

DUNGEONS & DRAGONS™

CAMPAIGN SUPPLEMENT

FORGOTTEN REALMS®

Чемпионы Руин *Champions of Ruin*



Jeff Crook, Wil Upchurch, Eric L. Boyd

Перевод - LE_Ranger

От переводчика

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

Перевод некоторых спорных слов:

spell – заклинание или (в общем смысле) магия

cast – накладывать, колдовать или читать

caster, spellcaster – колдующий или заклинатель

wizard – волшебник

sorcerer – колдун

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

celestial – селестиал или небесный

beast – тварь

fiend – изверг

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

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

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

LE_Ranger, LE_Ranger@rambler.ru, icq 307744148

Вступление

Конфликт между добром и злом длится на протяжении всей истории Торила и проникает в ежедневную жизнь его народа — но ни добро, ни зло долгое время не могут одержать верх.

Это - архетипы мучителей и террористов, пенителей моря, преступников, злодеи, антигероев, пиратов, убийц, культистов, соблазнитель, служителей темных богов, злодеев и архизлодеев. Зло многолико. Привлекательное и соблазнительное или развращенное и отвратительное, зло стимулирует наше воображение и вызывает сильную реакцию.

Чего стоят герои без великой угрозы — и что если Вы и есть одна из этих угроз? Какие великие заговоры Вы можете подготовить, какие злые проекты Вы можете выполнить, если воас не ограничивают идеалы добра? "Чемпионы Руин" предлагают множество возможностей и для игроков, и для ведущих, заинтересованных исследованием более темной стороны Фаэруна.

Что Вам необходимо для игры

Чтобы использовать эту исходную книгу, Вам необходимы три основных книги правил игры "Подземелья и Драконы": "Руководство Игрока", "Руководство Ведущего" и "Руководство Монстров", плюс "Установка Кампании Забытых Царств".

Кроме того, здесь упоминается еще несколько книг. Во многих случаях эта ссылка находится в форме сокращения названия книги в скобках после названия заклинания, монстра или некоторых других игровых элементов. Книги (включая некоторые из вышеупомянутых) и их сокращения следующие: "Книга Мерзкой Тьмы" (МТ), "Книга Воина" (КВ), "Дракономикон" (Дра), "Руководство Эпического Уровня" (ЭУ), "Фолиант Изверга" (ФИ), "Установка Кампании Забытых Царств" (УКЗЦ), "Лорды Тьмы" (ЛТ), "Магия Фаэруна" (Маг), "Руководство Монстров II" (РМ2), "Резюме Монстров: Монстры Фаэруна" (Мон), "Руководство Игрока по Фаэруну" (РИФ), "Расы Фаэруна" (РФ), "Змеинные Королевства" (ЗК), "Недоступный Восток" (НВ) и "Подземье" (Под).

Как использовать эту книгу в Вашей кампании

"Чемпионы Руин" обеспечивают игроков и ведущих идеями, выбором и инструментами для включения в кампанию зла. Она обеспечивает новые злые расы, умения и магические изделия. Умения инициации придают особый дух злым божественным заклинателям. В высшей степени злые и мощные злодеи дают ДМаам галерею новых противников, покровителей или друзей игровых персонажей. Книга предлагает богатый материал для расширения роли зла в кампании Забытых Царств. С другой стороны, многое из книги может использоваться с незначительными корректировками для любой установки.

Вступление: Почему - некоторые народы и существа злы. Есть множество различных философий.

Глава 1, Расы: Три новых расы, разработанные для "Чемпионов Руин". Встречайте экстаминаара и кринта, две новых порочных расы, и наконец -то игрок может играть драэглотом, используя данную здесь информацию о чудовищном классе.

Глава 2, Инструменты зла: Более дюжины новых умений, более сорока новых заклинаний и ассортимент недавно раскопанных магических изделий позволяет персонажам исследовать свои релевантные убеждения.

Глава 3, Престиж-классы: Здесь детализированы шесть новых престиж-классов, наряду с наметками о том, как разместить их в вашей кампании.

Глава 4, Злые организации: Присоединиться или противостоять? У игровых персонажей есть много возможностей с этими организациями. Каждая статья включает информацию о присоединении к группе, а также затраты и пользу членства.

Глава 5, Злые места: Злые узлы, теневые узлы, святыни и места злой силы ждут храбрых, отчаянных или изворотливых.

Глава 6, Столкновения со злом: Эта глава предлагает практические советы по включению злых игровых персонажей в кампанию.

Глава 7, Чемпионы зла: Узнайте больше о древнем зле Фаэруна. Аумвор Бессмертный, Дендар Ночная Змея, Сонеиллон Королева Шепотов, Эльтаб и другие детализированы здесь в своих крови, славе и величии.

Философии зла

Злые персонажи предлагают богатое разнообразие возможностей для отыгрыша. Они могут быть сложным народом, замученным неудачами в соответствии идеалам добра, хотя некоторые из злых персонажей никогда не стараются анализировать, являются ли их действия добрыми или злыми. Другие верят, что цель оправдывает средства и что добро может в конечном счете уйти от злых действий; оппортунисты кричат, что нет цели более высокой, чем личное продвижение.

При игре злым персонажем некоторые рассматривают зло как нечто черно-белое и предполагают, что злой персонаж в партии ищет любой возможности, чтобы предать, ограбить или убить своих компаньонов. Это - экстремальная точка зрения.

Зло может проявляться многими путями, и не все из них столь откровенны, как нож в спину паладину партии или бросание жертв в пламя у бесстыдного идола. Хотя нападения и убийства - очевидные проявления поведения злого персонажа, безжалостный эгоизм часто может быть более мощным выражением зла, чем психотический вор, убивающий своих спящих компаньонов.

Персонаж может быть злым и все же не казаться злым; он может быть злым, все же рассматривая себя воплощением благодетели; или его зло может проявляться при некоторых условиях. Например, персонаж, ролучивший ликантропию, может жертвовать сокровища вдовам и сиротам, строить храмы, убивать драконов и помогать старушкам переходить улицу - но в полнолуние он выслеживает и убивает тех же самых вдов и сирот и скормливает тех же самых старушек дракону. Большинство времени он добр, но его проклятие стирает все добро, которое он делает.

Естественно доброго или нейтрального персонажа можно довести до зла потребностью искать мести, находя в злых действиях легкий способ выполнить свои цели. Другой может стремиться к справедливости и совершенству, используя злые средства, чтобы оправдать добрую цель.

Конечно, зло может быть самоочевидным. Никто не задается вопросом, не является ли священник Цирика в глубине души добрым парнем - если бы он был таковым, Цирик никогда не предоставил бы ему заклинания. Но одно лишь то, что он злой, не подразумевает, что он собирается резать своих компаньонов и украсть их сокровища при первой же возможности. Если бы зло было действительно саморазрушающим, добру было бы не так уж трудно одолеть его.

В то же самое время может быть трудно понять, чем мотивируется персона, становясь злой. Редкий индивидуум признает — и еще меньше утверждают — себя злым, и большинство рассматривает себя если и не совсем добрыми, то уж по крайней мере не неисправимо злыми. Но все же Фаэрун полон неисправимых антигероев, богов и монстров.

Так что же такое зло?

Если бы Вы желаете играть злым персонажем, Вы можете действовать точно так, как и играя добрым, но с другим знаком. Вместо того чтобы убивать красного дракона, который терроризирует деревню эльфов, Вы отправляетесь убивать золотого дракона, терроризирующего оркскую деревню. Однако, если Вы собираетесь взаимодействовать и, возможно, идти на приключения с партией добрых и нейтральных персонажей, Вам потребуется исследовать злой характер вашего персонажа несколько глубже и попытаться понять, какой вид злого мировоззрения Вы избрали для него.

Ниже кратко обсуждаются различные философии зла. Каждая секция обеспечивает указания, каким видам религий следует каждая из философий, примеры организаций, божеств, типов персонажей или существ, которые воплощают специфическую философию, мировоззрение или мировоззрения, обычно поддерживаемые теми, кто практикует эту философию.

Традиции/Это не зло

Одна из потенциальных причин для зла - просто следовать нормам и стандартам ваших предков и общества. Зло определяется обществом, а не в соответствии законам богов или природы. То, что может рассматриваться как самое темное табу в одном месте, может быть совершенно приемлемой практикой где-либо еще. Например, рабство незаконно во многих частях Фаэруна, но достаточно обычно в Тэе, где даже добрая персона может держать раба-двоих просто потому, что это - социальная норма. В некоторых регионах использованию наркотиков и галлюциногенных лекарств настоятельно препятствуют, в то время как в других это - неотъемлемая часть ежедневной духовной жизни народа.

Другие ситуации не настолько очевидны. Колдовство, например, является запретным в некоторых областях лишь потому, что народ ему не доверяет. Любой занимающийся колдовством в таком месте может быть признан судьями и шерифами региона злым, в то время как прямо через границу колдовство - достойная профессия. В цивилизованных землях силовое возмездие или месть - исключительная область гражданских или религиозных властей. Законное правление, как предполагается, защищает невинных от линчевания разгневанной толпой. Если решили вершить возмездие сами, ваши действия можно будет считать столь же злыми, как и преступление, за которое вы мстите. В пограничных же районах и беззаконных областях, где персона должна полагаться на собственные силы, действия личной мести нормальны и считаются не более чем самообороной. Зло часто может определяться не действиями индивидуума или его личной философией, а культурой, в которой он в это время действует.

Персонажи могут использовать эту философию для оправдания своих действия, и это может быть правильно в зависимости от индивидуальных обстоятельств. Полуорки с Хребта Мира или персонаж-дроу из Подземья может иметь намного более либеральную интерпретацию того, что есть зло, по сравнению с кем-либо из Сильверимуна или Кормира.

В любом случае, игрок или ДМ должны назначить персонажу мировоззрение, если для чего-либо оно играет критическую роль, например, для функционирования некоторой магии, типа заклинания *запрет*, или для уменьшения урона, которое преодолевается оружием некоторого мировоззрения. Нравственно двусмысленным персонажам может быть назначено мировоззрение как у их божества-покровителя, если нет других решений.

Религия: Персонажи, поддерживающие эту философию, привлечены к маленьким региональным или культурным религиям и культам.

Пример: Культ Дракона.

Обычные мировоззрения: Нейтральное злое, хаотическое зло.

Я - не злой!

Некоторые признают, что зло существует в мире, но они никоим образом не считают себя злыми, независимо от того, насколько развращенными могут быть их действия. Эддрет Велуутра (обсуждаемая ниже и более детализированная в "Лордах Тьмы") - совершенный пример злой организации, которая думает, что каждое из ее действий служит добру.

Персонажу с этой философией должно быть назначено его правильное мировоззрение, независимо от того, что он думает о себе, по тем же самым причинам, что и персонажу с философией Традиции/Это не зло. Или игрок, или DM должны назначить мировоззрение согласно превосходящим действиям персонажа. Если он иногда делает добрые дела, но чаще всего прибегает ко злу, для оправдания его злых методов ему нужно дать злое мировоззрение, независимо от его возражений.

Религии: Персонажи с этой философией часто поклоняются добрым богам.

Пример: Эддрет Велуутра.

Обычное мировоззрение: Законное зло.

Злое проклятие

Персонаж стал злым через некоего магического агента — проклятие бога, болезнь типа ликантропии, через контакт с артефактом, или другой формой мощной магии. В некоторых случаях его взгляды на закона и хаос не меняются. Проклятие обычно поначалу отвергается, но долгое его действие заставит персонажа признать характеристики злого проклятия.

Религии: Персонаж может пытаться сохранить свою прежнюю религию, но постепенно он будет стремиться к религии, ближе всего соответствующей его мировоззрению, или приветствуемой для того, чем он является теперь.

Пример: Малар.

Специально: Добрые паладины и клерики под злым проклятием обычно теряют свои божественные способности.

Обычные мировоззрения: Все.

Соблазнение

Персонаж соблазняется обещанием силы, славы, богатства или удовольствия за исполнение злых действий. Он не гордится своими действиями, но его желание награды перевешивает его ненависть к тому, кем он стал. Он может даже прийти к тому, чтобы принять свой злой характер и смаковать его. Персонаж может быть магически соращен мощным заклинанием зачарования, или ему может быть внушен страх в присутствии злого бога. Соблазнение отличается от злого проклятия тем, что персонаж не настроен оппозиционно в отношении того, что случается с ним. Он может поначалу даже не знать, что исполняет злые действия, но когда он действительно сделает это, он не стремится изменить свой путь.

Религии: Персонаж обычно действует в пределах злой религии, так как чаще всего его соращает религия или ассоциация с ней.

Пример: Шар.

Обычные мировоззрения: Все.

Доведенный до зла

Персонажа можно было довести до зла несколькими способами. Его жизнь или обстоятельства могут быть настолько резкими, что он должен совершать злые действия только ради того, чтобы выжить. Он может искать возмездия за что-то невообразимо неправильное, сделанное ему или тем, кого он любит. Он может бороться огнем с огнем, если можно так выразиться, верша зло, чтобы сдержать худшее зло.

