмой (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, без использования материальных компонентов:  
Неограниченно: *мистический заряд* [eldritch blast] (см. «Действия» ниже), *малая иллюзия* [minor illusion];  
1/день каждое: *доспех Агаты* [armor of Agathys], *руки Хадара* [arms of Hadar], *контрзаклинание* [counterspell], *корона безумия* [crown of madness], *невидимость* [invisibility], *голод Хадара* [hunger of Hadar].

**Ограниченная амфибийность.** Сахуагин может дышать и на суше, и под водой, но чтобы не задохнуться, ей нужно погрузиться в воду хотя бы раз каждые 4 часа.

**Акулья телепатия.** Сахуагин может магическим образом командовать всеми акулами, находящимися в пределах 120 футов от нее, при помощи ограниченной телепатии.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Сахуагин совершает две атаки: одну Укусом, и одну Мечом глубин.

**Укус.** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

**Меч глубин.** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) рубящего урона, и если целью является существо, оно должно совершить спасбросок Телосложения Сл 13, иначе начнёт задыхаться. Задыхающееся существо становится недееспособным до конца своего следующего хода, когда действие эффекта на нём заканчивается.

**Мистический заряд (Заговор).** Дальнебойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 120 футов, одно существо. *Попадание:* 5 (1к10) урона силовым полем.





## МОРСКАЯ ФУРИЯ

Во времена большой опасности морские карги образуют огромные ковены, чтобы направить мощную магию против внешних угроз. Но когда угроза устранена, эти шабаши часто разрушают себя изнутри. Одна морская карга становится могущественнее других, убивая своих сородичей одну за другой и забирая при этом их магическую силу.

Доведенная до безумия властью, на которую она претендует, и одиночеством, которое является платой за её массовые убийства, карга становится морской фурией, которая копит сокровища, распространяет слухи и делает всё, что в её силах, чтобы заманить моряков и исследователей в свое логово. Поступая таким образом, она надеется на время прервать свое одиночество, а затем уничтожить свои новые игрушки, когда они изжили себя.

### ЛОГОВО МОРСКОЙ ФУРИИ

Морская фурия скрывается в пещерах, где когда-то обитал её ковен, украшая стены костями своих убитых сородичей, а также безделушками, украденными с затонувших кораблей.

Морская фурия, встреченная в своём логове, имеет показатель опасности 14 (11 500 опыта).

### ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

При значении инициативы «20» (проигрыш при ничье), фурия может совершить действие в логове, чтобы создать один из следующих магических эффектов; она не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Пещеры, туннели и водоёмы, наполненные водой в пределах 120 футов от морской фурии становятся

туманными или мутными до такой степени, что область становится сильно заслонённой;

- Морская фурия призывает 15-футовый куб воды, который заполняет свободное пространство, которое она может видеть в пределах 30 футов, затем перемещает воду по прямой линии на расстояние до 60 футов, после чего вода исчезает. Любое существо, которое вступает в контакт с несущейся волной, должно преуспеть в спасброске Силы Сл 16, иначе упадёт ничком и отбросится на 15 футов по её направлению;
- Морская фурия вызывает дух мертвого моряка или морской карги, чей носитель нашёл свой конец в логове. Этот дух обладает характеристиками **спектра [specter]** и существует до тех пор, пока морская фурия не использует другое действие логова. Спектр появляется в свободном пространстве в пределах 30 футов от морской фурии и подчиняется её командам.

### МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Местность вокруг логова морской фурии, искажается её магией, что создает следующие эффекты:

- Морская вода в пределах 5 миль от логова становится бурной и беспокойной, как будто ее подгоняет невидимый ветер;
- Водоросли в пределах 1 мили от логова пропитаны мерзким подобием жизни, безрезультатно пытаясь схватить любое существо, которое проходит в пределах 5 футов от них;
- Обычные **крабы [crab]** и **осьминоги [octopus]** в пределах 1 мили от логова увеличиваются в размерах, превращаясь в **гигантских крабов [giant crab]** и **гигантских осьминогов [giant octopus]** соответственно. Эти существа служат морской фурии в качестве шпионов и охранников.



## МОРСКАЯ ФУРИЯ [SEA FURY]

Средняя? Фея, хаотично-злая

**Класс Доспеха** 14 (природный доспех)

**Хиты** 105 (14к8 + 42)

**Скорость** 30 фт., плавая 50 фт.

| СИЛ    | ЛОВ    | ТЕЛ    | ИНТ    | МДР    | ХАР    |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 19(+4) | 15(+2) | 16(+3) | 12(+1) | 12(+1) | 18(+4) |

**Навыки** Восприятие +5, Обман +8, Проницательность +5, Скрытность +6

**Иммунитет к урону** огонь, холод, яд; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесённых посеребрённым оружием

**Иммунитет к состоянию** отравление, паралич

**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

**Языки** Общий, Акван, Великий

**Опасность** 12 (8400 опыта)

**Бонус мастерства** +4

**Амфибия.** Морская фурия может дышать и на суше, и под водой.

**Врожденное колдовство.** Базовой характеристикой фурии является Харизмой (Сл спасброска от заклинания 16, +8 к попаданию атаками заклинаниями). Она может накладывать следующие заклинания, без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *ведьмин снаряд* [witch bolt];

1/день каждое: *проклятие* [bestow curse], *ужас* [fear], *волна грома* [thunderwave].

**Легендарное сопротивление (3/день).** Если фурия проваливает спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

**Сопротивление магии.** Фурия совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Фурия совершает две атаки Когтями.

**Когти.** *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) рубящего урона.

**Смертоносный взгляд.** Фурия нацеливается на одно испуганное существо, которое она может видеть в радиусе 30 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе её хиты опускаются до 0.

### ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Фурия может совершать 3 легендарных действия, выбирая из указанных ниже вариантов. Лишь одно легендарное действие может быть совершено за раз, и только в конце хода другого существа. Фурия восстанавливает истраченные действия в начале своего хода.

**Как вода.** Фурия превращается в волну пенящейся морской воды вместе со всем, что она носит или несёт, и перемещается, не провоцируя атак. Находясь в такой форме, её нельзя схватить или опутать. Она возвращается к своей истинной форме в конце этого перемещения.

**Устрашающий призрак (стоит 2 действия).** Фурия вызывает призрак одной из своих мёртвых сестер, который появляется в свободном пространстве, которое фурия может видеть в пределах 30 футов. Противники фурии, которые могут видеть призрака, должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе станут испуганными им, пока он не исчезнет в конце следующего хода морской фурии.

**Призыв змей (стоит 3 действия).** Фурия призывает *рой ядовитых змей* [swarm of poisonous snakes], который занимает то же пространство, что и фурия, действуя по собственной инициативе и атакуя по указанию фурии. Фурия может контролировать до трёх таких роев одновременно.



## ТЕНЕВОЙ ВУРДАЛАК

Теневой вурдалак - это убийца-нежить. Выскакивая из тени и волоча за собой щупальца тьмы, он беззвучно приближается к своей добыче, а затем разрывает её своими парализующими когтями и яростным укусом.

### ТЕНЕВОЙ ВУРДАЛАК [SHADOWGHAST]

Средняя Нежить, хаотично-злая

**Класс Доспеха** 15

**Хиты** 49 (9к8 + 9)

**Скорость** 35 фт.

| СИЛ    | ЛОВ    | ТЕЛ    | ИНТ    | МДР    | ХАР   |
|--------|--------|--------|--------|--------|-------|
| 14(+2) | 20(+5) | 12(+1) | 12(+1) | 11(+0) | 8(-1) |

**Навыки** Восприятие +3, Скрытность +8

**Сопротивление урону** некротическая энергия

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состоянию** истощение, отравление, очарование

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 5 (1800 опыта)

**Бонус мастерства** +3

**Скрытность в тени.** Находясь в области тусклого света или тьмы, вурдалак может бонусным действием совершить действие Засада.

**Вонь.** Все существа, начинающие ход в пределах 5 футов от вурдалака, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к «Вони» этого упыря на 24 часа.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Теневой вурдалак совершает две атаки: одну Укусом и одну Когтями.

**Укус.** *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 11 (2к8 + 2) рубящего урона 5 (1к10) урона некротической энергией.

**Когти.** *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) рубящего урона. Если цель — существо, не являющееся нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.





## ВАСИЛИСК СВАВЕЙНА

Ныряльщики за жемчугом и сборщики мусора с морского дна иногда рассказывают истории о таинственных океанских садах, наполненных статуями морских существ и моряков, — подводных гротах смертоносного василиска Свавейна. Хотя эти опасные охотники и названы в честь островов Свавейн, где они чаще всего встречаются, известно, что они перемещаются по подземным водным путям и даже были замечены в подземных канализационных системах.

**Сказки об объятии смерти.** Физически не похожий на своих сухопутных сородичей, василиск Свавейна — тонкая, вытянутая морская змея, обычно достигающая в длину 25 футов. Его извилистое тело позволяет ему быстро передвигаться по воде и с одинаковой легкостью захватывать добычу. В отличие от смертоносного взгляда своего наземного сородича, василиск Свавейна выделяет густую жижу, способную превращать других существ в камень. Окаменевшая добыча опускается на дно океана, где василиск питается в свое удовольствие, а отъеденные кусочки после употребления превращаются обратно в плоть. При правильной обработке под руководством опытного алхимика выделения василиска могут быть использованы для снятия эффекта окаменения.

**Хранитель затонувших кораблей.** Василиски Свавейна иногда охотятся на берегу под покровом ночи, но чаще всего их привлекает охота и гнездование вблизи мест кораблекрушений. Когда спасатели и охотники за сокровищами ищут эти обломки с целью наживы, василиск Свавейна пополняет свою коллекцию утонувших камней.

### ВАСИЛИСК СВАВЕЙНА [SWAVAIN BASILISK]

*Огромный? Монстр, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 16 (природный доспех)

**Хиты** 85 (10к12 + 20)

**Скорость** 15 фт., плавающая 40 фт.

| СИЛ      | ЛОВ      | ТЕЛ      | ИНТ     | МДР     | ХАР     |
|----------|----------|----------|---------|---------|---------|
| 15( +2 ) | 16( +3 ) | 15( +2 ) | 2( -4 ) | 8( -1 ) | 7( -2 ) |

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состоянию** отравление

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

**Языки** —

**Опасность** 7 (2900 опыта)

**Бонус мастерства** +3

**Амфибия.** Василиск может дышать и на суше, и под водой.

**Окаменяющие выделения.** Существо должно совершить спасбросок Телосложения Сл 13, если оно попадает по василиску атакой оружием, находясь в пределах 5 футов от него, или если оно начинает свой ход, будучи схваченным василиском. Если спасбросок проваливается, то существо волшебным образом начинает превращаться в камень и становится опутанным, и оно должно повторить спасбросок в конце своего следующего хода, становясь окаменевшим при провале или оканчивая эффект при успехе.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Василиск совершает две атаки: одну Укусом и одну Хвостом.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. **Попадание:** 13 (3к6 + 3) колющего урона плюс 10 (3к6) урона ядом.

**Хвост.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. **Попадание:** 14 (2к10 + 3) дробящего урона. Если целью является существо Большого размера или меньшее, оно становится схваченным (Сл высвобождения 12).





## УДААК

Известные обычно как звери Жорхаса, эти огромные существа напоминают огромную демоническую помесь быка и горицеллы. Удааки - одинокие странники, чаще всего встречающиеся на окраинах населенных земель в пустошах Восточного Винандира. Хотя они часто ищут пищу в мусоре, голодный удаак нападет практически на любую добычу, его четыре пары красных глаз и множество зубов и клыков вселяют страх в сердце любого существа.

**Живая Осадная машина.** Первоначально привезенные в Эксандрию из Бездны, удааки потеряли свою связь с этим планом после Расхождения и с тех пор свободно бродят по миру. В последние годы магистры войны династии Крин разработали тайные ошейники, которые могут держать удаака под контролем, и они начали использовать этих ужасных существ в войне против Двендалианской империи.

### УДААК [UDAAK]

*Громадное Исчадие, законно-злое*

**Класс Доспеха** 18 (природный доспех)

**Хиты** 165 (10к20 + 60)

**Скорость** 50 фт.

| СИЛ     | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ    | МДР     | ХАР     |
|---------|---------|---------|--------|---------|---------|
| 26 (+8) | 14 (+2) | 22 (+6) | 3 (-4) | 11 (+0) | 10 (+0) |

**Спасброски** Сил +13, Тел +11

**Уязвимость к урону** звук

**Иммунитет к урону** яд; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

**Иммунитет к состоянию** захват, испуг, опутанность, отравление

**Чувства** темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 16 (15 000 опыта)

**Бонус мастерства** +5

**Атака в броске.** Если удаак переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой ударом, цель дополнительно получает от этой атаки 27 (6к8) дробящего урона. Если цель существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 21, иначе будет отброшена от удаака на расстояние до 20 футов и упадет ничком.

**Осадный монстр.** Удаак наносит двойной урон объектам и сооружениям.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Удаак совершает три атаки: одну Укусом и две Ударом.

**Укус.** *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 21 (2к12 + 8) колющего урона, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 21). Пока захват не закончится, цель считается опутанной, и удаак не может укунить другую цель.

**Удар.** *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (3к8 + 8) дробящего урона.

**Проглатывание.** Удаак совершает одну атаку укусом против существа Большого размера или меньше, которое он схватил. Если атака попадает, цель получает урон от укуса и проглатывается, и захват заканчивается. Проглоченное существо ослеплено и опутано, имеет полное укрытие от атак и других эффектов снаружи удаака, и получает 21 (6к6) урона кислотой в начале каждого хода удаака.

Если удаак получит 30 или больше урона в один ход от существа внутри себя, то он должен успешно совершить спасбросок Телосложения Сл 21 в конце этого хода или изрыгнуть всех проглоченных существ, каждое из которых падает сбитым с ног в 10 футах от удаака. Если удаак умирает, то проглоченное существо больше не является опутанным и может выбраться из тела, использовав 20 футов движения и упав сбитым с ног при выходе.



## ГЛОССАРИЙ

- Augen Trust** - шпионская сеть Двендалианской империи, используемая для разоблачения тех, кто виновен в создании беспорядков и в разжигании восстаний в империи.
- Авандра** - богиня удачи, свободы и перемен.
- Асмодей** - Бог-Предатель господства.
- Ассамблея** - см. «Ассамблея Цербера».
- Ассамблея Цербера** - группа из восьми могущественных магов, которые работают в Двендалианской империи под началом короля Бертрана Двендала, но часто преследуют собственные интересы.
- Айюн** - богиня знаний, философии и истории.
- Бахамут** - бог справедливости, защиты и чести.
- Бедствие** - название войн и последовавших за ними катаклизмов, произошедших в конце Эпохи Тайной Магии и практически уничтоживших все живое на территории Эксандрии.
- Берег Гнили** - дальневосточный берег Восточного Винандира, некогда известный как побережье Мискат, покрытый глубокими шрамами от экспериментов Богов-Предателей.
- Библиотека Кобальтовой Души** - сеть аколитов и ученых, верящих в сбор и открытый обмен информацией и знаниями, многие из которых поклоняются Аюну.
- Боги империи** - члены пантеона Главных Божеств, которым разрешено поклоняться в пределах Двендалианской империи. К ним относятся Эратис, Бахамут, Морадин, Пелор, Аюн и Королева Воронов.
- Боги-Предатели** - это божества, обратившиеся к темной, злой стороне творения.
- Божественные врата** - граница, установленная Главными Божествами между Эксандрией и Внешними Планами, не позволяющая основным божествам ступить на эту землю.
- Бордовые ордена** - свободная фракция кровавых охотников.
- Бэйн** - Бог-Предатель завоеваний и тирании.
- Вечный Свет** - альтернативное именование богини Разй.
- Восточный Винандир** - восточный регион Дикогорья, включающий в себя Жорхас и побережье Мискат (Берег Гнили).
- Всемолот** - альтернативное именование бога Морадина.
- Главные Божества** - боги, которые придерживаются более упорядоченного, доброго и сбалансированного взгляда на свое творение.
- Гор Дранас** - центральный город Богов-Предателей и их армий, разрушенный во время Бедствия и восстановленный под именем Росона.
- Груумш** - Бог-Предатель жестокости и резни.
- Двендалианская империя** - империя, правящая Западным Винандиром.
- Двоевластие Утодурна** - общество эльфов и гномов во Флоткетских Альпах, в Седом Дикоземье.
- Десницы** - высокопоставленные военачальники династии Крин, иногда назначаемые судьями во время конфликтов.
- Дети Порока** - фракция последователей Ллос, стремящихся уничтожить династию Крин за то, что они отвернулись от Паучьей Королевы.
- Джулусский доминион** - общество, сопротивлявшееся двендалианской экспансии в середине 500-х годов до Расхождения, после чего было завоевано и поглощено империей.
- Дикогорье** - континент, описанный в этом книге, а также место действия второй кампании популярного сериала «Critical Role».
- Динамантия** - магическое изучение и освоение динамиса и связанной с ним магии.
- Динамис** - таинственная магическая энергия потенциалла, вероятности и гравитации, изучаемая и используемая магами династии Крин.
- Династия** - см. «Династия Крин».
- Династия Крин** - фракция дроу и обитателей пустошей, правящая большей частью Жорхаса.
- Дозор Авроры** - обученная гвардия и военная армия династии Крин.
- Дракония** - некогда величественное государство драконорожденных, ныне лежащая в руинах в ущелье Дримот.
- Драконокровные** - бывший правящий класс драконорожденных в Драконии до ее падения, известный своими хвостатыми телами и коварством.
- Дранассары** - высокие, красивые гуманоиды, которых Бэйн превратил в гоблинов, хобгоблинов и багиров для создания своих армий.
- Древнее Зло** - древние эзотерические сущности, обладающие безумной злобой и существующие за гранью Эксандрии, своей волей неуловимо развращающие умы и сны смертных.
- Железо** - постоянное войско Хлодвигского содружества, расположенное по всему побережью «Зверинца».
- Западный Винандир** - западная, центральная долина Дикогорья, включающая в себя Земнийский поля и долину Основ.
- Знающая Наставница** - альтернативное именование богини Айюн.
- Золотая Ухмылка** - тайное общество Эксандрии, целью которого является уничтожение политической коррупции, борьба со злоупотреблением властью и вдохновение к сопротивлению.
- Империя** - см. «Двендалианская империя».
- Ки'Нау** - коренной островной народ, основавший общество на побережье «Зверинца» после Бедствия.
- Кобальтовая Душа** - см. «Библиотека Кобальтовой Души».
- Корд** - бог силы, состязаний и бури.
- Кореллон** - бог весны, красоты и искусства.
- Королева Воронов** - богиня зимы, судьбы и смерти.
- Королевские гвардейцы** - это обученные стражники, которые патрулируют территорию Двендалианской империи и часто назначаются для исполнения законов в определенных местах и городах.
- Король** - см. «Король Бертран Двендал».
- Король Бертран Двендал** - нынешний правитель Двендалианской империи и Западного Винандира.
- Корона** - правление короля Бертрана Двендала и Двендалианской империи.
- Крин** - см. «Династия Крин».
- Кровавые охотники** - недоверчивые охотники за чудовищами, живущие вне общества и использующие магию крови для отслеживания своих жертв.
- Куаджат** - огромное червеобразное существо с мощной волей, запечатанное во льдах Эйзелкрасса.
- Кусачий Север** - северный, арктический регион Дикогорья, включающий в себя Седое Дикоземье и Эйзелкрасс.
- Ллос** - Богиня-Предательница обмана и пауков.
- Лунная Ткачиха** - альтернативное именование богини Сеханин.
- Люксон** - допантеонная светлая сущность, которой поклоняется династия Крин.
- Маркет** - далекий, в основном засушливый континент далеко на юго-западе от Дикогорья.
- Маркетский (маркетец)** - принадлежность к континенту Маркет, а также жители, происходящие от граждан Маркета.



**Маркиз** - титул главы города в Хлодвигском содружестве.

**Мать Природы** - альтернативное именование богини Мелоры.

**Мелора** - богиня диких земель и природы.

**Мириада** - разрозненная, но могущественная сеть преступников и воров по всему Дикогорью.

**Молесмир** - разрушенный и проклятый город эльфов, некогда правивших Седым Дикоземьем из леса, который теперь называется Савалирвуд.

**Морадин** - бог ремесел и созидания.

**Несущая Перемены** - альтернативное именование богини Авандры.

**Носительница Закона** - альтернативное именование богини Эратис.

**Обитатели пустошей** - кочевники, приспособившиеся к жизни в пустошах Жорхаса, который они называют своим домом.

**Отец Зари** - альтернативное именование бога Пелора.

**Пелор** - бог солнца, лета и урожая.

**Платиновый Дракон** - альтернативное именование бога Бахамута.

**Племена** - термин, часто относящийся к Племенам Шейди-Крик-Ран.

**Племена Шейди-Крик-Ран** - это совокупность преступных семей, ведущих свою деятельность в Двендалианской империи и Седом Дикоземье.

**Побережье Мискат** - дальневосточный берег Восточного Винандира, проклятый в результате экспериментов Богов-Предателей. Теперь этот регион известен как Берег Гнили.

**Повелитель Гроз** - альтернативное именование бога Корда.

**Последовательность** - ритуал привязывания души к маяку Люксона, позволяющий душе возродиться в новом теле после смерти предыдущего.

**ПР** - обозначение года, наступившего «после Расхождения». Например, нападение Цвето-Конклава на Тал'Дорей произошло в 815 году ПР.

**Праведное Клеймо** - военная армия Двендалианской империи.

**Равениты** - выжившие драконорожденные, которые до падения Драконики были низшим, поработленным классом, известным своими бесхвостыми телами и выносливым телосложением.