В отличие от персонажа, не соглашающегося с тем, что он злой, этот тип персонажа часто не рассматривает себя действительно злым — но он и не отрицает того, что сделанное им может привести его на этот путь. Часто он имеет некоторые грандиозные намерения восполнить то, что он сделал, но к этому времени может быть уже слишком поздно менять его путь.

Религии: Любые. Этот вид зла не связан со специфической религией.

Примеры: Многие гильдии воров заполнены этим типом персонажей.

Обычное мировоззрение: Нейтральное зло.

Простая злобность

Персонаж неспособен управлять своими жестокими или антиобщественными импульсами. Он может быть добрым, интеллектуальным и полностью способным исполнять задачи, вести беседы и успешно работать. Но когда он подвергается чему-либо, невозможно сказать, как он поступит. Неизвестно, что разожжет его ярость; обычно он вымещает такие вспышки на других и не считает, что сделал что-то не так, при этом не сожалея и не раскаиваясь.

Религии: Любые. Этот вид зла не связан со специфической религией.

Примеры: Бойцы, воров и варвары.

Обычное мировоззрение: Хаотическое зло.

Естественно рожденный злым

Персонаж может быть выращен в обществе, для которого зло является основным правилом, и он не знает никакого другого жизненного пути. Он был рожден на поле битвы или в логове орков, обучен обманывать и лгать и, вероятно, совершил свой первый действительно мерзкий поступок, еще не достигнув десятилетнего возраста.

Для этого типа злого персонажа вероятнее всего подвергнуться изменению мировоззрения, если он столкнется с другой культурой. Он также в большинстве склонен ненавидеть и бояться того, что отличается от него.

Религии: Персонаж предпочитает шаманскую религию или культ, в котором он вырос.

Примеры: Общества монстров.

Обычные мировоззрения: Хаотическое злое, законное зло



Безумен, говорю вам!

Из-за некоего психоза навязчивая идея или пересиливающая боязнь заставляют персонажа исполнять непостижимо злые действия. Даже те, кто посвящен философии зла или злым богам, находят, что действия таких персонажей лежат за пределами приемлемого поведения. В зависимости от характера безумия, персонаж может чувствовать раскаяние за то, что он делает, но он не может остановиться. Другой персонаж может восхищаться тем, что он делает, или он даже не понимает, что творит.

Религии: В зависимости от безумия и его проявлений, персонаж может быть неспособным участвовать в организованной религии любого типа, или может быть лидером злой религии или культа. Он может даже быть патроном доброй религии. Но в основе его скрывается ужасный секрет, импульс, который заставляет его делать то, что устршило бы и демона. С другой стороны, некоторые злые религии и организации могут приветствовать его после обнаружения его безумия, так, чтобы они могли управлять им и использовать его специфические таланты.

Примеры: Бэйн, Цирик.

Обычные мировоззрения: Все, особенно с хаотическими тенденциями.

Неотъемлемое зло

Раса персонажа диктует его злое проявление. Это обычно случается лишь с некоторыми чудовищными расами, особенно с нежитью и аутсайдерами.

Религии: Религия монстров, если есть.

Пример: Ночные Маски.

Обычные мировоззрения: Любое зло.

Злой выбор

По некоторым причинам персонаж хочет действовать злым способом, который он признает злым и при котором он не чувствует никакого раскаяния. Его побуждения могут быть эгоистичными, он может быть согнут местью, его могут принуждать завершить дело или достичь цели, не позволяя ничему встать на пути. С другой стороны, он может просто быть социопатом, одинаково способным к чрезвычайно добрым или злым действиям, ни одно из которых не движет его эмоционально или духовно, и ни в одном из них он не видит никаких противоречий. Таким персонажам легко скрыть свое мировоззрение и быть вежливыми.

Религии: Любая религия, которая служивает эгоистичной цели, включая таковые доброго мировоззрения.

Примеры: Железный Трон, Тайное Братство.

Обычные мировоззрения: Законное злое, нейтральное зло.

Лучше править в аду, чем служить на небесах

Этот персонаж активно оппозиционно настроен в отношении добра, считая, что совершенство будет отталкивающим в любой форме, и думает, что быть добрым - признак слабости характера. Им движут ненависть и жажда, и он постоянно упивается срывом добродетели.

Религии: Большинство активных и радикальных злых религий и организаций привлекают этот тип персонажа.

Примеры: Цирик, Бэйн, Шар.

Обычные мировоззрения: Любое зло.

Цель оправдывает средства

Этот путь - скользкий и наклонный. Персонаж ищет большее добро, возможно, ниспровержение отвратительного злодея или учреждение хорошей церкви или организации перед лицом бедственной ситуации, и ничто не остановит его от достижения этой цели, даже если он должен сделать для этого зло.

Религии: Персонаж может принадлежать любой религии, но божества доброго мировоззрения редко смотрят с покровительством на злые действия.

Примеры: Мистра, Шондакул, Огма.

Обычные мировоззрения: Все.

Глава 1

Расы

Некоторые расы, по слухам, имеют предрасположенность ко злу; фактически же эта черта заметно изменяется от расы к расе. Тифлинги часто испытывают на себе предубеждение из-за своей злой родословной, даже при том, что они нейтральны или даже добры. Стереотип рассматривает тифлингов как неотъемлемо злых, часто испытывая недостаток сути. Напротив, расы, представленные здесь, заслуживают своей репутации действительно злобных. Хотя и не каждый драэглот, экстаминаар или кринт следует злой философии, большинство их злы или в лучшем нейтральны; добрые представители среди этих рас редки.

Драэглот (Draegloth)

Драэглоты - ужасы -полуизверги, ритуально созданные жрицами дроу, проверяющими свою преданность Лолс спариванием с вызванными демонами. Лишь единожды такой союз производит ребенка, и драэглот рассматривается как предзнаменование покровительства богини, часто разжигая войны, убийства и другие интриги. Драэглоты - бесполое, лишённые любых половых признаков существа, неспособные к рождению подобных себе. Большинство драэглотов невероятно лояльны к жрице, выносившей их, служа ей штурмовиками, телохранителями и иногда любовниками. Когда мать драэглота умирает, или дом, которому он служит, уничтожается, он часто уходит блуждать по Подземью, становясь бичом везде, где проходит.

Драэглоты - жестокие существа, известные своей великой силой и хитростью. Они охотятся в туннелях Подземья ради пропитания и возможности распространить зло. Одиноким драэглот может терроризовать целую деревню глубинных гномов или гримлоков, и обычно уходит прежде, чем усилия будут объединены против него. Драэглоты редко рискуют выйти из Подземья, зная, что их естественные преимущества будут нейтрализованы в верхнем мире и что их уникальная родословная сделает их целями и для героев, и для злодеев.

Расовая история

Точка происхождения драэглота неизвестна. Многие из исторически доминирующих домов дроу имеют свои собственные легенды, каждая из которых провозглашает, что дом был первым, получившим благословение Лолс. Конечно, правдивость таких заявлений в лучшем случае сомнительна, и они породили далеко не один конфликт между матерями - матронами. Драэглоты были рядом настолько долго, что никто не может сказать, которое из этих заявлений является верным, хотя Дом Баэдри Мензоберранзана был, вероятно, первым, заполучившим служителя-драэглота. В этой теории, вероятно, больше правды, чем в других; драэглот, лояльный Дому Баэдри, как известно, защищал его лидеров во время раздора, который в конечном счете сделал их бесспорными правителями Мензоберранзана.

В течение тысяч лет драэглоты были чрезвычайно редки, нечасто появляясь в нескольких анклавах дроу по Подземью. Начиная около двух тысяч лет назад драэглоты стали обнаруживать все чаще, даже вдалеке от ближайших анклавов дроу. Такие сообщения часто не воспринимались всерьез, принимаемые за испуг путешественников по Подземью, но это было правдой — небольшое количество драэглотов вырвалось на свободу от дроу, которым это было, конечно же, безразлично. В конце концов, свободно бродящие драэглоты уже какое-то время существовали в их городах, распространяя войны и внутренние конфликты. Эта оплошность дорого обошлась анклаву дроу Ир'Силм.

Дроу Ир'Силма не придавали значения слухам о том, что драэглот терроризирует близлежащее поселение дуэргаров. Беженцы из анклава дварфов рассказывали о буйствующем четвероруким демоне, разрывающем тела, чтобы сожрать их. Когда этот одинокий драэглот появился в районе Ир'Силма, наезники на ящерицах, охраняющие город, приветствовали его с осторожным уважением, поскольку даже свободный драэглот - ребенок Лолс. Драэглот не стал напасть сразу, дожидаясь вместо этого, пока управляющая анклавом мать-матрона не потребовала его аудиенции. Там ловушка драэглота захлопнулась; за секунды элитная охрана матроны была разорвана на части и источающие слюну челюсти драэглота оказались в дюймах от ее горла. Непредвиденное обстоятельство *телепорта* спасло ее жизнь и сохранило историю об Ир'Силме; все остальные члены анклава были или убиты в своих домах, или выслежены в последующие недели.

Начиная с этого времени дроу попытались более плотно управлять драэглотами, оставшимися без дома. Им позволили жить в городах дроу без присоединения к дому или покровительства мощного вельможи. За бродячими драэглотами всегда наблюдают — даже за имеющими покровительство, и они разыскивают новых матерей-матрон, чтобы вручить себя им и избежать этого подозрения. Был по крайней мере один случай фальсификации рождения драэглота, чтобы дать дому видимость благословения Лолс. Такие обманы ранее рассматривались как богохульные, но после исчезновения Лолс оказывают почти культовый эффект на тех, кто желает полагать, что Паучья Королева возвратилась в их дом.

Начиная с исчезновения богини драэглоты стали более независимым, многие больше не служат матерям-матронам, если не получат равный статус. Все больше их уходят, блуждая по Подземью в поисках приключений и средств или восстановить Лолс к ее прежней славе, или увеличить силу своих демонических родителей на Материальном Плане. В результате культы демонов нашли себе неожиданных союзников, и драэглоты начинают формировать свои собственные культы, чтобы возвысить имена своих отцов. Драэглоты редко работают вместе, но они не брезгуют работой с другими ради достижения своей цели. Это особенно истинно для более молодых членов расы, которых никогда твердо не держала власть Лолс.

Перспектива

Драэглоты - тайные и хитрые существа, склонные к дикой ярости, которая заканчивается смертью тех, кто вокруг них. Они - превосходные советники, поскольку их умы, по-видимому, созданы для понимания множества нитей интриг дроу, а их врожденная дикость учитывает изобилие выбора при взаимодействии с любыми врагами. Они могут быть терпеливыми слушателями, когда

вокруг них те, кого они уважают, и Лолс дала им способность медитировать и молиться часами в поисках Решения. Их уникальная комбинация терпения, хитрости и безжалостности делает их одними из самых устрашающих охотников Подземья.

Драэглоты рассматривают всех существ в мире, помимо дроу и других благословенных Лолс существ, как скот или марионеток. Они не имеют никаких проблем с убийством других разумных существ ради пропитания или удовольствия. Это не подразумевает, что они не могут уважать других за их статус или силу, и из драэглотов получаются превосходные компаньоны и служители матерей-матрон, выносивших их. Но за пределами этой четкой религиозной и социальной роли самоотверженные действия ради других лежат за пределами понимания драэглотов.

Единственная вещь, затмевающая ненависть драэглота к другим существам - его вера. Поклонение Лолс (или раньше Ваэруну) возглавляет собой существование драэглота, и многие из них становятся клериками, преданными ей. Они действуют как телохранители и советники матерей-матрон из уважения к Лолс, и даже теперь, когда она исчезла, большинство драэглотов продолжает поклоняться ей со своим обычным пылом. Однако, некоторые драэглоты потеряли веру в Паучью Королеву и теперь обращаются за руководством к своим демоническим родителям. Для других жителей Подземья они наиболее опасны, потому что в то время как их преданные кузены вместе с дроу ищут знаки от Лолс, те, кто бросили ее, организуют гуманоидов вокруг себя для поклонения демонам. Такие драэглоты недавно начали скорее взаимодействовать с более слабоумными гуманоидами, чем охотиться на них, поскольку они могут так получить силу и досягаемость своих новых организаций. Гримлоки - их любимые рекруты, благодаря варварской свирепости этих существ и их готовности следовать за сильным лидером в обмен на способность процветать в опасной окружающей среде Подземья.



Индивидуальность

Драэглоты, возможно, самая злая раса на всем Торице. Они рождаются от слияния двух великих зол, в мире мерзость нормальна, а добро отсутствует, как и с вет солнца. Члены этой расы любят причинять другим великую жестокость, и они изучают, как делать это, от своих матерей, лелеющих эту черту с великим наслаждением и заботой. Драэглоты известны своим недостатком оценки прекрасного. В отличие от большинства

других рас, они не имеют никакого эстетического чувства, не ценят искусство в любой форме, и их не привлекают ни члены их собственной расы, ни члены других рас. Поэтому говорят, что единственная мелодия, умиротворяющая драэглота - когда он совершает злые и развращенные деяния.