**Разгулье** - фракция и знамя, под которым объединено большинство действующих пиратов побережья «Зверинца».

**Расхождение** - термин, используемый для описания момента, когда Главные Божества, изгнав из Эксандрии Богов-Предателей после Бедствия, покинули Эксандрию и воздвигли Божественные Врата.

**Разй** - богиня искупления и сострадания.

**Светлая Королева Лейлас Крин** - глава Дена Крин, провозглашенная лидером династии Крин в Жорхасе.

**Свод-Сердце** - альтернативное именование бога Кореллона.

**Седое Дикоземье** - южный регион Кусачего Севера.

**Сеханин** - богиня лунного света, иллюзий и обмана.

**Хлодвигцы** - члены фракции «Хлодвигское содружество».

**Староста** - титул главы поселения в Двендалианской империи.

**Стеклянные Клинки** - обученные солдаты и следопыты, служащие Двоевластию Утодурна.

**Тал'Дорей** - континент к юго-западу от Дикогорья за Люцидианским океаном.

**Тариздун** - Бог-Предатель безумия и разрушения.

**Тиамат** - Богиня-Предательница жадности, зависти и богатства.

**Толкователи** - высококвалифицированные шпионы и лазутчики, работающие на Кобальтовую Душу.

**Торог** - Бог-Предатель пленения, пыток и порабощения.

**Трусканская долина** - дальняя западная равнина в долине Основ, которую в основном контролирует дворянская семья Трускан.

**Ук'отоа** - могущественный змей, запечатанный под Люцидианским океаном.

**Умави** - члены династии Крин, которые переродились и прожили достаточно жизней, чтобы считать себя совершенными душами.

**Утодурнский** - относящийся к обществу Двоевластия Утодурна.

**Хлодвигское содружество** - орган управления побережьем «Зверинца», состоящий из союза маркизов, которые независимо друг от друга управляют крупными прибрежными городами.

**Шрамы от Чешуи и Зуба** - новая фракция равенитов, выживших после разрушения Драконики, с центром в городе Ксарзит Китрил.

**Эйзелкросс** - скопление ледяных островов, составляющих северный регион Кусачего Севера.

**Эксандрия** - название мира, включающего в себя континент Дикогорье. Он существует на Материальном Плане.

**Эор** - парящий город магов, стремившихся уничтожить богов еще до того, как они будут уничтожены во время Бедствия. Эор рухнул на Эйзелкросс.

**Эпоха Тайной Магии** - предыдущая эпоха перед Бедствием и Расхождением, период, известный широким распространением магии и опасными конфликтами между процветающими смертными и богами.

**Эратис** - богиня закона, порядка и цивилизации.



# ПРИЛОЖЕНИЕ А: СЛОВАРИ

## Боги

| Оригинал                                | Перевод                                  |
|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| Avandra, The Change Bringer             | Авандра, Несущая Перемены                |
| Bahamut, The Platinum Dragon            | Бахамут, Платиновый Дракон               |
| Corellon, the Arch Heart                | Кореллон, Свод-Сердце                    |
| Erathis, The Law Bearer                 | Эратис, Носительница Закона              |
| Ioun, the Knowing Mentor                | Айюн, Знающая Наставница                 |
| Kord, the Storm Lord                    | Корд, Повелитель Гроз                    |
| Melora, The Wild Mother / an-Melzidanye | Мелора, Мать Природы / ан-Мельзиданье    |
| Moradin, All-Hammer                     | Морадин, Всемолот                        |
| Pelor, the Dawn Father                  | Пелор, Отец Зари                         |
| Raei, The Everlight                     | Разей, Вечный Свет                       |
| Raven Queen, Matron of Death's          | Королева Воронов, Надзирательница Смерти |
| Sehanine, The Moon Weaver               | Сеханин, Лунная Ткачиха                  |

## Боги-Предатели

| Оригинал                                      | Перевод                                                      |
|-----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Asmodeus, Lord of the Nine Hells / Devil Lord | Асмодей, Повелитель Девяти Преисподних / Повелитель Дьяволов |
| Bane, the Strife Emperor                      | Бэйн, Владыка Раздоров                                       |
| Gruumsh, the Ruiner                           | Груумш, Разрушитель                                          |
| Lolth, Spider Queen                           | Ллос, Паучья Королева                                        |
| Tharizdun, Chained Oblivion                   | Тариздун, Скованное Забвенье                                 |
| Tiamat, The Scaled Tyrant                     | Тиамат, Чешуйчатый Тиран                                     |
| Torog, The Crawling King                      | Торог, Ползучий Король                                       |
| Vecna, The Whispered One                      | Векна, Шепчущий                                              |
| Zehir, Cloaked Serpent                        | Зехир, Скрытый Змей                                          |

## Дни недели (в порядке следования)

| Оригинал  | Перевод   |
|-----------|-----------|
| Miresen   | Миресен   |
| Grissen   | Гриссен   |
| Whelsen   | Велсен    |
| Conthsen  | Контсен   |
| Folsen    | Фолсен    |
| Yulisen   | Юлисен    |
| Da'leysen | Да'лейсен |

## Древнее Зло

| Оригинал                                      | Перевод                             |
|-----------------------------------------------|-------------------------------------|
| Azathoth the Boundless                        | Азатот Безграничный                 |
| Bolothamogg Who Watches from Beyond the Stars | Болотамогг, Наблюдающий из-за Звезд |
| Ceratos of Many Minds                         | Цератос Многоликое                  |
| Hadar the Dark Hunger                         | Хадар, Темный Голод                 |
| Haemnatuun the Blood Lord                     | Хаемнатхун, Повелитель Крови        |
| Hargut of the Gray Pestilence                 | Харгут из Серой Язвы                |
| Ityak-Ortheel the Elf-Eater                   | Итак-Ортил, Пожиратель Эльфов       |
| Maram of the Great Spear                      | Марам из Великого Копья             |
| Pandorym the Utter Annihilation               | Пандорим, Полное Уничтожение        |
| Piscaethces the Blood Queen                   | Пискаэтес, Кровавая Королева        |
| Rasalhague the Noxious Star                   | Расальхагу, Ядовитая Звезда         |
| Shothotugg the Eater of Worlds                | Шототугг, Пожиратель Миров          |

## Оригинал

|                                |                              |
|--------------------------------|------------------------------|
| Tharizdun the Chained Oblivion | Тариздун, Скованное Забвенье |
| Y'chak the Violet Flame        | Й'чак, Фиолетовое Пламя      |

## Перевод

## ИМЕНОВАННЫЕ СУЩЕСТВА

| Оригинал                                                    | Перевод                                                      |
|-------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Aramue                                                      | Арамуэ                                                       |
| Archmage Oleyahs                                            | Архимаг Олейас                                               |
| Artagan                                                     | Артаган                                                      |
| Ashtyrlon                                                   | Аштырлон                                                     |
| Auntie Rottongue                                            | Тетушка Гнилозубка                                           |
| Blue Martita                                                | Голубая Мартита                                              |
| Brightheart                                                 | Светлосердце                                                 |
| Ciria                                                       | Цирия                                                        |
| Dashilla The Dreadful                                       | Дашилла Ужасная                                              |
| Dawnmind                                                    | Рассветная мысль                                             |
| Dew                                                         | Дью                                                          |
| Enxanash                                                    | Энксанаш                                                     |
| Garlagrag                                                   | Гарлаграг                                                    |
| Gelidon                                                     | Гелидон                                                      |
| Glacies                                                     | Гласис                                                       |
| Gorthux                                                     | Гортукс                                                      |
| Granny Pustreat                                             | Бабуля Гнилушка                                              |
| Idok                                                        | Идок                                                         |
| Iro                                                         | Иро                                                          |
| Izeelzee                                                    | Изилзи                                                       |
| Jira                                                        | Джира                                                        |
| Karkethzerethzerus, the Sable Despoiler (Karketh for short) | Каркетцеретзерус, Соболиный опустошитель (сокращенно Каркет) |
| Mossback Steward                                            | Мохопин-Стюард                                               |
| Nanny Filthtouch                                            | Нянюшка Грязнотрожка                                         |
| Orac the Enduring                                           | Орак Несокрушимый                                            |
| Pentrakath                                                  | Пентракат                                                    |
| Pillia Ravenosa                                             | Пиллия Равеноза                                              |
| Ragazuu                                                     | Рагазуу                                                      |
| Ravager                                                     | Разрушитель                                                  |
| Shothotugg, the Eater of Worlds                             | Шототагг, Пожиратель миров                                   |
| Sinnafex                                                    | Синнафекс                                                    |
| Sizlifeth                                                   | Сизлифет                                                     |
| Skr'a S'orsk                                                | Скр'а С'орск                                                 |
| Trush                                                       | Труш                                                         |
| Uada                                                        | Уада                                                         |
| Vanatoth                                                    | Ванатот                                                      |
| Vorugal, the Frigid Doom                                    | Воругал, Холодный Рок                                        |
| Vrath                                                       | Врат                                                         |
| Walarkus                                                    | Валаркус                                                     |
| Xartaza                                                     | Ксартаз                                                      |
| Yarrowish                                                   | Ярроуиш                                                      |
| Yeenoghu, the Gnoll Lord                                    | Йеногу, Лорд Гноллов                                         |
| Yondis the Winter Star                                      | Йондис Зимняя Звезда                                         |
| Ziro                                                        | Зиро                                                         |

## Луны

| Оригинал | Перевод |
|----------|---------|
| Catha    | Ката    |
| Ruidus   | Руидус  |



## МЕНЬШИЕ СУЩНОСТИ

| Оригинал                      | Перевод                    |
|-------------------------------|----------------------------|
| Arms of the Betrayers         | Оружие Предателей          |
| Ceratos                       | Цератос                    |
| Desirat, The Twilight Phoenix | Дезират, Сумеречный феникс |
| Hag Mother                    | Ведьма-мать                |
| Luxon, The First Radiance     | Луксон, Первое Сияние      |
| Naviask                       | Навиаск                    |
| Quajath, the Undermaw         | Куаджат, Подземная Пасть   |
| The Traveler                  | Странник                   |
| Uk'otoa, The Leviathan Lord   | Ук'отоа, Владыка-Левиафан  |
| Vesh, The Bloody Siren        | Веш, Кровавая сирена       |
| Xalicas                       | Халикас                    |

## МЕСЯЦЫ (В ПОРЯДКЕ СЛЕДОВАНИЯ)

| Оригинал    | Перевод     |
|-------------|-------------|
| Horisal     | Хорайсал    |
| Misuthar    | Мисутар     |
| Dualahei    | Дуалагей    |
| Thunsheer   | Таншир      |
| Unndilar    | Ундилар     |
| Brussendar  | Бруссендар  |
| Sydenstar   | Сиденстар   |
| Fessuran    | Фессуран    |
| Quen'pillar | Киенепиллар |
| Cuersaar    | Куэрсар     |
| Duscar      | Дускар      |