Физическое описание

Драэглоты выразительно походят на больших дроу, с черной кожей, длинной белой гривой и пылающими красными глазами. Они имеют рост от 7 1/2 до 8 футов и весят 300-375 фунтов. Их ноги имеют два сустава, что делает их чрезвычайно быстрыми и проворными, а их тела перевиты толстыми, мощными мускулами. Лицо драэглота удлинено и имеет скелетные черты. Драэглот имеет четыре руки, две из которых - нормально выглядящие руки дроу, которые выглядят несоизмеримыми с его телом и часто используются для наложения заклинаний. Две другие руки - длинные и мощные конечности, заканчивающиеся жестокими когтями и свисающие, подобно обезьяньим. Драэглоты не чувствуют потребности носить одежду, так как тело каждого индивидуума покрыто прекрасным белым мехом. Драэглоты рождаются полностью развившимися и живут около 300 лет, хотя дикая жизнь Подземья отбирает немалую часть их полного срока жизни.

Отношения

Большинство драэглотов проводит свои жизни около дроу, которые или уважают их, или боятся их, или и то, и другое. В свою очередь, полудемоны наслаждаются своим особым местом в сообществе дроу и могут действовать высокомерно, в чем они часто видят меньшую половину своего происхождения. Они расценивают остальные расы Подземья немногим более чем животных, которые служат им или обеспечивают продовольствием и сокровищами. Драэглоты питают особенно сильную антипатию к сумеречным (см. "Подземье"), которые платят им и той же монетой. Некоторые из арканистов, знакомых с обеими расами, предположили гипотезу о том, что вражда происходит среди демонов, породивших расы, но до настоящего времени это никем не подтверждено.

В редких случаях, когда драэглот покидает свою среду обитания в Подземье, он обнаруживает, что ни одна из рас поверхности не стремится к нему в компаньоны. Эти драэглоты обычно живут в пещерах на поверхности, выходя из них по ночам, в то время как другие находят для жизни общины дроу, типа таковых в лесу Кормантор.

Мировоззрение

Драэглоты - существа из чистого зла, независимо от того, которую из сторон семейства предпочитает индивидуум; они не желают быть ничем более него (ее). Они также предпочитают хаотическое мировоззрение обоих родителей, хотя их преданность своим матерям часто приводит их к организованному поведению на службе им. Драэглоты, остающиеся без руководящей силы матери-матроны в течение длительного периода времени, могут отказаться от своего дома и уйти блуждать по Подземью в одиночестве.

Земли драэглотов

Драэглотов можно найти прежде всего в городах дроу, рассеянных по всему Подземью. Они обычно придерживаются своих создателям, если их дом не разрушен или не ослаблен настолько, что становится опасно в нем оставаться. В этой точке они рискуют уйти искать новые области и новые жертвы своих развращенных умов. Некоторые из этих драэглотов могут оставаться в городе, создавая свои собственные независимые силовые базы на службе своим матронам.

Хотя некоторые из уходящих драэглотов довольны блужданиями по темным туннелям под поверхностью Фаэруна, другие решают посмотреть, что лежит выше. Некоторых тянут слухи о лагерях дроу на поверхности, в то время как другие уходят, чтобы избежать охоты своих многочисленных врагов.

Религия

Драэглоты весьма преданны Лолс, божеству, благословение которого породило их. Они столь же безумели, как и матери-матроны, из-за недавнего исчезновения Лолс, и подавляющее большинство драэглотов остаются преданными ее идеям. Некоторые из драэглотов, однако, дрогнули в своей вере и оказались оттянутыми к одному из других божеств Темного Селдарина; Ваэрон привлек на свой путь несколько мощных последователей и продолжает активно их вербовать. Селветарм принимает драэглотов в поклонение себе, но лишь временно, так как планирует вернуть их Лолс, когда она восстановит свою силу. Считают, что вербовка драэглотов на службу у Ваэруна - предупреждение Селветарму о том, что Лорд под Маской активно работает, чтобы вытеснить правление Лолс над богами дроу.

Языки

Драэглоты говорят на языках дроу Подземья, а также на Абиссале своих родителей.

Авантюристы

Авантюристы-драэглоты чаще всего выполняют миссии, данные им матерями-матронами, или оставлены свободными, чтобы нанести ущерб домам-конкурентам. Отдельные драэглоты идут на приключения, чтобы найти способ подобраться поближе к своим демоническим родителям или причинить страдания и разрушение любому, кто столкнется с ними. Их

хаотическая природа затрудняет их нахождение на одном месте без важной цели, и они любят скорее забирать сокровища и жизни других, чем заботиться о своем обогащении.

ТАБЛИЦА 1-1: ЧУДОВИЩНЫЙ КЛАСС ДРАЗГЛОТА

Уро- вень	Hit Dice	Базовый бонусатаки	Спас. Стойкости	Спас. Рефлексов	Спас. Воли	Пункты навыков	CR	Специально
1-й	1d10	+1	+2	+2	+2	(8 + Модификатор Интеллекта) x 4	1	Умение, 2 когтя 1d4, сопротивления (кислота, 5 холод 5, электричество 5, огонь 5), <i>танцующие огни</i> 1/день
2-й	2d10	+2	+3	+3	+3	8 + Модификатор Интеллекта	1	+2 Сила, +1 естественный доспех, <i>огонь фейри</i> 1/день, темнота 1/день
3-й	2d10	+2	+3	+3	+3	-	2	+2 Ловкость, <i>темнота</i> 2/день, укус 1d6
4-й	3d10	+3	+3	+3	+3	8 + Модификатор Интеллекта	3	+2 Сила, +2 Интеллект, <i>осквернение</i> 1/день
5-й	3d10	+3	+3	+3	+3	-	3	+2 Телосложение, сопротивления (кислота 10, холод 10, электричество 10, огонь 10), иммунитет к яду
6-й	4d10	+4	+4	+4	+4	8 + Модификатор Интеллекта	3	+2 Сила, <i>темнота</i> 3/день
7-й	4d10	+4	+4	+4	+4	-	4	+2 Сила, +3 естественных доспех, <i>безобразный упадок</i> 1/день, 2 когтя 1d6
8-й	5d10	+5	+4	+4	+4	8 + Модификатор Интеллекта	4	+2 Ловкость, <i>темнота</i> 4/день
9-й	5d10	+5	+4	+4	+4	-	5	+2 Сила, Большой размер, досягаемость 10 футов, укус 1d8
10-й	6d10	+6	+5	+5	+5	8 + Модификатор Интеллекта	5	+2 Сила, +5 естественный доспех, сопротивления (кислота 20, холод 20, электричество 20, огонь 20)

Расовые черты драэглота

- +2 Телосложение. Драэглоты невероятно жестки. Они становятся сильнее, жестче и проворнее по мере того, как получают уровни драэглота (см. Таблицу ниже для дополнительных модификаторов способности).
- Базовая сухопутная скорость драэглота - 30 футов.
- Темновидение до 60 футов.
- Иммунитет к стимулирующим сон заклинаниям и эффектам.
- +2 расовый бонус на спасброски против заклинаний или эффектов зачарования.
- Автоматические языки: Абиссал, Эльфийский, Нижне-общий. Бонусные языки: Акван, Общий, Драконию, Язык Знаков Дроу, Гномский, Гоблинский, Куо -тоа.
- Одобренный класс: Клерик. Класс клерика мультиклассирующего драэглота не считается при определении того, берет ли он штраф опыта.
- Регулировка уровня +4: С его 6 Hit Dice эта регулировка дает драэглоту ECL 10 (см. таблицу класса монстров для деталей).

Навыки класса

Навыки класса драэглота (и ключевая способность для каждого навыка) - Подъем (Сила), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Скрытность (Ловкость), Прыжок (Сила), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (планы) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное движение (Ловкость), Поиск (Интеллект), Колдовство (Интеллект), Обнаружение (Мудрость) и Выживание (Мудрость).

Особенности класса

Все следующее - особенности класса чудовищного класса драэглота.

Мастерство оружия и доспехов: Драэглоты опыты со всем простым оружием, но не с доспехами или щитами.

Умения: Драэглот получает одно умение на 1-м уровне и дополнительные умения на 4-м и 10-м уровнях. После 10-го уровня он получает умения как обычно, согласно его уровню персонажа.

Когти: Драэглот имеет две атаки когтем, которые являются естественными оружием, наносящими обозначенный урон плюс бонус Силы.

Укус: Начиная с 3-го уровня, драэглот получает атаку укусом, которая является естественным оружием, наносящим обозначенный урон плюс 1/2 бонуса Силы.

Подобные заклинаниям способности: Драэглот может использовать эти подобные заклинаниям способности обозначенное количество раз в день как колдун 6-го уровня: *танцующие огни*, *темнота*, *осквернение*, *огонь фейри* и *безобразный упадок*.

Экстаминаар (Extaminaar)

Экстаминаары - змеекровные члены человеческого благородного Дома Экстаминос, который управлял городом Хлондет более восьмисот лет. В течение последнего столетия экстаминаары вышли за пределы Хлондета, чтобы вести свои действия в других городах по всему Фаэруну. Они работают из канализации и из теней, намечая схемы для увеличения силы своего дома и находя жертв, чтобы исполнить свои мерзкие эксперименты по прививанию и размножению.

Из экстаминааров выходят превосходные жулики, потому что они известны своей хитростью и злой способностью бить из теней. Другие часто стараются завербовать экстаминаары в свои организации из-за их навыков преступных боссов, расследователей и продавцов информации. Однако, большинство экстаминааров доказало чрезвычайную лояльность своему благородному дому.

Расовая история: Экстаминаары - потомки человеческого благородного дома, который начал объединение с близлежащим племенем юань-ти после нахождения древнего тома, детализирующего ритуалы богини Варэи. Племя змеенарода переместилось в Тёрмиш по аути Чондата, пережив раскол в лидерстве Дома Сс'Сехен, доминирующем племени юань-ти Черных Джунглей. По мере того, как юань-ти все чаще смешивались с людьми Дома Экстаминос, кровь этих двух групп начала смешиваться. Конечным результатом десятилетий такого смешения было вступление многих мощных юань-ти в члены дома - и через рождение, и для наблюдения за строительством Собора Изумрудной Чешуи и распространения поклонения Варэи по всему городу.

Как только родословная юань-ти достигла совершеннолетия в пределах Дома Экстаминос, они недолго думали, прежде чем взять над ним верх. Правители -юань-ти действовали мостами между племенем юань-ти и домом, пока они не стали практически неразличимы. Теперь полукровка-юань-ти по имени Дедиана Экстаминос открыто управляет Хлондетом, известным как Город Змей. Юань-ти поддерживали свое управление Хлондетом, используя тонкую тактику — или показ силы при необходимости — чтобы отговорить беспокойных тёрмских и чондатанских лидеров от попыток отобрать город. Время от времени благородные люди требовали лидерства над домом, но выжили лишь благословленные юань-ти (и те, кто пылко поклонялся Варэи).

Хотя Дедиана и ее предшественники годами успешно сдерживали агрессоров, недавно юань-ти начали признавать потребность в более лояльных отрядах и агентах для защиты своих интересов. Они были вынуждены признать, что не всем гражданам Хлондета нравится правление "змей", даже если юань-ти знают, что являются превосходящими существами. Их решение состояло в том, чтобы обратить свои эксперименты по размножению для быстрого производства гуманоидов, лояльных племени юань-ти. Новая раса, названная экстаминаарами, должна была стать промежуточком между человечеством и юань-ти, быть публичной расой Дома Экстаминос в Хлондете и по всему континенту.

Экстаминаары вылупляются из яиц размером с водную дыню, делая это возможным оплодотворение и заботу одновременно. Хотя они превращаются в гуманоидных существ, их младенческая форма скорее гибридна — безрукая, чешуйчатая и с неопределенными чертами лица. Их недостаток рук в течение младенчества часто считают причиной

нежности многих экстаминааров к прививанию невероятно длинной змееруки (см. "Змеиные Королевства").

Как только было готово первое поколение экстаминааров, лидеры Дома Экстаминос решили послать многих из них на Фаэрун для шпионажа и сбора сведений для других великих домов. Экстаминаары были превосходным выбором на эту роль, поскольку они могут получить прямой доступ к тем же местам, что и чистокровные, даже при меньшей потребности в маскировке. Они основали секретные базы, на которых выполняли свои ужасные и злые эксперименты, и завербовали местные племена гуманоидов и жуликов из городов для помощи в их мерзких делах.