## ПРАЗДНИКИ

| Оригинал              | Перевод                            |
|-----------------------|------------------------------------|
| Artisan's Faire       | Ярмарка ремесленников              |
| Barren Eve            | Бесплодная Ева                     |
| Civilization's Dawn   | Рассвет цивилизации                |
| Day of Challenging    | День испытаний                     |
| Deep Solace           | Глубокое утешение                  |
| Elvendawn / Midsummer | Эльфийский рассвет / Середина лета |
| Embertide             | Трехдневный пост                   |
| Harvest's Close       | Приближающийся Урожай              |
| Harvest's Rise        | Рост урожая                        |
| Hazel Festival        | Фестиваль орешника                 |
| Highsummer            | Разгар лета                        |
| Hillsgold             | Златохолмье                        |
| Iron Runway           | Железный Забег                     |
| Merryfrond's Day      | День Меррифронд                    |
| Morn of Largesse      | Утро Щедрости                      |
| New Dawn              | Новый рассвет                      |
| Night of Ascension    | Ночь Вознесения                    |
| Renewal Festival      | Фестиваль обновления               |
| Wild's Grandeur       | Величие дикой природы              |
| Zenith                | Зенит                              |

## СОБЫТИЯ

| Оригинал                | Перевод                |
|-------------------------|------------------------|
| Admonition              | Увещевание             |
| Calamity                | Бедствие               |
| Chroma Conclave         | Цвето-Конклав          |
| Divergence              | Расхождение            |
| Eve of Crimson Midnight | Канун Багровой Полночи |
| Founding                | Основание              |
| Marrow War              | Война Основ            |
| Penance                 | Покаяние               |
| Second Spark            | Вторая Искра           |

## МЕНЬШИЕ СУЩНОСТИ

| Оригинал                   | Перевод                                |
|----------------------------|----------------------------------------|
| Allegiance of Allsight     | Верность Всевидению                    |
| Alsfarin Union             | Альсфаринский Союз                     |
| Aurora Watch               | Дозор Авроры                           |
| Bleeding Stone Syndicate   | синдикат "Кровоточащий Камень"         |
| Brotherhood of the Moon    | Братство Луны                          |
| Cerberus Assembly          | Ассамблея Цербера                      |
| Children Of Malice         | Дети Порока                            |
| Citizens' Watch            | "Гражданский контроль"                 |
| Claret Orders              | Бордовые ордена                        |
| Compass Lodge              | Ложа Компаса                           |
| Council of Tal'Dorei       | Совет Тал'Дорея                        |
| Crownsguard                | Королевские гвардейцы                  |
| Diarchy Of Uthodurn        | Двоевластие Утодурна                   |
| Dolithil Orekeepers Guild  | Гильдия Рудокопов Долитила             |
| Dolorav clan               | клан Долорав                           |
| Fangs of the Worm          | Клыки Червя                            |
| Felder clan                | клан Фелдер                            |
| Gakthash                   | Гакташ                                 |
| Glassblades                | Стеклянные Клинки                      |
| Glisteners Guild           | гильдия Глистенеров                    |
| Golden Chain               | Золотая Цепь                           |
| Golden Grin                | Золотая Ухмылка                        |
| Greytrader Union           | Союз Серых торговцев                   |
| Grimgol clan               | клан Гримгол                           |
| Grudge Gang                | Шайка Недовольных                      |
| Horizon                    | Горизонт                               |
| House Truscan              | дом Трускан                            |
| Jez-Araz clan              | клан Джез-Араз                         |
| Koshtask clan              | клан Коштаск                           |
| Last Aegis                 | Последняя эгида                        |
| Lens                       | «Линза»                                |
| Library of the Cobalt Soul | Библиотека Кобальтовой Души            |
| Locksmiths                 | Взломщики                              |
| Lords of Strife            | Лорды Вражды                           |
| Majest                     | гильдия лесозаготовителей "Величество" |
| Mawcotters                 | Рабы Пасти                             |
| Monoliths                  | Монолиты                               |
| Myriad                     | Мириада                                |
| Nightback Clan             | клан Ночных Спин                       |
| Noldar                     | Нолдар                                 |
| Norgab                     | Норгаба                                |
| Odakar clan                | клан Одакар                            |
| Ossended Host              | Оссендед Хост                          |
| Palma Flora Traders        | Торговцы Пальмы-Флоры                  |
| Regver                     | Регверская лесозаготовительная гильдия |
| Righteous Brand            | Праведное Клеймо                       |
| Ring of Three              | Кольцо Трех                            |
| Runemarked                 | Отмеченные Рунами                      |
| Scars of Scale and Tooth   | Шрамы от Чешуи и Зуба                  |
| Scourgers                  | Бичеватели                             |
| Shekis Timber Company      | Шекиская Лесозаготовительная Компания  |
| Shoomat                    | Шумата                                 |
| Shore Warden               | Береговые Стражи                       |
| Silverbone Smithing Guild  | кузнечная гильдия Серебряной Кости     |
| Surgoth Guild              | Сурготская Гильдия                     |
| Taskers                    | Десятники                              |
| The Caustic Heart          | Едкое сердце                           |



| Оригинал                   | Перевод                 |
|----------------------------|-------------------------|
| The Hands of Ord           | Десницы Орда            |
| The Harbingers of the Core | Предвестники Ядра       |
| The Remnants               | Остатки                 |
| The Revelry                | Разгулье                |
| Umavi                      | Умави                   |
| Uvuroh                     | Увуро                   |
| Vinewreathed Enclave       | Анклав Виноградных лоз  |
| Volstrucker                | Волштрукер              |
| Wanderman Assembly         | Вандерманская ассамблея |
| Wardens of the Ravine      | Стражи Ущелья           |
| Zetek                      | Зетек                   |

## Регионы

| Оригинал          | Перевод              |
|-------------------|----------------------|
| Blightshore       | Берег Гнили          |
| Eiselcross        | Эйзелкросс           |
| Greying Wildlands | Седое Дикоземье      |
| Marrow Valley     | долина Основ         |
| Menagerie Coast   | побережье «Зверинца» |
| Xhorhas           | Жорхас               |
| Zemni Fields      | Земнийские поля      |

## БЕРЕГ ГНИЛИ

| Оригинал         | Перевод               |
|------------------|-----------------------|
| Cauldron Sea     | Котельное море        |
| Ebonglass Massif | массив Черного стекла |
| Far Hharom       | Фар-Харом             |
| Ghor Veles       | Гор Велес             |
| Incanter's Rest  | Могила Заклинателя    |
| Miskath Pit      | Мискатская Яма        |
| New Haxon        | Новый Гаксон          |
| Olc Skerry       | Олк Скерри            |
| Rotthold         | Ротхолд               |
| Tooth of Zehir   | Зуб Зехира            |

## Долина Основ

| Оригинал          | Перевод                  |
|-------------------|--------------------------|
| Alfield           | Алфилд                   |
| Ashguard Garrison | гарнизон Эшгвард         |
| Ashkeeper Peaks   | Вершины Хранителя Пепла  |
| Berleben          | Берлебен                 |
| Bladegarden       | Блэйдгарден              |
| Brokenveil Bluffs | утесы Разорванной Завесы |
| Crispvale Thicket | чаща Криспвейл           |
| Cyregreen Forest  | Киренгринский лес        |
| Deastok           | Деосток                  |
| Egelin Quarry     | Эгелинский карьер        |
| Felderwin         | Фелдервин                |
| Felderwin Tillage | Фелдервинская пашня      |
| Grimgolir         | Гримголир                |
| Herethis Mines    | Херетисские шахты        |
| Hupperdook        | Хаппердук                |
| Kamordah          | Каморда                  |
| Labenda Swamp     | болото Лабенда           |
| Mount Mentiri     | гора Ментири             |
| Ounterloch        | Унтерлох                 |
| Talonstadt        | Талонштадт               |
| Trostenwald       | Тростенвальд             |
| Ustaloch          | Усталох                  |
| Vol'antim         | Вол'антим                |
| Wuyun Gate        | Вуюнские Врата           |
| Zadash            | Задаш                    |

## ЖОРХАС

| Оригинал                    | Перевод                         |
|-----------------------------|---------------------------------|
| Asarius, The City Of Beasts | Асарий, город зверей            |
| Barbed Fields               | Колючие поля                    |
| Bazzoxan                    | Баззозан                        |
| Brokenveil Marsh            | болото Разорванной Завесы       |
| Charis                      | Чарис                           |
| Deepriver Mine              | Шахта "Глубокая река"           |
| Draconia                    | Дракония                        |
| Dreemoth Ravine             | ущелье Дримот                   |
| Dumaran                     | Думаран                         |
| Fevergulf Lake              | Жаркий залив                    |
| Icozrin Steelworks          | Икозринский сталелитейный завод |
| Iothia Moorland             | Иотийский торфяник              |
| Jigow                       | Джигау                          |
| Lotusden Greenwood          | Лотусденово Зеленолесье         |
| Many Hosts of Igrathad      | Многоликий Игратад              |
| Penumbra Range              | Хребет Полутени                 |
| Rosohna / Ghor Dranas       | Росона / Гор Дранас             |
| Sorrowseep Waters           | Воды Скорби                     |
| Urzin                       | Урзин                           |
| Vermaloc Wildwood           | Вермалокское Диколесье          |
| Verstglade                  | Верстглейд                      |
| Xarzith Kitril              | Ксарзит Китрил                  |

## ЗЕМНИЙСКИЕ ПОЛЯ

| Оригинал             | Перевод              |
|----------------------|----------------------|
| Amber Crossroads     | Янтарный перекресток |
| Blumenthal           | Блюменталь           |
| Bysaes Tyl           | Бисаес Тил           |
| Druvenlode           | Друвенлод            |
| Dunrock Mountains    | Данрокские горы      |
| Erdeloch             | Эрделош              |
| Icehaven             | Ледяная Гавань       |
| Kaltenloch           | Катленлош            |
| Nogvurot             | Ногвурот             |
| Odessloe             | Одесслой             |
| Pride's Call         | Зов Гордости         |
| Rastum Den           | Растум Ден           |
| Rexxentrum           | Рексентрум           |
| Rockguard Garrison   | гарнизон Рокгвард    |
| Ruins Of Shattengrod | руины Шаттенгрода    |
| Saltwallow Bog       | Соляное болото       |
| Silberquel Ridge     | хребет Зильберкель   |
| Velvin Thicket       | Велвинская чаща      |
| Vergesson Sanatorium | санаторий Вергессона |
| Yrrosa               | Ирроса               |

## ПОБЕРЕЖЬЕ «ЗВЕРИНЦА»

| Оригинал          | Перевод             |
|-------------------|---------------------|
| Barren Shores     | Бесплодные берега   |
| Bisaf Isle        | остров Бисафт       |
| Brokenbank        | Брокенбэнк          |
| Bwualli           | Бвуалли             |
| Copia Lake        | озеро Копиа         |
| Copia Wildwood    | Копийское Диколесье |
| Cyrios End Forest | Цириосский лес      |
| Cyrios Mountains  | горы Цириос         |
| Darktow           | Дарктау             |
| Diver's Grave     | Могила Ныряльщика   |
| Dolithil Mine     | рудник Долитил      |
| Doralle Woods     | Дораллские леса     |
| Everplume         | Эверплум            |



| Оригинал           | Перевод                   |
|--------------------|---------------------------|
| Feolinn            | Феолинн                   |
| Festerwill Pool    | бассейн Фестервилл        |
| Gilded Roadway     | Позолоченный тракт        |
| Gravid Archipelago | Отягощённый архипелаг     |
| Gwardan            | Гвардан                   |
| Hearthstar Peaks   | Вершины Звезды Очага      |
| Lushgut Forest     | Лушгутский лес            |
| Nicodranas         | Никодранас                |
| Othe               | От                        |
| Othemoor           | Отские болота             |
| Pallid Grove       | Бледная роща              |
| Palma Flora        | Пальма-Флора              |
| Plumgroves         | Сливовые рощи             |
| Port Damali        | Порт-Дамали               |
| Port Zoon          | Порт-Зун                  |
| Quoraska jungle    | джунгли Куораска          |
| Rumblecusp         | Рокочущий пик             |
| Sepesca            | Сепеска                   |
| Siltbasin Pass     | перевал Илистого бассейна |
| Stonecage Cliffs   | скалы Каменной клетки     |
| Tussoa             | Туссоа                    |
| Twinward Isles     | острова Близнецы          |
| Urukayxl           | Урукайксл                 |
| Vezdaweald         | Вездавельд                |
| Vide Cay           | Виде-Кай                  |
| Wuyun Gorge        | ущелье Вуюн               |

## СЕДОЕ ДИКОЗЕМЬЕ

| Оригинал            | Перевод                       |
|---------------------|-------------------------------|
| Blooming Grove      | Цветущая роща                 |
| Boroftkrah          | Борофткарах                   |
| Cinderrest Sanctum  | святилище Тлеющего покоя      |
| Crystalsands Tundra | тундра Кристаллических песков |
| Flotket Alps        | Флоткетские Альпы             |
| Ivory Lake          | озеро Слоновой кости          |
| Kravaraad           | Кравараад                     |
| Molaesmyr           | Молесмир                      |
| Mythburrow          | перщера Мифов                 |
| Palebank Village    | деревня Пейлбэнк              |
| Rime Plains         | Обледеневшие равнины          |
| Savalirwood         | Савалирвуд                    |
| Shadycreek Run      | Шейди-Крик-Ран                |
| Uraliss             | Уралисс                       |
| Uthodurn            | Утодурн                       |

## ЭЙЗЕЛКРОСС

| Оригинал                  | Перевод                |
|---------------------------|------------------------|
| Aeor Crash Site           | место крушения Эора    |
| Allowak's Sanctuary       | святилище Алловака     |
| Balenpost                 | Баленпост              |
| Fortress of the Dead jarl | крепость Мертвого ярла |
| Mutalos                   | Муталос                |
| River Inferno             | река Инферно           |
| Syrinlya                  | Сиринлия               |
| Tomb of the Worm          | Гробница Червя         |
| Vurmas                    | Вурмас                 |
| Palebank Village          | деревня Пейлбэнк       |
| Rime Plains               | Обледеневшие равнины   |
| Savalirwood               | Савалирвуд             |
| Shadycreek Run            | Шейди-Крик-Ран         |
| Uraliss                   | Уралисс                |
| Uthodurn                  | Утодурн                |

## ЭЙЗЕЛКРОСС

| Оригинал                  | Перевод                |
|---------------------------|------------------------|
| Aeor Crash Site           | место крушения Эора    |
| Allowak's Sanctuary       | святилище Алловака     |
| Balenpost                 | Баленпост              |
| Fortress of the Dead jarl | крепость Мертвого ярла |
| Mutalos                   | Муталос                |
| River Inferno             | река Инферно           |
| Syrinlya                  | Сиринлия               |
| Tomb of the Worm          | Гробница Червя         |
| Vurmas                    | Вурмас                 |
| Palebank Village          | деревня Пейлбэнк       |
| Rime Plains               | Обледеневшие равнины   |
| Savalirwood               | Савалирвуд             |
| Shadycreek Run            | Шейди-Крик-Ран         |
| Uraliss                   | Уралисс                |
| Uthodurn                  | Утодурн                |

## ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

| Оригинал                  | Перевод                      |
|---------------------------|------------------------------|
| Academy Grounds           | территория Академии          |
| Aegis Block               | Блок Эгиды                   |
| Alt'afi Avenue            | Проспект Альт'афи            |
| Amethyst Crypt            | Аметистовый склеп            |
| Anorans Ring              | Кольцо Аноранса              |
| Apa-feids                 | Апа-феиды                    |
| Archevault                | Аркохранилище                |
| Armavault                 | Пушкохранилище               |
| Assay Sphere              | Сфера Исследования           |
| Assembly Yard             | Сборочный двор               |
| Auger Trail               | Винтовая тропа               |
| Aurora Hold               | Крепость Авроры              |
| Banehold                  | Бейнхолд                     |
| Bastille of Torment       | Бастилия Мучений             |
| Beaded Alley              | Бисерная Аллея               |
| Blessed Fields of Elysium | Благословенные Поля Элизиума |
| Blushing Tankard          | "Румяный Кубок"              |
| Bogpit                    | Болотная яма                 |
| Bone Orchard              | Сад Костей                   |
| Builder's Plot            | Строительский участок        |
| Bursar Plaza              | Казначейская площадь         |
| Cabin of Fortune          | Хижина удачи                 |
| Caes Mosor                | Цез Мозор                    |
| Cairn Hill                | Курган                       |
| Candleglow Inn            | гостиница "Зажженная Свеча"  |
| Candles                   | Свечи                        |
| Carnival of Coin          | Карнавал Монет               |
| Castle Ungebroch Terrace  | терраса замка Унгеброх       |
| Cedarline Street          | Кедровая Улица               |
| Chantry of the Dawn       | Канцелярия Зари              |
| Claykeep                  | Глинянная цитадель           |
| Clover Alley              | Клеверная аллея              |
| Clover Plaza              | Клеверная площадь            |
| Constellation Bridge      | Мост Созвездия               |
| Coronas                   | Кольца                       |
| Crafters                  | район Ремесленников          |
| Craterfield               | Кратерное поле               |
| Creets                    | Критс                        |
| Crescent Grove            | Дворец Полумесяца            |
| Crescents                 | Полумесяцы                   |
| Croaker Cave              | Пещера Квакуна               |
| Crossmark                 | Перекрестие                  |
| Deliberation Disc         | Круг Обдумывания             |
| Dockside                  | Причал                       |



| Оригинал                         | Перевод                                |
|----------------------------------|----------------------------------------|
| Dragon Seat                      | Драконье Место                         |
| Dungeon of Penance               | Темница Покаяния                       |
| Dustbellows                      | Пыльные кварталы                       |
| Dustway                          | Пылевой путь                           |
| East Rotthold                    | Восточный Ротхолд                      |
| East Wall                        | Восточная стена                        |
| Edgepoint Lighthouse             | маяк Крайняя Точка                     |
| Estate Sybaritic                 | Праздное Поместье                      |
| Exalted Collection Auction House | аукционный дом "Благородная Коллекция" |
| Firemark Facility                | "Оборудование Файермарка"              |
| Firmaments                       | Твердыни                               |
| Fort Venture                     | форт Удача                             |
| Fortress of the Sun              | Крепость Солнца                        |
| Gallimaufry                      | Куча-Мала                              |
| Garden Grounds                   | Садовые земли                          |
| Gearhole Prison                  | тюрьма Гирхол                          |
| Genesis Sphere                   | Сфера Бытия                            |
| Ghostlands                       | Призрачные земли                       |
| Gilded Esplanade                 | Позолоченная Эспланада                 |
| Gilded Willows                   | Позолоченные Ивы                       |
| Grand Disc                       | Круг Основ                             |
| Grandcast Citadel                | цитадель Грандкаст                     |
| Green Hall                       | Зеленый Зал                            |
| Greenset                         | Зеленый район                          |
| Gruff Slum                       | Трущобы                                |
| Hall of Erudition                | Зал Эрудиции                           |
| Hammer Sphere                    | Сфера Молота                           |
| Harbor Sphere                    | Портовая Сфера                         |
| Harborline                       | Прибрежная линия                       |
| Harvest Path                     | тропа Урожая                           |
| Hearth of the All-Hammer         | Очаг Всемолота                         |
| Hillward                         | Центральный район                      |
| Hogmarshal Road                  | Хогмаршальская Дорога                  |
| House of Enchantment             | Дом Волшебства                         |
| House of Enlightenment           | Дом Просвещения                        |
| House of Invention               | Дом Изобретений                        |
| Houses of Sagacity               | Дома Проницательности                  |
| Idleworks Shelf                  | Уступ Бездельников                     |
| Innerstead Sprawl                | Внутренние Усадьбы                     |
| Invulnerable Vagrant             | "Неуязвимый бродяга"                   |
| Ironlot                          | Айронлот                               |
| Ironside Barracks                | казармы Айронсайда                     |
| Jeweled Gates                    | Драгоценные ворота                     |
| Jolly Dwarf                      | "Веселый дварф"                        |
| Jumble                           | Джамбл                                 |
| King's Bastion                   | Королевский Бастион                    |
| King's Hall                      | Зал Короля                             |
| Korrwa Ring                      | Кольцо Коррва                          |
| Kraghammer                       | Крагхаммер                             |
| Lake Hall                        | Озерный Зал                            |
| Lakeside                         | Озерный район                          |
| Larboard Light                   | Левобережный Свет                      |
| Lay of the Land                  | "Обстоятельная почва"                  |
| Liber Disc                       | Круг Дум                               |
| Lochward                         | Озерный район                          |
| Lotoe Plaza                      | площадь Лотоэ                          |
| Lucid Bastion                    | Ясный Бастион                          |
| Marble Tomes Conservatory        | Консерватория Мраморных Томов          |
| Marrow Keeps                     | Крепость Основ                         |
| Meatwaters                       | Мясные воды                            |
| Midway Docks                     | Центральные доки                       |