Теперь полностью назрело второе поколение экстаминааров, и среди них, как считают - следующий правитель Дома Экстаминос. Юань-ти посылают недавно сформировавшихся служителей в мир с менее определенными миссиями, чем первую волну. Некоторые посылаются для укрепления ячеек, лидеры которых были разбиты или оказались неэффективными, но большинство просто ищет пути помощи клану в целом. Они ищут артефакты для улучшения процесса прививания, новые магические ритуалы и заклинания или зоны размножения, и союзников на обширных областях Фаэруна, разделяющих цель юань-ти о мировом господстве — даже если и не ту же самую идею о том, кто будет править.

Успех и быстрое размножение экстаминааров привели другие дома к началу выращивания своих собственных гибридов, хотя первые их выводки сейчас только приближаются к зрелости. В связи со столь обширным распространением в Хлондете программы размножения Экстаминос считает необходимым "клеить" своих экстаминааров, чтобы не дать "допельгангерам" проникнуть в свой дом. Третий выводок размножается с отличительным образцом чешуи на задней части - коричневой маркировкой в форме алмаза. Каждый из домов выводит уникальный образец чешуи своих экстаминааров,



гарантируя, что они никогда не будут перепутаны.

Перспектива: От рождения экстаминаары растут, благоговей перед Варэи прежде всех других богов, и беспокоятся о доме прежде всего остальное го. Работа тренеров трудна — они должны научить растущих экстаминааров достаточной самоуверенности, чтобы возглавлять независимые ячейки в обширных регионах, строго сохраняя себя согласно доктрине племени и его богини.

Раса в целом не чрезвычайно проницательна, но отдельные индивидуумы возмещают эту естественную слабость, окружая себя теми, кто может при потребности обеспечить их информацией. Они обычно очень догматичны во взгляде на мир глазами юань-ти, а также в превосходстве своего дома и богини Варэи. Они высокомерны по отношению к своим жертвам, насмехаясь над пленниками, когда начинают ритуалы, необходимые для прививания плоти.

Экстаминаары часто полагают, что их единственная цель состоит в том, чтобы возвысить свой дом, даже исключая великие цели юань-ти или религиозные обязательства. Они поддерживают регулярную связь со своими старшими в Хлондете, постоянно информируя их при успехах своих экспериментов и передавая информацию, которая может оказаться полезной для племени. Они очень осторожны в своих действиях, показывая подчиненным лишь то, что необходимо, и убивая любого, кто слишком близко подберется к обнаружению их истинной натуры.

Агент-экстаминаар также никогда не привязывается к своей работе настолько, чтобы игнорировать возможности приключений. Хотя и преданные своему племени, бродячие экстаминаары наслаждаются своей свободой и иногда при этом на месяцы покидают свои логовища. Приключенческая жизнь часто начинается оттого, что экстаминаары удаляются от дел на более долгий срок, чем этого от них ожидают. Иногда недавно посланный шпион ничего не делает для того, чтобы отправить весточку о своих делах, или из-за случайного приключения или дела он навсегда отделяется от племени, идеалы которого не разделяет. Последние случаи, однако, редки — экстаминаары растут ради лояльности, а также ради безжалостной хитрости и обмана.

Индивидуальность: Экстаминаары - коварные и жестокие существа, которые не остановятся ни перед чем, идя к цели своего благородного дома. Они любят в своих поисках экспериментировать на "меньших существах", чтобы вывести новых и лучших существ. Они ценят плоть прежде всех других форм валюты, что часто приводит к рабовладчеству. Экстаминаары, укоренившиеся в городах за пределами Хлондета весьма терпеливы, иногда месяцами держась тише воды, ниже травы, если их логовищу или планам угрожает опасность раскрытия. Представитель этой змеекровой знати предпочтет скорее высказать свои мысли по урегулированию ситуации, чем биться, особенно если это даст его компаньонам время оценить врагов.

Физическое описание: Экстаминаары, как правило, имеют рост от 5 до 6 1/2 футов; поскольку они чрезвычайно тощи, они часто кажутся выше, чем на самом деле. Обладающие очень длинной змеерукой, обычной для Дома Экстаминос, кажутся что полнее, чем обычно, потому что они держат свою руку обернутой вокруг туловища и шеи и скрытой широкими одеждами. Экстаминаары весят меньше, чем люди равного размера, поскольку их кости менее плотны; вес индивидуумов обычно колеблется от 100 до 180 фунтов. Экстаминаары имеют бледную кожу с желтым или зеленым оттенком и часто - с коричневыми пятнами около шеи и по плечам. Экстаминаары предпочитают отращивать длинные волосы и обмазывать их выделениями желез. Они носят светлые одежды, если не скрывают длинные змееруки или другой прививания, выдающие их истинную природу. Экстаминаары живут от 60 до 80 лет.

Отношения: Несмотря на свою странную внешность, скрытые логовища и злые цели, экстаминаары - социальные существа. Они предпочитают работать с маленькими существами-рептилианами типа кобальдов, когда нуждаются в миньонах, и с нагами или молодыми драконами, когда ищут более серьезных партнеров для преступлений. Конечно, экстаминаары имеют к этим существам те же предубеждения, что и их предки-юань-ти, рассматривая себя выше всех остальных форм жизни. Юань-ти, однако, полагают, что экстаминаары - одна из низших форм связанных рас, и никогда не будут работать с ними (хотя они иногда используют экстаминааров для своих целей).

Экстаминаары редко связываются с народом сообщества, в котором живут, так как они видят рассматривают их всего лишь как живые объекты для своих экспериментов. У них нет предпочтительных целей — они видят во всех остальных существах пригодные предметы для своих программ прививания и размножения. Экстаминаар, нуждающийся во внешнем контакте в пределах сообщества, может соизволить поработать с членом меньшей расы, но его воля редко допускает его истинную природу к таким контактам, и часто эти меры - недолгая благодарность паранойе экстаминаара и его желанию работать в полной секретности.

Мировоззрение: Экстаминаары злы по своей сути, хотя некоторые из них предпочитают более сбалансированный и нейтральный подход к своим экспериментам. Однако, потребность в живых объектах для испытаний и невероятная боль, которую их пленники переносят при этом, делают уход от призыва зла очень трудным для всех экстаминааров, кроме имеющих сильнейшую волю. Те, кто управляет Домом Экстаминос, управляют и законностью в городе Хлондет, и они ожидают, что граждане города продемонстрируют полное уважение к их правлению. Экстаминаары, рискнувшие уйти в другие земли, обычно более хаотичны; они часто в движении и составляют компанию постоянно меняющимся рядам миньонов и рабов.

Земли экстаминааров: Экстаминаары изначально были созданы союзом тёрмского благородного дома с племенем юань-ти, живущим в Горах Орскон. К нынешнему дню они главным образом сконцентрированы в этих горах, а также как в городе Хлондет, которым они управляют. Другие экстаминаары передвигались по суше по Фаэруну, чтобы экспериментировать и шпионить, ожидая тот день, когда империя юань-ти протянется по всему континенту и, безусловно, миру.

Экстаминаары, путешествующие в другие города, обычно основывают свою базу действий в канализационных стоках или во влажных пещерах (предпочтительно - в речных пещерах или в заполненных змеями известняковых структурах). Где это невозможно, они иногда занимают здания и затем вырывают под ними большие подвалы и комплексы пещер.

Религия: Знать Дома Экстаминос впервые начала смешиваться с юань-ти с открытием ритуалов Варэи, и они продолжают поклоняться ей до наших дней. Правители благородного дома построили чудесный и отвратительный храм Варэи в Хлондете, называемый Собором Изумрудной Чешуи, и все экстаминаары, уходящие бродить по континенту, благословляются перед уходом кровавым ритуалом в соборе. Экстаминаары, вступающие в контакт с другими юань-ти, часто для избежания конфликта ссылаются на Ссета, но юань-ти с элементарными знаниями о Доме Экстаминос и его традициях могут достаточно легко распознать уловку.

Клерики Варэи выбирают свои домены из числа Зла, Чешуйчатых и Обмана. Одобренное оружие Варэи - серп.

Язык: Экстаминаары говорят на Юань-ти, а также изучают некоторые функциональные навыки в Тёрмском, человеческом языке своей родины. Все экстаминаары также имеют рабские знания Общего; те, кто широко путешествуют,

проводят больше времени, познавая торговый язык, чем те, кто остается в Тёрмише. Имеющие способность говорить на нескольких языках часто изучают Драконий, а также как язык земли, в которой они селятся. Эти дополнительные навыки языков помогают экстаминаарам в ведении дел с местными гуманоидами и оперативниками и могут помочь поддержать принятую личину.

Авантюристы: Экстаминаары могут втянуться в приключения ради наблюдения за одним из великих городов Фаэруна. Установление секретной земли может также привести их к некоторым проблемам, включая устранение всех местных существ и приобретение средств для снабжения логовища оборудованием и установление надлежащей инфраструктуры. Большинство экстаминааров не ищет приключений, если не ставят своей целью возвышение неким способом своего дома.

Расовые черты экстаминаара

- -2 Сила, +2 Ловкость: Экстаминаары проворны, но не столь сильны, как другие гуманоиды их размеров.
- Средний: Как Среднее существо, экстаминаар не имеет никаких специальных бонусов или штрафов из-за своего размера.
- Базовая сухопутная скорость экстаминаара - 30 футов.
- Видение при слабом освещении: Экстаминаар может видеть вдвое дальше человека при звездном свете, лунном свете, свете факела и в подобных условиях плохого освещения. Он сохраняет способность различать цвет и детали при этих условиях.
- +2 расовый бонус на спасброски Стойкости против яда: Экстаминаары не уступают легко ядам любого вида.
- +4 расовый бонус по проверкам Плавания: Экстаминаарам комфортно в воде, и их легкое сложение облегчает им возможность оставаться на плаву.
- +2 расовый бонус на проверки Искусства Побега: Экстаминаары могут извернуться, чтобы вырваться из липких ситуаций.
- Подобные заклинаниям способности: По желанию - *говорить с животными* (только змеи); 3/день — *зачаровать животное* (только змеи). Экстаминаары часто заполняют свои логовища ядовитыми змеями, чтобы отогнать нарушителей.
- Автоматические языки: Общий, Тёрмский и Юань-ти. Бонусные языки: Абиссал, Чондатанский и Драконий.
- Одобренный класс: Жулик. Класс жулика мультиклассирующего экстаминаара не считается при определении того, берет ли он штраф опыта.
- Регулировка уровня: +0

Кринт (Krinth)

В течение последних двух тысяч лет Город Шейд существовал на Плате Тени, поддерживаемый в хорошем состоянии рабами, захваченными и на этом плане, и на Фаэруне. Волшебники-нетерезы, управляющие городом, также общались с демоническими существами, сделанными из той же самой темной сущности, что и сам план. При случае эти демоны насиловали рабов; результат этих скрещений - уникальная раса, известная как кринты.

Кринты известны своей физической выносливостью, целеустремленностью и быстрым темпераментом. Из-за двух первых черт из них получаются превосходные воины и служители, но третья часто означает, что и та, и другая роль - ненадолго.

Расовая история: Кринты возникли вскоре после того, как Город Шейд оказался пойманным на Плате Тени. Мощные арканисты-нетерезы летучего города регулярно вели дела с темными извергами плана, и часто демоны желали узнать секреты человеческого удовольствия. Результатом этих союзов стала раса существ-полудемонов, которых стали называть кринтами. Это - факты.

Однако, сами кринты несогласны с этим достаточно незavidным происхождением, вместо этого настаивая, что всегда жили в теневом мире и были предложены как рабы нетерезам в обмен на сокровища и знания Материального Плана и его магию. Колонии кринтов на Плате Тени свидетельствуют в пользу этой теории, хотя, по правде говоря, это просто сбежавшие кринты, сумевшие обустроиться в своем темном доме.

Первые кринты были рождены от союзов между нетерезами и демонами. Эти кринты были неспособны воспроизводиться, став диковинкой и чем-то любопытным и для шейдов, и для демонов, породивших их. В течение короткого времени кринты даже наслаждались высоким статусом в пределах города, где они рассматривались как выражение союза между царством тени и его новыми жителями. Им давали хорошие жилые кварталы и позволяли учиться у лучших преподавателей и магов города. Шедовары тайне надеялись, что кринты так или иначе добавят им знаний и сил, необходимых, чтобы доминировать над планом и его демонами.

Однако, намного раньше кринты начали подниматься над разрядом рабов. Это произошло потому, что все кринты были рабами королевского семейства. Некоторые кринты избежали порабощения, приблизившись к ним, и даже порабощенным часто давались льготные назначения. Правители Шейда боялись, что злоупотребление кринтами может навлечь гнев теневых демонов, хотя, по правде говоря, эти демоны не особо заботились о своем отроде.

По причине, неизвестной ни им, ни их владельцам, кринт стал плодовитым приблизительно тысячу лет назад и начал воспроизводиться. Это быстро создало две различных касты кринтов — истиннорожденные, или полные кринты, и полукровки-демонское отродье. Отродья демонов, некогда предпочитаемые шедоварами, теперь оказались изгоями в своем собственном сообществе. Истиннорожденные кринты обращались с демонским отродьем с жестокостью и презрением, формируя глубокое разделение сообщества кринтов, которое продолжается до наших дней. Количество отродий демонов значительно снизилось, поскольку Шейд вернулся на Фаэрун, но в городе остается множество детей -отродий демонов.