| Оригинал               | Перевод                          |
|------------------------|----------------------------------|
| Minceli Road           | Мостовая Минсели                 |
| Moot                   | район Дебатов                    |
| Mosaic Ward            | Мозаичный квартал                |
| Mossmire Temple        | храм Моссмайр                    |
| Mother's Lighthouse    | маяк Матери                      |
| Mudfields              | Грязевые поля                    |
| Mudtop Ward            | Грязевой квартал                 |
| Neverbend Smithy       | кузня Невербендов                |
| Nimbus Keep            | Крепость Сияния                  |
| North Center           | Северный центр                   |
| North Rotthold         | Северный Ротхолд                 |
| Northroads             | Северные дороги                  |
| Northward              | Северный район                   |
| Olo                    | Оло                              |
| Omnismelter            | Вселавильня                      |
| Opal Archways          | Опаловые Арки                    |
| Open Quay              | Открытый причал                  |
| Ornatora               | Орнатора                         |
| Outersteads            | Внешние Усадьбы                  |
| Pearl Shrine           | Жемчужный храм                   |
| Peddler's Row          | Торговый Ряд                     |
| Pelc's Curiosities     | "Диковинки Пелк"                 |
| Pentamarket            | Пентамаркет                      |
| Pillars                | Столпы                           |
| Pious District         | Благочестивый Район              |
| Pits                   | Ямы                              |
| Platinum House         | Платиновый Дом                   |
| Platinum Veranda       | Платиновая терраса               |
| Puddles                | Лужи                             |
| Pulum Road             | Пулум                            |
| Rainbow Vineyards      | Радужные виноградники            |
| Red Market             | Красный рынок                    |
| Restless Wharf         | Беспокойная пристань             |
| Riptide Inn and Tavern | "Быстрина, Гостинница и Таверна" |
| Roots                  | Корни                            |
| Rudwashes              | Рудуаши                          |
| Salsvault              | Салсволт                         |
| Sayer Street           | Улице Сайер                      |
| Scatters               | Питейные                         |
| Scowl Square           | Хмурая площадь                   |
| Sentry Keep            | Сторожевая крепость              |
| Sentry Sphere          | Сторожевая Сфера                 |
| Shadowshire            | Теневое графство                 |
| Shimmer Ward           | Мерцающий квартал                |
| Shrine of the Dawn     | Храм Зари                        |
| Signet Ramparts        | Оплот Знаков                     |
| Signet Wall            | Стена Знаков                     |
| Silver Falls Grove     | роща Серебряного водопада        |
| Silverstreet           | Серебрянная улица                |
| Skew                   | Уклон                            |
| Skyship Tower          | Башня Небесных Кораблей          |
| Soltryce Academy       | Академия Солтрис                 |
| Sootswallow Lodge      | "Приют Сажеглотателей"           |
| Stark Docks            | Доки Старка                      |
| Sterling Satchel       | "Кошель с серебром"              |
| Stilts                 | Сваи                             |
| Suamalie Way           | Проезд Суамали                   |
| Summit House           | Дом Обсуждений                   |
| Sunset Hall            | Закатный Зал                     |
| Syngorn                | Сингорн                          |
| Tangles                | Бедлам                           |
| Temple Genesis         | Храма Бытия                      |



| Оригинал                          | Перевод                         |
|-----------------------------------|---------------------------------|
| The Court of Colors               | Двор Красок                     |
| The Prayer Foundry                | Молитвенный цех                 |
| Thin Sheets                       | Тонкая Гладь                    |
| Throne Roost                      | Тронный Двор                    |
| Tidepeak Tower                    | башня Пика Приливов             |
| Tillers                           | район Земледельцев              |
| Timuafa                           | Тимуафа                         |
| Tower of Writ                     | Башня Письма                    |
| Towers of Night                   | Башни Ночи                      |
| Trench Tavern                     | таверна "Канавы"                |
| Tri-Spires                        | Трехшпилье                      |
| Triumph Chime                     | Триумфальный Курант             |
| Tumbledowns                       | Развалины                       |
| Umber Dungeon                     | Умбровая Темница                |
| Underforge                        | Подкузница                      |
| Underworks                        | Подземелья                      |
| Vaigvasa Road                     | Вайгваса                        |
| Valley Archive of the Cobalt Soul | Долинный Архив Кобальтовой Души |
| Victory Pit                       | Яма Победы                      |
| Vigil                             | район Бдения                    |
| Vigil's Circle                    | Круг Бдения                     |
| Virkwzual                         | Вирквзуал                       |
| Volition Disc                     | Круг Воли                       |
| West Wall                         | Западная стена                  |
| Wetwalks                          | Мокрые тропы                    |
| Wickerskids                       | Плетень                         |
| Winch Lift                        | Лебедочный подъемник            |
| Xagonstar                         | Ксагонстар                      |
| Zauberspire                       | Заубершпиль                     |

## ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ ОБЪЕКТЫ

| Оригинал            | Перевод                  |
|---------------------|--------------------------|
| Acheron             | Ахерон                   |
| Aeor                | Эор                      |
| Aggrad Mountains    | Агградские горы          |
| Alfield Wood        | Алфилдский лес           |
| Amber Road          | Янтарная дорога          |
| Ank'Harel           | Анк'Харел                |
| Arborea             | Арборея                  |
| Aruuth              | Аруут                    |
| Arvandor            | Арвандор                 |
| Avernus             | Авернус                  |
| Bay of Gifts        | залив Даров              |
| Beissel             | Бейссел                  |
| Beynsfal Plateau    | Плато Бейнсфаль          |
| Bisaft Post         | Бисафтский торговый пост |
| Biting North        | Бусачий Север            |
| Boreal Omen River   | река Полярное Предвестие |
| Bright City         | Яркий Город              |
| Bromkiln Hills      | Бромкильские Холмы       |
| Broonbobah          | Брунбоба                 |
| Carceri             | Карсери                  |
| Cliffkeep Mountains | горы Охранного утеса     |
| Cloakjaunt Path     | тропа Сокрытой прогулки  |
| Crispvale Roadway   | Криспвейлский тракт      |
| Crooked Stone       | Кривой Камень            |
| Dampfkan            | Дампфкан                 |
| Demonweb            | Паутина Демонов          |
| Dividing Plains     | Разделяющие равнины      |
| Dodafir             | Додафир                  |
| Dragshallow Reefs   | рифы Драгшэллоу          |
| Dreemoth Quarry     | Дримотский карьер        |

| Оригинал              | Перевод                   |
|-----------------------|---------------------------|
| Duneburrow            | Песчаные Норы             |
| Emerald Gulch Sea     | Изумрудный залив          |
| Emon                  | Эмон                      |
| Erackinor             | Эракинор                  |
| Exandria              | Эксандрия                 |
| Flora Isle            | остров Флора              |
| Fool's Curtain        | Занавес Дурака            |
| Foren                 | Форен                     |
| Frigid Depths         | Холодные Глубины          |
| Frostbogen            | Фростбоген                |
| Gehen Basin           | котловина Гехен           |
| Gelier                | Гелиер                    |
| Glory Run Road        | дорога Славы              |
| Graying Wildlands     | Седое Дикоземье           |
| Hallowed Paths        | Освященные пути           |
| Havenpath Road        | дорога в Гавань           |
| Hespert Archipelago   | архипелаг Хеспет          |
| Hestavar              | Хеставар                  |
| Ifolon River          | река Ифолон               |
| Inkclaw Reef          | риф Чернильного Когтя     |
| Island of Renewal     | Остров Обновления         |
| Issylra               | Иссилра                   |
| Itaa                  | Итаа                      |
| Kaltsel               | Калтсел                   |
| Kethesk               | Кетеск                    |
| Kranad                | Кранад                    |
| Letherna              | Летерна                   |
| Lucidian Ocean        | Люцидианский океан        |
| Luddenbrock Mines     | Лудденброкские шахты      |
| Marquesian Desert     | Маркетская пустыня        |
| Marquet               | Маркет                    |
| Miskath Strand        | побережье Мискат          |
| Mordant Isle          | остров Мордант            |
| Mother's Sigh Reef    | риф Вздоха Матери         |
| Mount Metiri          | Гора Ментири              |
| Nalsheem              | Налшим                    |
| Nessus                | Нессус                    |
| Nishrek               | Нишрек                    |
| Oharra                | Охарра                    |
| Oshinik-Ka            | Ошиник-Ка                 |
| Othanzia              | Отанзия                   |
| Ozmit Sea             | Озмитское море            |
| Parchwood Timberland  | подлесок Опавших деревьев |
| Pearlbow Wilderness   | Заросли Перлбоу           |
| Pride's Walk Road     | путь Гордости             |
| Prism Path            | тропа Призмы              |
| Quannah Breach        | Куанна Брич               |
| Raska Lake            | озеро Раска               |
| Rifenmist             | Рифенмист                 |
| Rifenmist Jungle      | Рифенмистские джунгли     |
| Ruby of the Sea       | Морской Рубин             |
| Ruukva                | Рууква                    |
| Sariss, the Jade City | Сарисс, Нефритовый город  |
| Schneessel            | Шнессел                   |
| Scymir River          | река Сцимир               |
| Shammel               | Шаммел                    |
| Sharkfeather Abyss    | Бездна Акульего Пера      |
| Shattered Teeth       | Обломанные Зубы           |
| Shearing Channel      | Поперечный канал          |
| Silberhaul Mines      | шахты Серебрянных Залов   |
| Silberquel Mountains  | Зильберкельские горы      |
| Solania               | Солания                   |



| Оригинал             | Перевод                  |
|----------------------|--------------------------|
| Stormcrest Mountains | горы Штормового Гребеня  |
| Strathfell           | Стратфелл                |
| Suuthan Volcano      | вулкан Суутан            |
| Swavain Islands      | острова Свавейн          |
| Taergoss             | Таэргосс                 |
| Tal'Dorei            | Тал'Дорей                |
| Tanglebed            | Запутанное Ложе          |
| Torrid Reef          | Раскаленный риф          |
| Truscan Vale         | Трусканская долина       |
| Tyodan River         | река Тиодан              |
| Unyeethi             | Уньети                   |
| Utespire Mountains   | горы Утеспайр            |
| Vasper Timberland    | Васперские лесные угодия |
| Vasselheim           | Вассельхейм              |
| Veluthil Forest      | лес Велутил              |
| Venom Strait         | Ядовитый пролив          |
| Verdant Expanse      | Зеленый Простор          |
| Vezdali Peninsula    | полуостров Вездали       |
| Vuthos               | Вутос                    |
| Whitestone           | Белокамень               |
| Wildmount            | Дикогорье                |
| Wrathfall            | Гроздь                   |
| Wynandir             | Винандир                 |
| Ysgard               | Исгард                   |
| Zemniaz              | Земниаз                  |

## ПЕРСОНАЖИ

| Оригинал                                    | Перевод                                         |
|---------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| Adia Shu                                    | Адия Шу                                         |
| Alamads Haddou, Marquis Of Port Zoon        | Аламадс Хадду, маркиз Порт-Зуна                 |
| Aldageam                                    | Алдагеам                                        |
| Alfwin Dwendal                              | Альфвин Двендал                                 |
| Alkamar                                     | Алкамар                                         |
| Allusus Dawyne                              | Аллус Давейн                                    |
| Alonne Frith                                | Алонн Фрит                                      |
| Amra Ballei                                 | Амра Баллей                                     |
| Arakki                                      | Аракки                                          |
| Argonomist June Wiston                      | аргоном Джун Уистон                             |
| Ari Bortock                                 | Ари Борток                                      |
| Auby Shudderstone                           | Оби Шаддерстоун                                 |
| Aurelio                                     | Аурелио                                         |
| Baroness Jenna Iresor, Archmage Of Industry | баронесса Дженна Иресор, архимаг промышленности |
| Beltune                                     | Белтун                                          |
| Bertrand Dwendal                            | Бертран Двендал                                 |
| Biylan                                      | Бийлан                                          |
| Bloody Maggie                               | Кровавая Мэгги                                  |
| Boerth                                      | Бурт                                            |
| Bol'bara                                    | Бол'бара                                        |
| Bram Gulchswattle                           | Брэм Гулчсватл                                  |
| Brannon Ven Brava                           | Браннон Вен Брава                               |
| Brennan Keef                                | Бреннан Киф                                     |
| Bright Queen Leylas Kryn                    | Светлая Королева Лейлас Крин                    |
| Brumae Luddie                               | Брумэ Лудди                                     |
| Brunda Gleshin                              | Брунда Глешин                                   |
| Bryce Feelid                                | Брайс Филид                                     |
| Caduceus Clay                               | Кадуцей Клэй                                    |
| Calianna                                    | Калианна                                        |
| Captain Alyson Paij                         | Капитан Элисон Пайдж                            |
| Cardorn Brentahill                          | Кардорн Брентахилл                              |
| Carliyle Vesperwind                         | Карлайл Веспервинд                              |
| Casper Windmouth                            | Каспер Виндмут                                  |

| Оригинал                                           | Перевод                                    |
|----------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| Chessia Wakiam                                     | Чессия Вакиам                              |
| Claret Director Jette Brashan                      | Багровый наставник Джетте Брашан           |
| Cleff Tinkertop                                    | Клифф Тинкертоп                            |
| Corshad Dumon                                      | Коршад Дюмон                               |
| Crown Marshal Hayden Damurag                       | королевский маршал Хайден Дамураг          |
| Cubu-Ka / Colbu Caz                                | Колбу Каз                                  |
| Dajarkal                                           | Даджаркал                                  |
| Dela Folger                                        | Дела Фолджер                               |
| Delilah Briarwood                                  | Делайла Брайрвуд                           |
| Demis Mardoon                                      | Демис Мардун                               |
| Deter McGinneas                                    | Детер МакГиннеас                           |
| Dillyu                                             | Диллью                                     |
| Doctor Reynold Brueska                             | Рейнольд Бруеска                           |
| Doctor Waldorf Perifeather                         | доктор Вальдорф Перифетер                  |
| Drahir Baiegn                                      | Драгир Байен                               |
| Drassig                                            | Драссиг                                    |
| Druvis Koothalok                                   | Друвис Куталок                             |
| Duendalos                                          | Дуэндалос                                  |
| Duos Sabado                                        | Дуос Сабадо                                |
| Durth Mirimm                                       | Дурт Миримм                                |
| Dusk Captain Quana Kryn                            | Сумеречный капитан Куана Крин              |
| Duurek Kronst                                      | Дуурек Кронст                              |
| Duvia                                              | Дувия                                      |
| Eckhardt Dwendal                                   | Экхардт Двендал                            |
| Eidys Dwendal                                      | Эйдис Двендал                              |
| Elanza                                             | Эланза                                     |
| Elias De Corvo                                     | Илайес Де Корво                            |
| Elloway Tenvidas / Buyer                           | Эллоуэй Тенвидас / Покупатель              |
| Elro Aldataur                                      | Элро Алдатаур                              |
| emissary Lord Zeddan Graf                          | эmissар лорд Зеддан Граф                   |
| Emma Zezbok                                        | Эмма Зезбок                                |
| Ereldra Icozrin                                    | Эрельдра Икозрин                           |
| Erma Schnieb                                       | Эрма Шниб                                  |
| Ernath Noack                                       | Эрнат Ноак                                 |
| Essora                                             | Эссора                                     |
| Everard Dwendal                                    | Эверард Двендал                            |
| Exchequer Aethia Drooze                            | Казначей Этия Друз                         |
| Expositor Sia Kresh                                | Толкователь Сиа Креш                       |
| Farrhan Yost                                       | Фарран Йост                                |
| Fenton Tethwick                                    | Фентон Тетвик                              |
| Ferol Sal                                          | Ферол Сал                                  |
| Fryda Langer                                       | Фрида Лангер                               |
| Galgonos                                           | Галгонос                                   |
| General Kruth Doorav                               | генерал Крут Дурав                         |
| Gerb                                               | Герб                                       |
| Gertrude Wagner                                    | Гертруда Вагнер                            |
| Ghuldi Demosk                                      | Гульди Демоск                              |
| Gothad Miskal                                      | Готад Мискал                               |
| Graaf                                              | Грааф                                      |
| Grimalda                                           | Гримальда                                  |
| Guildmaster Kai "Goldfang" Arness                  | глава гильдий Кай «Золотой клык» Арнесс    |
| Gwey Yethneiros                                    | Гвей Йетнейрос                             |
| Halas Lutagran                                     | Халас Лутагран                             |
| Hallwas Denalor                                    | Халлвас Деналор                            |
| Head Matron Vivurk Tonn                            | Верховная мать Вивурк Тонн                 |
| Headmaster Oremid Hass, Archmage Of Cultivation    | директор Оремида Хасс, архимаг выращивания |
| Headmaster Zivan Margolin, Archmage Of Conscriptio | директор Зиван Марголин, архимаг призыва   |
| Heidi Axebeard                                     | Хейди Аксбоард                             |



| Оригинал                                                  | Перевод                                                   |
|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Hektor                                                    | Гектор                                                    |
| Herwin Melvot                                             | Гервин Мелвот                                             |
| High Curator Loman Turray, Herald Of The Zadash Archive   | верховный куратор Ломан Туррей, вестник Архива в Задаше   |
| High Curator Yudala Fon, Herald Of The Rexxentrum Archive | верховный куратор Юдала Фон, вестник Архива в Рексентруме |
| High-Richter Dolan Thyme                                  | Хай-Рихтер Долан Тимьян                                   |
| Hildas Cliffhollow                                        | Хильдас Клиффхоллоу                                       |
| Honor                                                     | Хонор                                                     |
| Hulil Lutan                                               | Хулиль Лутан                                              |
| Hunnis Breeah                                             | Ханнис Бриа                                               |
| Huron Stahlmast                                           | Хурон Шталмаст                                            |
| Hythenos                                                  | Гифенос                                                   |
| Ichabod Ashelon                                           | Икабод Ашелон                                             |
| Icozrin                                                   | Икозрин                                                   |
| Ikithon Trent                                             | Икитон Трент                                              |
| Inock Julous                                              | Инок Джулус                                               |
| Ionia Marbleweaver                                        | Иония Мраморная Ткачиха                                   |
| Ionos jagentoth                                           | Ионос Джагентот                                           |
| Iris Bethelas                                             | Айрис Бефелас                                             |
| Ironeye Jaglord Brukk                                     | Джаглорд "Железный Глаз" Брукк                            |
| Irven Liel                                                | Ирвен Лиел                                                |
| Ishel                                                     | Ишель                                                     |
| J'mon Sa Ord                                              | Дж'мон Са Орд                                             |
| Jagoda Uttolot                                            | Ягода Уттолот                                             |
| Jarinmine                                                 | Джаринмин                                                 |
| Jarl Conessa Berg                                         | Ярл Конесса Берг                                          |
| Jessie Wensthorp                                          | Джесси Венсторп                                           |
| jibu-Corryn / Alyxikon                                    | Джибу-Коррин / Аликсикон                                  |
| Joao                                                      | Жао                                                       |
| Jorma Margolin                                            | Йорма Марголин                                            |
| Judessa Fruunast                                          | Иудесса Фруунаст                                          |
| Judus Olessia                                             | Джудус Олессия                                            |
| Julienne Droogba                                          | Жюльен Дрогба                                             |
| Juraj Trebain                                             | Юрай Требейн                                              |
| Karta Meck                                                | Карта Мекк                                                |
| Kijori                                                    | Киджори                                                   |
| KING Imathan Talviel                                      | король Иматан Талвиэль                                    |
| Korberta Horswell                                         | Корберта Хорсвелл                                         |
| Korshad Seddiki                                           | Коршад Седдики                                            |
| Kosh Clearbarker                                          | Кош Клирбаркер                                            |
| Krekk                                                     | Крекк                                                     |
| Kriemhilde Mardoon                                        | Кримхильда Мардун                                         |
| Lady Quana Seledo                                         | Леди Куана Селедо                                         |
| Lady Sulia jagentoth                                      | леди Сулия Джагентот                                      |
| Lady Vess De Rogna, Archmage Of Antiquity                 | леди Весс Де Ронья, архимаг античности                    |
| Lady Zethriss Olios                                       | Леди Зетрисс Олиос                                        |
| Lason de Weeler                                           | Ласонаде Вилер                                            |
| Lawrence Darrington                                       | Лоуренс Даррингтон                                        |
| Lein Untgaf                                               | Лейн Унтгаф                                               |
| Lilyana Cayd                                              | Лилиана Кейд                                              |
| Liv-Burrath                                               | Лив-Буррат                                                |
| Lord Anselm Mardoon                                       | лорд Ансельм Мардун                                       |
| Lord Athesias Uludan                                      | лорд Атезиас Улудан                                       |
| Lord Athesias Uludan, Archmage Of Diplomatic Union        | лорд Атезиас Улудан, архимаг дипломатического союза       |
| Lord Buhfal                                               | Лорд Бухфал                                               |
| Lord Darko Trebain                                        | лорд Дарко Требейн                                        |
| Lord Gabriel Rymmer                                       | Лорд Габриэль Риммер                                      |
| Lord Milos Uttolot                                        | лорд Милош Уттолот                                        |