Многие отродья демонов собирают информацию в попытке помочь шедоварам сокрушить возрастающее движение кринтского подполья прежде, чем оно сможет стать истинной угрозой.

Истинная история внезапной плодовитости кринтов восходит к старейшему из конфликтов Фаэруна. Богиня Шар, на каждом ходу систематически побеждаемая своей сестрой Селунэ, усмотрел а новый способ выиграть эту вечную битву. Она увидела в кринтах возможность создать расу служителей, способных соединить Фаэрун и План Тени. Шар скрытна и тонка, так что она не показывалась кринтам, вместо этого предпочитая наблюдать за их развитием издалека. Она, однако, была разочарована, что нетерезы не смогли найти пути назад на Фаэруну, и в значительной степени разочаровалась в кринтах до недавнего появления Шейда над Анорачем. Теперь она вно вь заинтересована в обращении к себе кринтов.

В свою очередь, кринты хорошо приспособились к жизни в качестве рабов шедоваров. Их естественные тенденции - тяжелая работа и жесткие игры, так что беспорядочное и часто жестокое содержание рабов их не тревожит. Количество кринтов быстро превзошло потребность в них, так что их можно найти работающими на немалое количество хозяев вокруг города. Они устойчиво поднялись к статусу предпочтительных рабов и обычно желают компании скорее кринта, чем рабов других рас.

Начиная с возвращения города на Фаэруну кринты были обеспокоены. Шар послала в город агентов, нашептывая мысли о свободе и обещания награды в уши нетерпеливых кринтов. При устойчиво повышающемся количестве кринтов, сбежавших из города и под влиянием Шар, и по собственному желанию свободы, шедовары взяли Городе Шейд в узду. Кринты - чужаки в любой из культур Фаэруна, и даже там, где они доказали свою ценность, они все еще пробуждают любопытство и подозрение.

Перспектива: Кринты - не философы. Их естественная склонность - думать лишь о том, что они делают в настоящее время, и, возможно - что надо будет сделать потом. На Плате Тени эта перспектива очень помогала им процветать даже под хомутом их владык-шедоваров. Это также означает, что у них есть трудности с долгосрочным планированием любого вида, и лучше всего они действуют, оставляя стратегические вопросы другим.

Теперь, когда у них есть Фаэрун, кринты находят, что у них есть больше возможностей, чем когда-либо ранее. Некоторые кринты повидали красоту лесов и пещер Фаэруна и желают жить скорее там, чем в городе над пустыней. Это желание привело ко многим попыткам побега в течение ранних проектов раскопок шедоваров, и шейды с тех пор напряженно следят за любым кринтом, покидающим город. Некоторые кринта наконец пробудились к действительности после рабства, и их удручает то, что они не могут покинуть Город Шейд, чтобы исследовать этот новый мир вокруг себя. Хотя не ничего и близкого к назреванию восстания, расцветающее подпольное движение помогает кринтам и сбежать в мир, и бороться за интересы кринтов в самом городе.

Кринты зреют быстрее, чем шедовары. Для шедоваров это попросту означает, что их рабы могут исполнять больше обязанностей в более раннем возрасте. Эта черта дает кринту некоторое понимание истинного характера окружающих, начиная с того, что многие по-другому относятся к детям и дети - о взрослым. Дети кринтов превосходят других в спортивных состязаниях и проводят большинство своего свободного времени в играх и изобретении новых игр. Они не экспериментируют с различными интересами, как дети других рас, потому что кринт не волнуется об обнаружении и развитии своей страсти. Иногда кринт выказывает некоторый артистический талант или навыки в математике или колдовстве, хотя шедовар в общем с недовольством смотрит на это. Единственный путь, которым кринт в Городе Шейд может изучить магию - или через тайного преподавателя, или, возможно, при поддержке кринтского подполья, которое стремится развивать лояльные кадры магов ко времени, когда они попытаются вырваться на свободу из хомута рабства.

Подобно детям, взрослые кринты предпочитают строгую деятельность во время своего досуга, часто участвуя в спортивных состязаниях или обучаясь бою. В течение редких перерывов, когда у них есть несколько свободных дней, кринты ночи напролет будут пить большие количества пива, вина и чего-либо еще. Кроме трещины между отродьем демонов и истиннорожденными, кринты обращаются друг с другом и с другими с уважением. Даже при том, что теперь многие из них очень хотят свободы, у них нет активной ненависти к управляющим ими шедоварам.

Индивидуальность: На кринтов большинство других рас смотрит как на строгих и лишенный чувства юмора. Занимаясь чем-либо, они редко позволяют себе отвлечься от этого. Считается, что кринты в часы досуга трудятся так же тяжело, как и на работе, пьют обильные количества алкоголя, наслаждаются едой в ненасытных объемах, азартно играют и берут физические удовольствия настолько часто, насколько возможно. Члены этой расы упорно трудятся и жестко играют, и они никогда, похоже, не отдыхают.

Физическое описание: Кринт выглядит подобно среднему экземпляру неизвергской половины своей родословной. Кринты, рожденные человеком, орком или дварфом — самые обычные расы рабов в Городе Шейд. Кринты с родословной дварфов ниже и крепче, чем таковые с человеческой или оркской родословной, но они не таковы, как истинные дварфы. Рост кринтов колеблется где-то от 5 до 7 футов, и весят они обычно от 150 до 250 фунтов. Все кринты, независимо от их родословной, имеют прямые черные волосы, черные глаза и темноватую серую кожу. Взрослой жизни они дос тигают в 20 лет и живут от 100 до 125 лет.

Отношения: Хотя кринты - рабы в Городе Шейд, они все же занимают более высокое социальное положение, чем другие гуманоидные рабы города. Шедовары в общем отдают им лучшие позиции и обращаются с ними с меньшей



жестокостью, чем с другими своими рабами. Так как кринты связаны с теневыми демонами своего принятого домашнего плана, некоторый шедовары боятся дурным обращением с ним нажить себе врагов среди демонов и их потомков.

Отношение кринтов к другим рабам города - как к низшим расам. Они часто обращаются со своими товарищами-рабами с большим презрением, чем их владельцы, и их жестокий характеры часто дорого им обходится, когда они забирают жизнь или калечат другого раба. Кринты, сбежавшие из Города Шейд и проделавшие путь на континент, обычно сохраняют свой надменный характер, хотя и понимают, что должны смягчить его, если хотят чего-то добиться. Большинство беглых кринтов становятся наемниками и стремятся присоединиться к большей организации. Некоторые присоединились к Жентариму через караваны, идущие по Анорачу, а другие ушли в Подземье и теперь борются с дроу. В редких случаях кринты присоединяются к более традиционным сообществам и учатся жить рядом с нормальными расами, даже скрывая свою истинную природу от новых соседей.

Мировоззрение: Кринты очень хаотичны по своей природе, несмотря на их целеустремленность в обязанностях. Они также обычно предпочитают зло своих родителей, хотя некоторые показали способность уйти от этого и даже делать добро. Для тех, кто сбежал из Города Шейд, более вероятно склоняться к нейтралитету, который мог быть первой причиной их ухода.

Земли кринтов: Большинство кринтов - рабы в Городе Шейд, выполняющие как задачи высокого уровня, так и черную рабочую силу для своих владельцев-шедоваров. Они обычно живут в подземных логовищах даже в летучем городе, так как они предпочитают жить изолированно от других рас. Кринты, сбежавшие из города, часто отступают в Подземье, если смогут найти вход; иначе они просто уходят настолько далеко от Анорача, насколько возможно. Они полагают, что открытый ландшафт непростительно неудобен, и вся раса страдает некоторой агорафобией. Таким образом, в тех случаях, когда они не могут найти путь в Ночь Внизу, кринты часто селятся в густых лесах, джунглях или в горных долинах, укрытых от солнца и от других гуманоидов.

Религия: Кринты не имеют никакого общего расового божества; вместо этого они обычно поклоняются мощным лордам-демонам, особенно таковым с их домашнего плана. Кринт редко поклоняется демону, породившему его, если демон - не мощный лорд, призывающий свое отродье. Кринты, избегающие рабства и живущие за пределами Города Шейд, часто принимают родных богов, чтобы лучше соответствовать. Божества, обсуждаемые ниже - наиболее обычные выборы поклонения кринтов, оставивших свою старую жизнь позади.

Те кринты, которые завязывают дружбу с Жентаримом через один из караванов, проходящих через Анорач, в общем поклоняется Бэйну. Черный Лорд управляет своим народом через силу и устрашение, во многом подобно демонам, которым привыкли поклоняться кринты.

Кринты, ушедшие в Подземье, часто поклоняются любому из богов, распространенных в сообществе, в котором они окажутся, чаще всего - Лолс или Ладугуэру.

Шар также заинтересована этими новыми фаэрунцами, и несколько из ее ячеек предписано активно принимать кринтов, трудящихся в Городе Шейд, а также тех, кто покинул его.

Язык: Все кринты говорят на Общем и Халруаа. Кринты, которые жили с шедоварами, могут также знать Нетерез, мертвый язык мертвой империи. Хотя кринты часто контактируют со своими родителями, не все из них учатся говорить или понимать язык Абиссал. Отдельные кринты, сбежавшие из Города Шейд, могут изучать другие языки, соответствующие их новому региону или народам, живущим там. Все кринты грамотны, кроме варваров.

Авантюристы: Большинство кринтов счастливо в своей роли предпочтительных рабов шедоваров. Они тайне полагают, что теневые демоны, породившие их, когда-нибудь их возвысят, но их приличной жизни в руках их владельцев им пока что достаточно. Тех, кто несчастлив, убивают, или они сбегают из летучего города и находят себе новую жизнь на - или под - поверхности Фаэруна. Упрямая воля кринта к окончанию работы часто помогает ему выстоять перед ужасами, которые часто встречают авантюристы.

Расовые черты кринта

- +2 Телосложение, -2 Харизма: Кринты выносливы и стойки к болезни и урону, но они часто испытывают недостаток самоопределения и ощущения цели, кроме данных им другими.
- Средний: Как Среднее существо кринт не имеет никаких специальных бонусов или штрафов из-за своего размера.
- Базовая сухопутная скорость Кринта - 30 футов.
- Темновидение до 60 футов.
- +1 расовый бонус на все спасброски Воли. Память кринта эластична, как и его тело.
- +1 бонус на все спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям способностей с теневым описателем.
- +2 расовый бонус на проверки Скрытности в темных условиях.
- +4 расовый бонус на спасброски против устрашения. Как отродье демонов, кринт рожден страхом и злобой.
- Кринты не могут стать поколебленными, и они игнорирует эффекты поколебленного состояния; они могут все же стать испуганными или паникующими, хотя в большинстве случаев их врожденное сопротивление страху предохраняет их от этого.
- Автоматические языки: Общий и Нетерез. Бонусные языки: Абиссал, Чондатанский, Дамарский, Нижне-общий.
- Одобренный класс: Боец. Класс бойца мультиклассирующего кринта не считается при определении того, берет ли он штраф опыта.
- Регулировка уровня: +0.

Глава 2

Инструменты зла

мения и заклинания служат для придания интереса злым персонажам и кампаниям. Умения инициации позволяют божественным заклинателям олицетворять свой список заклинаний, основываясь на своем божестве, часто предоставляя им заклинания, уникальные для их философии. Мерзкие умения позволяют персонажам сильнее связаться с особенно злыми покровителями типа демонов и дьяволов. Магические узлы теперь могут быть наполнены злой силой; для деталей того, как работает магия узла, см. Главу 5, а также "Подземье".

Умения

"Чемпионы Руин" представляют несколько умений чистой жестокости и зла. Персонажи, преданные темным богам или предпочитающие порочные средства, могут использовать эти умения, чтобы увеличить свою злую силу.