| Оригинал                                          | Перевод                                            |
|---------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| Lord Symon Vergesson                              | лорд Саймон Вергессон                              |
| Lydia Truscan                                     | Лидия Трускан                                      |
| Magic                                             | Мэджик                                             |
| Manfried Dwendal                                  | Манфрид Двендал                                    |
| Marquis Hector Saliva                             | Маркиз Гектор Салива                               |
| Marquis Jenna Iresor                              | маркиза Дженна Иресор                              |
| Marquis Maros du Simmas                           | Маркиз Марос дю Симмас                             |
| Marquis Mata Laau-afu                             | Маркиз Мата Лаау-афу                               |
| Marquis Tusila Latu                               | Маркиз Тусила Лату                                 |
| Marshal Garad Velious                             | маршал Гарад Велиус                                |
| Marta Denizreitch                                 | Марта Денизрейч                                    |
| Master Doolan Tversky, Archmage Of Dysology       | магистр Дулан Тверская, архимаг ДИСОЛОГИИ          |
| Master Duasad Keef                                | Мастер Дуасад Киф                                  |
| Master Trent Ikithon, Archmage Of Civic Influence | магистр Трент Икитон, архимаг гражданского влияния |
| Mera Vacross                                      | Мера Вакросс                                       |
| Mila Teno                                         | Мила Тено                                          |
| Mira Uttolot                                      | Мира Уттолот                                       |
| Morgid                                            | Моргид                                             |
| Morgo Delwur                                      | Морго Дельвур                                      |
| Mynarc Purdahl                                    | Минарк Пурдал                                      |
| Myra Quirn                                        | Майра Квирн                                        |
| Nathrow Arple                                     | Натроу Арпл                                        |
| Nella Durlon                                      | Нелла Дурлон                                       |
| Nima Cinnarid                                     | Нима Циннарид                                      |
| Norca Brighttusk                                  | Норка Брайттуск                                    |
| Numa Jagentoth                                    | Нума Джагентот                                     |
| Olesya Lapidus, Marquis Of Port Damali            | Олеся Лапидус, маркиза Порт-Дамали                 |
| Oliver Schreiber Retainer To The Crown            | приближенный к королю Оливер Шрейбер               |
| Omrifar                                           | Омрифар                                            |
| Ophelia Mardoon                                   | Офелия Мардун                                      |
| Orentha Stonegrasp                                | Орента Стоунграсп                                  |
| Orvo Mustave                                      | Орво Мустав                                        |
| Parson Pellinost                                  | Парсон Пеллиност                                   |
| Peggy Silva                                       | Пегги Сильва                                       |
| Petrov Sauer                                      | Петров Сауэр                                       |
| Portcaller Mazin "Fat Fish" Fahreed               | портовый распорядитель Мазин "Важная Шишка" Фарид  |
| Prime Arbiter Sydnock Truscan                     | главный арбитр Сиднок Трускан                      |
| Professor Gulrim Shalebrow                        | профессор Гулрим Шейлброу                          |
| Professor Tuss Waccoh                             | Профессор Тусс Ваккох                              |
| Pumat Sol                                         | Пумат Сол                                          |
| Quan Sabado                                       | Куан Сабадо                                        |
| Queen Simone Fruunast                             | королева Симона Фруунаст                           |
| Queen Titania of the Summer Court                 | Королева Летнего Двора Титания                     |
| Queselia Vir                                      | Кеселия Вир                                        |
| Quin Theramast                                    | Квин Терамаст                                      |
| Raegrin Mau                                       | Раегрин Мау                                        |
| Redjaw                                            | Редьяв                                             |
| Reese jagentoth                                   | Риз Джагентот                                      |
| Regin Kavla                                       | Реджина Кавла                                      |
| Rissa Tinkertop                                   | Рисса Тинкертоп                                    |
| Roguun                                            | Рогун                                              |
| Rufus Mardoon                                     | Руфус Мардун                                       |
| Sally Brizzberm                                   | Салли Бризберм                                     |
| Satyana Vorvexis                                  | Сатьяна Ворвексис                                  |
| Scanlan Shorthalt                                 | Скэнлан Шортхолт                                   |
| Selachai                                          | Селачай                                            |
| Shadowhand Essek Thelyss                          | Тайный советник Эссек Телис                        |



| Оригинал                            | Перевод                                     |
|-------------------------------------|---------------------------------------------|
| Shakaste (Hush)                     | Шакасте (Шепот)                             |
| Sir Linus Denwallop                 | Сэр Лайнус Денуоллоп                        |
| Sken Zabris                         | Скен Забрисс                                |
| Skysybil Abrianna Mirimm            | Небесная прорицательница<br>Абрианна Миримм |
| Sleese Firemark                     | Слиз Файермарк                              |
| Starosta Leman TuFinn               | староста Леман ТуФинн                       |
| Starosta Uvilia Whek                | староста Увилия Век                         |
| Stefan Weberrat                     | Стефан Веберрат                             |
| Struther Felmont                    | Струтер Фелмонт                             |
| Sunbreaker Olomon                   | Сокрушитель Солнца Оломон                   |
| Suria Dwendal / Saugiss             | Сурия Двендал / Согисс                      |
| Talamin Raanan                      | Таламин Раанан                              |
| Taryon Darrington                   | Тарион Даррингтон                           |
| Tasithar                            | Таситар                                     |
| Taskhand Verin Thelyss              | Десница Верин Телисс                        |
| Tatia Trebain                       | Татия Требейн                               |
| Tauan                               | Тауан                                       |
| Telva Cornwrath                     | Телва Корнврат                              |
| Temgor                              | Темгор                                      |
| Tessandra Julous                    | Тессандра Джулус                            |
| The Gentleman                       | Джентльмен                                  |
| Theanor Whisperthin                 | Теанор Виспертин                            |
| Theoderich Dwendal                  | Теодерих Двендал                            |
| Theocrat Kon Bruda                  | теолократ Кон Бруда                         |
| Three Earrings                      | Три Серьги                                  |
| Tiberius Stormwind                  | Тиберий Штормвинд                           |
| Trence Orman                        | Тренс Орман                                 |
| Troka, The Scoundrel King           | Трока, Король-Негодяй                       |
| Tulgi Lutan                         | Тулги Лутан                                 |
| Udoth                               | Удот                                        |
| Underbaron Brock Dummaroff          | подбарон Брок Думмарофф                     |
| Urgon Went                          | Ургон Вент                                  |
| Ushru                               | Ушру                                        |
| Usula Starsburn                     | Усула Старсберн                             |
| Uther Prent                         | Утер Прент                                  |
| Valemis Tirdra                      | Валемис Тирдра                              |
| Vasan Atrith, Marquis Of Gwardan    | Васан Атрит, маркиза Гвардана               |
| Velima Shanglian                    | Велима Шанглиан                             |
| Veluna Samarshan                    | Велуна Самаршан                             |
| Vemosi Runek                        | Вемози Рунек                                |
| Verla Pelc                          | Верла Пелк                                  |
| Vesdan Wothassic                    | Весдан Вотассик                             |
| Vespin Chloras                      | Веспин Хлорас                               |
| Voskiir Larth                       | Воскиир Ларт                                |
| Vreya Trestilya                     | Врея Трестилия                              |
| Wardlow Akron                       | Вардлоу Акрон                               |
| Wilhelm Arrisgon                    | Вильгельм Аррисгон                          |
| Willamar Dwendal                    | Вилламар Двендал                            |
| Wyatt Fedar                         | Уайатт Федар                                |
| Wyatt Maranoss, Plank King          | Уайатт Мараносс, Король Доски               |
| Yinra Emberwind                     | Йинра Эмбервинд                             |
| Yussa Errenis                       | Юсса Эрренис                                |
| Zendasa                             | Зендаса                                     |
| Zhafe Uludan, Marquis Of Nicodranas | Жафе Улудан, маркиз Никодрана-<br>наса      |
| Zolaed                              | Золаед                                      |
| Zorka Trebain                       | Зорька Требейн                              |
| Zulla Sauer                         | Зулла Сауэр                                 |
| Zyn Daevyana                        | Зын Дэйв'яна                                |

## ПРОЧЕЕ

| Оригинал                                         | Перевод                                              |
|--------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| Age of Arcanum                                   | Эпоха Тайной Магии                                   |
| anamnesis                                        | вспоминание                                          |
| Bald Dwarf Whisky                                | виски "Лысый Дварф"                                  |
| Bambauch                                         | Бамбаух                                              |
| Black Sap                                        | Черный Сок                                           |
| Blight Ichor                                     | Чумной Ихор                                          |
| Blushing Elf                                     | "Румяный эльф"                                       |
| Bold Adventurer                                  | "Смелый искатель приключе-<br>ний"                   |
| Bright Queen's Doom                              | "Гибель Светлой Королевы"                            |
| brumestone                                       | брумстоун                                            |
| Candlefire                                       | "Огонь свечи"                                        |
| Children of Creation                             | Дети Творения                                        |
| Chronurgy Magic                                  | Магия Хронургии                                      |
| coinmaster                                       | мастер над монетой                                   |
| consecution                                      | последовательность                                   |
| Creation Primordial                              | Первозданное Творение                                |
| Dens                                             | Дены                                                 |
| Divine Gate                                      | Божественные Врата                                   |
| Dragon Turtle                                    | «Дракоchерепахa»                                     |
| Dual Monarchs                                    | Двойная Монархия                                     |
| dunamis / dunamantic /<br>dunamancer / dunamancy | динамий / динамантический /<br>динамант / динамантия |
| Dyolet                                           | диолет                                               |
| Elder Evils                                      | Древнее Зло                                          |
| Elemental Chaos                                  | Стихийный Хаос                                       |
| Epoch of Ends                                    | Эпоха Завершения                                     |
| First Children                                   | Первые Дети                                          |
| First Protectors                                 | Первые Защитники                                     |
| Frigid Woe                                       | холодное горе                                        |
| God of Death                                     | Бог Смерти                                           |
| Graviturgy Magic                                 | Магия Гравитургии                                    |
| grinner                                          | ухмыляющийся                                         |
| hemocraft                                        | гемокрафт                                            |
| Hunter's Bane                                    | Проклятие Охотника                                   |
| Husseldorf                                       | Хюссельдорф                                          |
| idolmaster                                       | магистр подношений                                   |
| Krakenwhacker                                    | "Убийца Кракенов"                                    |
| Laffath & Legrand Vineyards                      | Виноградники Лаффат и Ле-<br>гранд                   |
| lawmaster                                        | законодатель                                         |
| Leoleoa Cellars                                  | Подвалы Леолеоа                                      |
| Moonbeam                                         | "Лунный луч"                                         |
| Morale Pals                                      | "Моральные приятели"                                 |
| New Radiance                                     | "Новое сияние"                                       |
| pithmaster                                       | мастер основ                                         |
| Purple Breast Company                            | Компания "Пурпурная Грудь"                           |
| Saliva Winery                                    | Винодельня Салива                                    |
| Screaming Knuckle                                | «Кричащая костяшка»                                  |
| silvertooth                                      | "Сереброзуб"                                         |
| Skyspear                                         | Небесное копье                                       |
| Sog Sticks                                       | Коряги                                               |
| Soothsalts                                       | Соль Истины                                          |
| Soulsailor                                       | "Парусник душ"                                       |
| steamcasting                                     | паровое литье                                        |
| Sword of Fathoms                                 | Меч глубин                                           |
| The Ill Hand                                     | «Большая рука»                                       |
| Tradewind                                        | "Попутный ветер"                                     |
| von Brandt                                       | фон Брандт                                           |
| warmaster                                        | магистр войны                                        |
| watchmaster                                      | начальник караула                                    |
| Wavechaser                                       | "Волнорез"                                           |







# КАК ТЫ ХОЧЕШЬ ЭТО СДЕЛАТЬ?

Война разгорается на континенте, который пережил не один конфликт. Двендалианская империя и династия Крии воюют за близлежащие земли, и только самые великие герои осмелятся встать между ними. Где-то в дальних уголках этого измученного войной места хранятся секреты, которые могут положить конец конфликту и положить начало новой эре мира или сжечь мир дотла.

Соберите отряд героев и отправляйтесь в путешествие по континенту Дикогорье - месту действия второго сезона популярного сериала «Critical Role». В этой книге вы найдете новые варианты персонажей, героическую хронику, которая поможет вам создать предысторию вашего героя, четыре различных стартовых приключения и все, что нужно мастеру подземелий, чтобы вдохнуть жизнь в кампанию, основанную на Дикогорье.

Для использования с пятым изданием  
«Книги игрока», «Энциклопедии  
чудовищ» и «Руководство мастера  
подземелий».



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