ТАБЛИЦА 2-1: УМЕНИЯ

Общие умения	Предпосылки	Выгода
Рикошет Чакрама	Ловкость 13, базовый бонус атаки +1, опытность с чакрамом	Поражает две смежных цели одним чакрамом
Малодушие	Особенность класса атака крадучись, нет иммунитета к страху	Наносит дополнительный урон, равный вашему уровню, при атаках крадучись, -2 на спасброски против эффекта в устрашения
Удар Ужасного Цепя ¹	Сила 13, Улучшенное Раскалывание, Силовая атака, Фокус Оружия (ужасный цеп)	Цель, пораженная обоими концами вашего ужасного цепя, ошеломляется на 1 раунд
Грязная Крыса	Кувырок 4 разряда	Дает дополнительный +1 на броски атаки, когда замыкает
Зверский Животный Компаньон	Особенность класса животный компаньон, любое злое мировоззрение	Животный компаньон получает +1 Силу, +1 Телосложение и наносит болезнь укусом
Свежевание Противника ¹	Сила 15, базовый бонус атаки +6, опытность с рубящим оружием	Последующие атаки наносят +1d6 рубящего урона
Улучшенный Извергский Служитель	Особенность класса извергский служитель	Получает более мощного извергского служителя с шаблоном извергского существа
Фокус Злобного Заклинания	Любое злое мировоззрение	+1 бонус на DC спасбросков против заклинаний со злым описателем
Унижающая Атака	Особенность класса смертельная атака	Существа, которые являются свидетелями вашей смертельной атаки, поколеблены 1d4 раундов
Уродующий	Базовый бонус атаки +4	Обезглавливает убитого врага как свободное действие
Естественный Хулиган	Запугивание 6 разрядов	Слабые враги берут -1 штраф на атаки, сделанные против Вас
Чувство Узла	-	Автоматически обнаруживает близлежащие узлы
Заклинатель Узла ²	1-й уровень заклинателя	Доступ к магии узла
Защита Узла	Заклинатель Узла	Бонус понимания к АС и спасброскам около настроенного узла

Общие Умения	Предпосылки	Выгода
Узел-хранилище ²	Заклинатель Узла	Хранение двух заклинаний в узле
Иммунитет к Яду ²	-	Иммунитет к определенному яду и +1 бонус на спасброски против других ядов
Распыление Противника ¹	Сила 15, базовый бонус атаки +6, опытность с рукопашным крошащим оружием	Последующие атаки наносят +1d6 крошащего урона
Фамильяр Теневой Формы	Кринт, особенность класса вызов фамильяра	Фамильяр получает бестелесный подтип
Теневой Удар ¹	Кринт, базовый бонус атаки +1	Получает +1 бонус на атаку и наносит +1d6 урона рукопашным оружием рукопашной в темных условиях
Нанизывание Противника ¹	Сила 15, базовый бонус атаки +6, опытность с рукопашным колющим оружием	Последующие атаки наносят +1d6 колющего урона
Урвать Трофей	-	Берет трофей от павшей жертвы как свободное действие
Кровавое Запугивание	Урвать Трофей	Делает проверку Запугивания как быстрое действие
Касание Благодетели	Любое злое мировоззрение	Шанс 50 % игнорировать любой эффект, нацеленный на злых существ или наносящий им урон

Бардские умения	Предпосылки	Выгода
Слово Рока	Особенность класса бардская музыка, Запугивание 8 разрядов, Исполнение 8 разрядов	Цель берет -10 штраф на атаки, спасброски, проверки способностей и проверки навыков на 1 раунд

Божественные умения	Предпосылки	Выгода
Богохульная Вспышка	Способность упрекать нежить, любое злое мировоззрение	Тратится попытка упрека нежити, чтобы предоставлять существам нежити в пределах 60 футов светский бонус к АС
Виа Негатива	Способность упрекать нежить	Тратится попытка упрека нежити, чтобы нанести дополнительный урон заклинанием <i>причинения</i>

Умения инициации	Предпосылки	Выгода
Инициация Гонадора	Клерик 3 -го уровня, покровитель Гонадор	Командование/упрекилов, добавляет заклинания к списку клерика
Инициация Груумша	Орк или полуорк, способность читать божественные заклинания 2-го уровня, покровитель Груумш	Наложение подготовленного заклинания <i>лечения</i> или спонтанное наложение заклинания <i>причинения</i> как быстрое действие, добавляет заклинания к списку клерика
Инициация Коссута	Клерик 3 -го уровня, покровитель Коссут	Вызванные огненные элементалы имеют максимум очков жизни, добавляет заклинания к списку клерика
Инициация Ловиатар	Клерик 5 -го уровня, покровитель Ловиатар	Получает +1 бонус на броски атаки и спасброски против устрашения на 1 мин/уровень после получения урона
Инициация Шар	Способность читать божественные заклинания 1-го уровня, покровитель Шар	Блеф и Скрытность - навыки класса, добавляет заклинания к списку клерика
Инициация Варэи	Экстаминаар, клерик 3-го уровня, покровитель Варэи	Создает щит изумрудной чешуи (1/ день на 1 мин/уровень) который игнорирует некоторые эффекты силы, добавляет заклинания к списку клерика

Метамагические умения	Предпосылки	Выгода
Искаженное Заклинание ²	Любое злое мировоззрение	Добавляет злой описатель к одному заклинанию, которое Вы можете читать
Запутывающее Заклинание	-	Заклинание запутывает цели на 1 раунд
Медлительное Заклинание	-	Заклинание наносит 1d6 урон тем же самым типом энергии еще 1 раунд
Заклинание Метаузла	Заклинатель Узла, 1 -й уровень заклинателя	Уменьшает стоимость метамагического наложения заклинания в узле
Пожинаящее Заклинание	Любое злое мировоззрение	Цель, убитая заклинанием, не может быть поднята, перевоплотена или возрождена

Мерзкие умения	Предпосылки	Выгода
Ученик Тьмы	Законно-злое мировоззрение	Получает +1 бонус удачи на броски атаки, проверки навыков, проверки способностей, проверки уровня или спасброски 1/день
Рыцарь-Адский Пес	Ученик Тьмы, базовый бонус атаки	Носимое оружие считается законным и злым с целью преодоления уменьшения урона; +1 светский бонус на броски атаки против законных аутсайдеров
Клеймо Зла	—	+2 бонус на проверки Дипломатии и Запугивании против злых существ
Объятия Зла	Клеймо Зла	Получаете уменьшение урона 10/добро на 1 раунд
Отпрыск Печали	Нейтрально-злое мировоззрение	Получает +1 бонус удачи на броски атаки, проверки навыков, проверки способностей, проверки уровня или спасброски 1/день
Измученный Рыцарь ¹	Отпрыск Печали, базовый бонус атаки +4	Носимое оружие считается злым с целью преодоления уменьшения урона; успешная атака наносит 1d4 урона Харизмы законным или хаотическим аутсайдерам
Раб Демона	Хаотически-злое мировоззрение	Получает +1 бонус удачи на броски атаки, проверки навыков, проверки способностей, проверки уровня или спасброски 1/день
Присягнувший Демону Рыцарь ¹	Раб Демона, базовый бонус атаки +4	Носимое оружие считается хаотическим и злым с целью преодоления уменьшения урона; +1d6 урона против законных аутсайдеров

1: Боец может выбирать это умение как одно из своих бонусных умений бойца

2: Вы можете получать это умение неоднократно. Его эффекты не складываются. Каждый раз, когда Вы берете умение, оно применяется к новому оружию, навыку, школе магии, заклинанию или типу узла.

Кровавое Запугивание (Bloodsoaked intimidate)

Ваш кровавый и порочный подход к бою делает Вас внушающим страх противником.

Предпосылки: Урвать Трофей.

Выгода: Когда Вы собираете трофей с использованием умения Урвать Трофей, Вы можете делать проверку Запугивания как быстрое действие против смежного противника, который является свидетелем вашего дикарского действия (см. врезку Быстрое и немедленное действия для большего количества информации).

Нормально: Создание проверки Запугивания в бою - стандартное действие.

Рикошет Чакрама Chakram Ricochet

Вы можете швырять чакрам так, чтобы он ударил двух врагов вместо одного.

Предпосылки: Ловкость 13, базовый бонус атаки +1, опытность с чакрамом.

Выгода: Если Вы поражаете существо брошенным чакрамом, Вы можете срикошетить и ударяют вторичную цель в смежном квадрате (в пределах 5 футов от первичной цели). Вы немедленно делаете бросок атаки против вторичной цели с -2 штрафом. При попадании Вы наносите урон как обычно.

Специально: Жулик с Рикошетом Чакрама может наносить урон от атаки крадучись обоим целям, если они в пределах 30 футов и потеряли свой бонус Ловкости к АС.

Искаженное Заклинание [метамагия] (Corrupt Spell)

Вы можете преобразовать одно из ваших заклинаний в нечто злое из-за дел, которые Вы ведете со злыми силами.

Предпосылки: Любое злое мировоззрение.

Выгода: Это умение добавляет описатель зла к одному наносящему урон заклинанию, которое Вы можете читать. Вы должны выбрать заклинание во время выбора умения. Если заклинание наносит урон, его половина - безобразный урон. Например, искаженный *огненный шар*, прочитанный волшебником 6-го уровня, наносит 6d6 пунктов урона. 3d6 пунктов урона от огня и 3d6 пунктов безобразного урона. Таким образом, существа, иммунные к огню, все же получают 3d6 пунктов урона.

Специально: Персонаж может брать это умение неоднократно, выбирая каждый раз другое заклинание.

Это умение первоначально появилось в "Книге мерзкой Тьмы" и было пересмотрено для D&D v3.5.

Малодушие (Craven)

Подобно самым хитрым жуликам, Вы боитесь опасности. Однако, ваши атаки крадучись наносят большее количество урона, чем нормальные.

Предпосылки: Особенность класса атака крадучись, нет иммунитета к страху.

Выгода: Вы получаете -2 штраф на спасброски против эффектов устрашения. Однако, при атаке крадучись Вы наносите 1 дополнительный пункт урона на уровень персонажа.

Удар Ужасного Цепя (Dire Flail Smash)

У Вас есть мастерство стиля боя ужасным цепом, и вы научились наносить этим оружием громовые удары.

Предпосылки: Сила 13, Улучшенное Раскалывание, Силовая Атака, Фокус Оружия (ужасный цеп).

Выгода: Если Вы поражаете одно и то же существо обоими концами вашего ужасного цепя в одном и том же раунде, оно должно сделать спасбросок Стойкости (DC 10 +1/2 вашего уровня персонажа + ваш модификатор Силы) или быть ошеломлено болью на 1 раунд.

Специально: Боец может выбирать это умение как одно из своих бонусных умений бойца.

Грязная Крыса (Dirty Rat)

Вы - совершенный знаток проскальзывания под охраной врага, в то время как он отвлечен.

Предпосылки: Кувырок 4 разряда.

Выгода: Вы получаете дополнительный +1 бонус на броски атаки, когда замыкаете противника.

Слово Рока [бардское] (Doomspeak)

Вы можете деморализовать врага ужасными осуждениями и мрачными предзнаменованиями о надвигающейся гибели.

Предпосылки: Особенность класса бардская музыка, Запугивание 8 разрядов, Исполнение 8 разрядов.

Выгода: Вы можете потратить одно из ваших использований бардской музыки, чтобы произнести вереницу тупых и ужасных эпитетов и проклятий на одного врага в пределах 120 футов. Предназначенная цель должна быть способна слышать и постигать ваши проклинающие замечания. Цель, проваливающая спасбросок Воли (DC 10 + ваш уровень персонажа + ваш модификатор Харизмы) проклята штрафом -10 на броски атаки, спасброски, проверки способностей и проверки навыков на 1 раунд. Это - сверхъестественный, некромантский эффект.

Запутывающее Заклинание [метамагия] (Entangling Spell)

Ваше заклинание выпускает остаточную невиданную силу, опутывающую ваших врагов.

Выгода: Умение может быть применено к любому мгновенному заклинанию, наносящему кислотный, холодный, электрический, огненный или звуковой урон, типа *огненного шара* или *заряда молнии*. После наложения заклинания медлительные усики энергии сохраняются; существа, поврежденные заклинанием, опутаны на 1 раунд. Заклинание в это время считается действующим и может быть рассеяно как обычно. Запутывающее заклинание исчерпывает ячейку заклинания на два уровня выше фактического уровня заклинания.

Зверский Животный Компаньон (Feral Animal Companion)

Вы можете поработать зверское животное и принимать его как своего животного компаньона.

Предпосылки: Особенность класса животный компаньон, злое мировоззрение.

Выгода: Вместо призыва нормального животного компаньона Вы можете вызывать зверского животного компаньона. Любое существо, поврежденное атакой укусом животного, должно преуспеть в DC 15 спасброске Стойкости или получить красную боль (см. "Руководство Ведущего"). Болезнь не оказывает вредного эффекта на зверских животных. Кроме того, ваш зверский животный компаньон получает +1 бонус к Силе и Телосложению. Попытки других влиять на вашего зверского животного компаньона с проверками Приручения Животного берут штраф -10.

Специально: Это умение не превращает нормального животного компаньона в зверского животного компаньона.

Свежевание Противника (Flay Foe)

Вы квалифицированы в снятии кожи и плоти с костей вашего врага.

Предпосылки: Сила 15, базовый бонус атаки +6, опытность рубящим рукопашным оружием.

Выгода: Если Вы поражаете одного и того же врага более одного раза в одном раунде рубящим рукопашным оружием, Вы наносите дополнительные 1d6 пунктов рубящего урона при каждом попадании после первого.

Специально: Боец может выбирать это умение как одно из своих бонусных умений бойца.

Улучшенный Извергский Служитель (Improved Fiendish Servant)

Вы получаете услуги мощного извергского животного слуги.

Предпосылки: Особенность класса извергский служитель.

Выгода: Добавьте следующих существ к вашему списку приемлемого извергского служителя: обезьяна, черный медведь, боров, крокодил, ужасный барсук, ужасная летучая мышь, ужасная ласка, тяжелый военный конь, леопард, наблюдающая ящерица, удава, большая гадюка, россомаха. Кроме того, любой извергский служитель, которого Вы вызываете, имеет шаблон извергского существа (см. "Руководство Монстров"). Извергский служитель в остальном соответствует правилам из "Руководства Ведущего".

Медлительное заклинание [метамагия] (Lingering Spell)

Остаточные невиданные энергии вашего заклинания продолжают вредить вашим врагам после того, как само заклинание истекло.

Выгода: Умение может быть применено к любому мгновенному заклинанию, наносящему кислотный, холодный, электрический, огненный или звуковой урон, типа *огненного шара* или *заряда молнии*. После наложения заклинания медлительные усики энергии сохраняются, нанося 1d6 пунктов урона соответствующего типа энергии в начале вашего раунда всем существам, первоначально поврежденным заклинанием. Заклинание в это время считается действующим и может быть рассеяно как обычно. Медлительное заклинание исчерпывает ячейку заклинания на один уровень выше фактического уровня заклинания.

Фокус Злобного Заклинания (Malign Spell Focus)

Ваши злые заклинания мощнее, чем нормальные, из-за наполнения злой силой.

Предпосылки: Любое злое мировоззрение.

Выгода: Добавьте +1 к ДС для всех спасбросков против всех ваших заклинаний, имеющих злой описатель.
Специально: Это умение первоначально появилось в "Книге Мерзкой Тьмы" и было пересмотрено для D&D v3.5.

Унижающая Атака (Mortifying Attack)

Те, кто являются свидетелем вашей зверской смертельной атаки, расстраиваются.

Предпосылки: Особенность класса смертельная атака.

Выгода: Все существа в пределах 30 футов, видящие, как Вы проводите успешную смертельную атаку, должны преуспеть в спасброске Воли (ДС равна нанесенному урону смертельной атаки) или быть поколебленными на 2d4 раундов. Ваших союзников это не затрагивает. Кроме этого, существа, провалившие спасбросок, так боятся атаки, что теряют свой бонус Ловкости к Классу Доспеха на 1 раунд. Цель смертельной атаки, если выживает, также должна также делать спасбросок. Эта экстраординарная способность - эффект устрашения.

Уродующий (Mutilator)

Сразив Вашего врага в битве, Вы можете умело покалечить труп, чтобы не дать другим поднять этого из мертвых.

Предпосылки: Базовый бонус атаки +4, любое злое мировоззрение.

Выгода: Нанеся существу убийственный удар (доводящий его до -10 очков жизни) рукопашным оружием, Вы можете обезглавить или иначе разубить труп как свободное действие. Это не вызывает атаки возможности и гарантирует, что существо не может быть восстановлено использованием заклинания *поднять мертвого*. Вы можете калечить только одного врага в раунд этим способом.

Естественный Хулиган (Natural Bully)

Вы легко ужасаете более слабых противников.

Предпосылки: Запугивание 6 разрядов

Выгода: Все враги в пределах 30 футов Вас, имеющие половину вашего Hit Dice или меньше, затравлены; они берут -2 штраф морали на броски атаки, сделанные против Вас. Затравленный враг, успешно ударивший и повредивший Вас, больше не подвержен штрафу и не может быть затравлен Вами в течение 24- часов. Существа, иммунные к эффектам страха, свободны от эффектов изымательства и не берут штрафа на броски атаки против Вас.

Иммунитет к Яду (Poison Immunity)

После длительного подвергания яду или токсину Вы стали иммунным к нему.

Выгода: Вы иммунны к одному определенному яду (на Ваш выбор), яд ли это для клинков, яд определенного существа или другой токсин. Вы также получаете +1 бонус обстоятельств на спасброски против других ядов.

Специально: Персонаж может брать это умение неоднократно, выбирая каждый раз другой яд. +1 бонусы против других ядов не складываются.

Богохульная Вспышка [божественное] (Profane Outburst)

Ужасающим выбросом божественной энергии Вы укрепляете ваших союзников и миньонов -нежить против вреда.

Предпосылки: Способность упрекать нежить, злое мировоззрение.

Выгода: Как стандартное действие Вы можете потратить одну из ваших попыток упрека, чтобы искупать всех существ

Быстрое и немедленное действия (Sweet and Immediate actions)

"Руководство Миниатюр" представило концепцию нового типа действия - быстрое действие. Аналогично, "Расширенное Руководство Псиоников" представило еще один новый тип действия - немедленное действие. Некоторые из умений и заклинаний в "Чемпионах Руин" используют эти концепции. Далее следует описание того, как они работают.

Быстрое действие: Быстрое действие потребляет очень мало времени, но представляет собой больший расход усилий и энергии, чем свободное действие. Вы можете исполнять одно быстрое действие в раунд без воздействия на вашу способность исполнять другие действия. В этом отношении быстрое действие подобно свободному действию. Однако, Вы можете исполнить только одно быстрое действие в раунд независимо от других предпринятых Вами действий. Вы можете брать быстрое действие в любое время, когда обычно допускается брать свободное действие. Быстрое действие обычно вовлекает магию или псионику или активацию магических или псионических изделий; многие из персонажей (особенно не использующие магию или псионику) никогда не будут брать быстрое действие.

Наложение ускоренного заклинания или проявление ускоренной силы - быстрое действие. Кроме того, наложение любого заклинания или проявление любой силы со временем чтения или проявления 1 быстрое действие - быстрое действие.

При наложении заклинания или при проявлении силы с временем наложения или проявления 1 быстрое действие не вызывается атака возможности.

Немедленное действие: Во многом подобно быстрому действию, немедленное действие потребляет очень маленькое количество времени, но представляет больший расход усилий и энергии, чем свободное действие. В отличие от быстрого действия, немедленное действие может быть выполнено в любое время, даже не в ваш ход. Использовании немедленного действия в ваш ход - то же самое использование быстрого действия и считается вашим быстрым действием для этого хода. Вы не можете использовать другое немедленное действие или быстрое действие до окончания вашего следующего хода, если Вы использовали немедленное действие не в свой ход (по сути, использование немедленного действия перед вашим ходом эквивалентно использованию вашего быстрого действия для следующего хода). Вы также не можете использовать немедленное действие, если в настоящее время застигнуты врасплох.

нежити в пределах 60 футов в божественной энергии, предоставляя им +1 светский бонус к Классу Доспеха в течение 1 минуты.

Распыление Противника (Pulverize Foe)

Вы любите перемалывать ваших противников.

Предпосылки: Сила 15, базовый бонус атаки +6, опытность с крошащим рукопашным оружием.

Выгода: Если Вы поражаете одного и того же врага более одного раза в одном раунде крошащим рукопашным оружием, Вы наносите дополнительные 1d6 пунктов крошащего урона при каждом попадании после первого.

Специально: Боец может выбирать это умение как одно из своих бонусных умений бойца.

Пожинающее Заклинание [метамагия] (Reaping Spell)

Темная энергия вашего заклинания пожирает душу любого существа, убитого им.

Предпосылки: Любое злое мировоззрение.

Выгода: Заклинания *поднять мертвого*, *перерождение* или *восстановление* не могут вернуть к жизни существо, убитое пожинающим заклинанием, а заклинание воскрешение имеет всего 50% шанс успеха. Пожинающее заклинание, оказавшееся не в состоянии убивать цель, не имеет никакого дополнительного эффекта. Пожинающее заклинание исчерпывает ячейку заклинания на три уровня выше фактического уровня заклинания.

Фамильяр Теневой Формы (Shadowform Familiar)

Вы можете вызвать фамильяра с Плана Тени.

Предпосылки: Кринт, особенность класса вызов фамильяра.

Выгода: Ваш вызванный фамильяр напоминает темную, теневую версию нормального фамильяра, он иллюзорен и получает бестелесный подтип (см. "Руководство Монстров").

Фамильяр теневой формы связан с Вами более тесно, чем нормальный фамильяр, и максимальное расстояние, на которое может удалиться от Вас фамильяр теневой формы - 30 футов на уровень заклинателя. Если Вы отделены от вашего фамильяра теневой формы большим расстоянием, чем это, фамильяр распадается в небытие и рассматривается как убитый.

Специально: Это умение не превращает нормального фамильяра в фамильяра теневой формы.

Теневой Удар (Shadowstrike)

Из-за ваших связей с Планом Тени Вы будете более эффективно в областях тусклого освещения.

Предпосылки: Кринт, базовый бонус атаки +1.

Выгода: Проводя атаку рукопашным оружием в области темного освещения (см. "Руководство Игрока"), Вы получаете +1 бонус обстоятельств на бросок атаки и наносите дополнительно 1d6 пунктов урона.

Специально: Боец-кринт может выбирать это умение как одно из своих бонусных умений бойца.

Нанизывание Противника (Skewer Foe)

Безжалостный боец, Вы любите накалывать врагов на копья и подобное колющее оружие.

Предпосылки: Сила 15, базовый бонус атаки +6, опытность с колющим рукопашным оружием.

Выгода: Если Вы поражаете одного и того же врага более одного раза в одном раунде колющим рукопашным оружием, Вы наносите дополнительные 1d6 пунктов колющего урона при каждом попадании после первого.

Специально: Боец может выбирать это умение как одно из своих бонусных умений бойца.

Урвать Трофей (Snatch Trophy)

Вы можете быстро и умело забирать трофеи вашей победы у павшего противника.

Выгода: Нанеся существом достаточно урона, чтобы привести его к отрицательным очкам жизни, Вы можете срезать или вырвать трофей как свободное действие. Вы должны быть рядом с мертвыми или умирающим существом. Трофей может быть маленькой частью тела, типа пальца или уха. Срезание трофея этим способом требует рубящего или колющего оружия и наносит 1d6 пунктов урона целевому существу. (Существо с регенерацией может повторно отрастить отъединенную часть тела). Альтернативно, Вы можете взять маленькие предметы, носимые или несомые вашим павшим противником, типа драгоценностей, мешочка, микстуры, легкого оружия или шлема, при этом жертва не получает урона. Схваченные предметы могут весить не более 2 фунтов. Вы должны иметь свободную руку, чтобы забрать трофей.

Касание Благодетели (Touch of Benevolence)

Несмотря на ваше злое мировоззрение, Вы склонны к моментам благосклонности и милосердия.

Предпосылки: Любое злое мировоззрение.

Выгода: Хотя Вы злы и заклинания типа *обнаружение зла* показывают ваше истинное мировоззрение, у Вас есть 50% шанс игнорировать любой эффект, нацеленный или повреждающий злые существа.

Специально: Чтобы удержать это умение, персонаж должен периодически демонстрировать действия доброты и милосердия. DM может отменить это умение, если персонаж будет не в состоянии действовать соответственно этой противоречивой манере.

Виа Негатива (Via Negativa)

Вы можете вкладывать больше негативной энергии в ваши заклинания *причинения*.

Предпосылки: Способность упрекать нежить.

Выгода: Как свободное действие Вы можете потратить одну из ваших попыток упрека для нанесения дополнительного вреда заклинанием *причинения*. Вы должны потратить попытку упрека перед броском атаки. Если бросок атаки проходит,

заклинание *причинения* наносит 1 дополнительный пункт урона на уровень персонажа (максимум +20). Если бросок атаки проваливается, попытка упрека тратится впустую.

Мерзкие умения

Мерзкие умения были изначально представлены в "Книге Мерзкой Тьмы". Только интеллектуальные персонажи злого мировоззрения могут использовать мерзкие умения. Мерзкие умения предоставляются персонажам по воле мощной злой силы — бога, демона или чего-либо подобного. Также, мерзкие умения - скорее сверхъестественные, чем экстраординарные способности. Некоторые ДМы могут также потребовать от персонажа, ищущего мерзкое умение, исполнить специальный ритуал или заключить фактическую сделку с мощным злым существом. Существо-покровитель может даже (по усмотрению ДМа) отнять умение, если персонаж вызовет у него недовольство.

Эта глава воспроизводит три мерзких умения из "Книги Мерзкой Тьмы" (Ученик Тьмы, Клеймо Зла и Раб Демону) и представляет несколько новых.

Присягнувший Демону Рыцарь [мерзкое] (Demonsworn Knight)

Презрительный чемпион принцев-демонов, Вы не перевариваете и выступаете против дьяволов и других существ, которые отказываются учитывать призывы хаоса.

Предпосылки: Раб Демона, базовый бонус атаки +4.

Выгода: Любое оружие, которым Вы владеете, считается хаотического и злого мировоззрения для преодоления уменьшения урона цели. Кроме этого, против законных аутсайдеров Вы наносите дополнительные 1d6 пунктов урона при любой успешной атаке оружием.

Специально: Это умение может быть принято лишь однажды. Персонаж, берущий это умение, не может также брать умение Рыцарь-Адский Пес или Измученный Рыцарь. Боец может выбирать это умение как одно из своих бонусных умений бойца. Кроме этого, ваши глаза становятся мертвенно-черными, а зубы - острыми, как клыки.

Ученик Тьмы [мерзкое] (Disciple of Dakkness)

Вы формально отдаете себя в повиновение архидьяволу. Взамен этого Вы получаете малую толику силы архидьявола.

Предпосылки: Законно-злое мировоззрение.

Выгода: Однажды в день, при выполнении злого акта, Вы можете призывать вашего демонического покровителя, чтобы добавить +1 бонус удачи к любому броску атаки, спасброску, проверке способности, проверке навыка или проверке уровня.

Специально: Это умение может быть принято лишь однажды. Персонаж, берущий это умение, не может также брать умение Отпрыск Печали или Раб Демона.

Клеймо Зла [мерзкое] (Evil Brand)

Вы навсегда физически отмечены как слугитель злой силы, большей, чем вы сами, или как злодей, не заботящийся о том, что ищет лишь смерть, разрушение и нищету для других. Символ неоспорим в своей порочности, изображая порочность настолько невероятную, что все, кто видят его, несомненно знают, что его носитель навсегда под влиянием чернейших сил.

Выгода: Злые существа автоматически распознают символ на Вас как знак вашего чрезвычайного развращения или ученичества у мощного покровителя, хотя определенная личность покровителя не показывается. Вы получаете +2 бонус обстоятельств на проверки Дипломатии и Запугивания, сделанные против злых существ.

Объятия Зла [мерзкое] (Evil Embraced)

Вы охватываете силу вашего извергского покровителя и призываете эту силу в моменты великой потребности.

Предпосылки: Клеймо Зла.

Выгода: Однажды в день как немедленное действие (см. выше) Вы можете призывать вашего извергского покровителя укрыть Вас от вреда. Вы получаете уменьшение урона 10/добро на 1 раунд (до начала вашего следующего хода).

Рыцарь-Адский Пес [мерзкое] (Hellhound Knight)

Будучи преданным учеником Девяти Адов, Вы поклялись сражать существа, выступающие против закона и угрожающие тирании.

Предпосылки: Ученик Тьмы, базовый бонус атаки +4.

Выгода: Любое оружие, которым Вы владеете, считается злого и законного мировоззрения для преодоления уменьшения урона цели. Кроме того, против хаотических аутсайдеров Вы получаете +1 светский бонус на броски атаки.

Специально: Это умение может быть принято лишь однажды. Персонаж, берущий это умение, не может также брать умение Присягнувший Демону Рыцарь или Измученный Рыцарь. Боец может выбирать это умение как одно из своих бонусных умений бойца. Кроме того, как только Вы берете это умение, ваши глаза становятся красными.

Отпрыск Печали [мерзкое] (Scion of Sorrow)

Вы формально отдаете себя в повиновение мощному лорду-юголоту. Взамен этого Вы получаете малую толику силы изверга.

Предпосылки: Нейтрально-злое мировоззрение.

Выгода: Однажды в день, при выполнении злого акта, Вы можете призывать вашего извергского покровителя, чтобы добавить +1 бонус удачи к любому броску атаки, спасброску, проверке способности, проверке навыка или проверке уровня.

Специально: Это умение может быть принято лишь однажды. Персонаж, берущий это умение, не может также брать умение Ученик Тьмы или Раб Демона.

Раб Демона [мерзкое] (Thrall to Demon)

Вы формально отдаете себя в повиновение принцу-демону. Взамен этого Вы получаете малую толику силы принца-демона.

Предпосылки: Хаотически-злое мировоззрение.

Выгода: Однажды в день, при выполнении злого акта, Вы можете призывать вашего демонического покровителя, чтобы добавить +1 бонус удачи к любому броску атаки, спасброску, проверке способности, проверке навыка или проверке уровня.

Специально: Это умение может быть принято лишь однажды. Персонаж, берущий это умение, не может также брать умение Ученик Тьмы или Отпрыск Печали.

Измученный Рыцарь [мерзкое] (Tormented Knight)

Вы непреклонно связаны с отвратительными юголотами, скрывающимися в Пустотах Гибели и Отчаяния, и Вы стремитесь нести нищету и боль всем существам, которые выступают против Вас.

Предпосылки: Отпрыск Печали, базовый бонус атаки +4.

Выгода: Любое оружие, которым Вы владеете, считается злого мировоззрения для преодоления уменьшения урона цели. Любой хаотический или законный аутсайдер, которого Вы успешно поражаете рукопашным или дальнобойным оружием, должен преуспеть в спасброске Стойкости (DC 10 + нанесенный урон) или получить 1d4 пунктов урона Харизмы.

Специально: Это умение может быть принято лишь однажды. Персонаж, берущий это умение, не может также брать умение Присягнувший Демону Рыцарь или Рыцарь-Адский Пес. Боец может выбирать это умение как одно из своих бонусных умений бойца. Кроме того, как только Вы берете это умение, ваша плоть бледнеет и становится противоестественно холодной на ощупь.

Умения инициации

Умения инициации придают дополнительную фокусировку и аромат божественным заклинателям определенных богов. Часто они предоставляют доступ к уникальным заклинаниям, известной лишь самым набожным служителям этих божеств. Умения инициации нескольких видных злых божеств представлены ниже. "Руководство Игрока по Фаэруну" содержит умения инициации для нескольких других злых божеств, а именно Бэйна, Цирика и Малара.

Инициация Гонадора [инициация]

Вы узнали страшные секреты бога илов, слизи, желе и изгоев.

Предпосылки: Клерик 3 -го уровня, божество-покровитель Гонадор.

Выгода: Вы можете командовать или упрекать слизей, как злой клерик командует или упрекает нежить. Вы можете использовать эту сверхъестественную способность количество раз в день, равное 3 + ваш модификатор Харизмы.

Кроме этого, Вы добавляете следующие заклинания Ваш список заклинаний клерика.

1-й **Коррозийная хватка** ^{Маг}: 1 касание/уровень наносит 1d6+1 кислотного урона.

2-й **Слеповидение** ^{Риф}: Предоставляет слеповидение на 30 футов.

3-й **Аморфная форма** ^{Под}: Субъект становится желеподобным и может быстро проскальзывать через трещины.

5-й **Слиземет**: Бросок до трех капель зеленой слизи.

7-й **Мантия лорда слизи**: Неинтеллектуальные илы не нападают на Вас, и Вы получаете некоторые из иммунитетов илов.

Инициация Груумша [инициация]

Одиноким глаз великого оркского бога Груумша наблюдает за Вами.

Предпосылки: Орк или полуорк, способность читать божественные заклинания 2-го уровня, божество-покровитель Груумш.

Выгода: Однажды в день как быстрое действие (см. резку о Быстром и Немедленном действиях, выше) Вы можете читать подготовленное Вами заклинание *лечения* или спонтанно читать заклинание *причинения*.

Кроме этого, Вы добавляете следующие заклинания Ваш список заклинаний божественного заклинателя. Если Вы имеете

Лорды-изверги и заклинания

Множество мощных извергов служит покровителями клериков и других божественных заклинателей. Клерики-последователи Асмодеуса, Бафомета, Демогоргона, Оркуса, Йеногу и других таких существ часто возглавляют кроважидные культы согласных последователей. Однако эти мощные демоны и дьяволы не имеют божественного ранга и испытывают недостаток способности предоставлять клерические заклинания, как боги.

Однако, для этого есть обходной путь. Персонаж может заключить особую сделку с мощным извергом, который может предоставить заклинания этому персонажу из выбранных доменов. В действительности мощный изверг может служить трубопроводом для некоторых универсальных принципов или возникающей божественной силы его собственного экстрапланарного дома, но только для смертных, соглашающихся на темную и коварную сделку. Эта сделка представлена одним из трех умений: Ученик Тьмы, Отпрыск Печали или Раб Демона (см. Мерзкие умения, выше). Персонаж с уровнями клерика, выбирающий одно из этих умений, может выбирать домены, доступные для специфического демона, юголота или дьявола, которого он избирает своим покровителем, и он получает свои клерические заклинания от этой темной силы.

Огромное большинство злых клериков выбирает в качестве покровителей богов, так что они не должны использовать умение, чтобы просто получить доступ к клерическим заклинаниям с божественным покровителем. Но лорды-дьяволы и принцы-демоны также жаждут лести смертных - и многие разыскивают индивидуумов, желающих дать им то, чего они жаждут.

более одного божественного колдовского класса перед взятием этого умения, Вы должны решить, который класс добавит дополнительные заклинания к своему списку.

- 2-й **Линия битвы:** Создает область рока на поле битвы.
- 3-й **Кровавое копьё:** Делает одно копьё ранищим оружием.
- 5-й **Карманная пещера:** Создает экстрапространственное место, в котором можете укрыться Вы и ваши союзники.
- 6-й **Укус глаза:** Цель пол учает состояние паники, тошноты и коматозное.
- 7-й **Волны истощения:** Несколько целей станут истощенными.

Инициация Коссута [инициация]

Вы стояли перед жестоким элементом пламенем и отперли звук секретов церкви Коссута.

Предпосылки: Клерик 3 -го уровня, божество-покровитель Коссут.

Выгода: Все огненные элементалы, которых Вы вызываете использованием заклинания *вызов монстра*, имеют +2 очка жизни на кубик (вместо средних очков жизни).

Кроме этого, Вы добавляете следующие заклинания Ваш список заклинаний клерика.

- 2-й **Опалитель Аганазара** ^{УКЗЦ}: Дорожка огня наносит 1d8 урона/уровень (макс 5 d8).
- 4-й **Огненный шаг** ^{УКЗЦ}: Многократная *дверь измерений*, работающая только через большой огонь.
- 5-й **Саван пламени** ^{РИФ}: Цель охватывается пламенем, получая 2d6 урона от огня в раунд и нанося 1d4 урона от огня существам в пределах 10 футов.
- 8-й **Зажигательное облако:** Облако наносит 4d6 огненного урона/раунд.

Инициация Ловиатар [инициация]

С великой болью приходит великая сила. Этот и другие секреты Вы узнали от церкви Ловиатар.

Предпосылки: Клерик 5 -го уровня, божество-покровитель Ловиатар.

Выгода: В первый раз, когда Вы получаете урон в любом бою, Вы получаете +1 бонус морали на броски атаки и +1 бонус морали на спасброски против эффектов страха в течение 1 минуты на уровень клерика.

Кроме этого, Вы добавляете следующие заклинания Ваш список заклинаний клерика.

- 2-й **Нежное напоминание Нибора** ^{РИФ}: Цель ошарашена на 1 раунд, после этого -2 на атаки, спасброски и проверки, и отвлечена.
- 3-й **Мистическая плоть** ^{РИФ}: Кнут энергии наносит 1d6 урона электричеством/три уровня (макс. 4d6) и оглушает на 1 раунд.
- 5-й **Дрожание плоти** ^{РИФ}: Цель ошеломлена на 1 раунд, получает 1d6/уровень урона и ее тошнит 1d4+2 раундов.

Инициация Шар [инициация]

Вы были введены в величайшие секреты церкви Шар.

Предпосылка: Способность читать божественные заклинания 1 -го уровня, божество-покровитель Шар.

Выгода: Вы добавляете Блеф и Скрытность в ваш список навыков класса.

Кроме этого, Вы добавляете следующие заклинания Ваш список заклинаний божественного заклинателя. Если Вы имеете более одного божественного колдовского класса перед взятием этого умения, Вы должны решить, который класс добавит дополнительные заклинания к своему списку.

- 1-й **Маскировка себя:** Изменяет вашу внешность.
 - 3-й **Сокрушительное отчаяние:** Субъект получает -2 на броски атаки, урона, спасброски и проверки.
 - 4-й **Доспех тьмы** ^{УКЗЦ}: Создает саван тени вокруг цели, дающий темновидение, бонус к АС и бонус к некоторым спасброскам.
 - 5-й **Заряд тьмы** ^{УКЗЦ}: Один луч тьмы/2 уровня, наносит урон и оглушает противников.
- Специально:** *Доспех тьмы* и *заряд тьмы* также есть в списке домена Темноты. С этим умением Вы можете читать их как обычные заклинания клерика, а не только как заклинания домена.

Инициация Варэи [инициация]

Вы пылко поклоняетесь Варэи, змеиной богине, и охраняете секреты вашей веры.

Предпосылки: Экстаминаар, клерик 3-го уровня, божество-покровитель Варэи.

Выгода: Однажды в день как стандартное действие Вы можете превратить вашу кожу в мерцающую изумрудную чешую. Чешуя поглощает урон от *магических ракет* как заклинание *щит* и позволяют Вам проходить сквозь *стену силы*, как будто ее нет. Изумрудная чешуя держится в течение 1 минуты на уровень персонажа. Это - сверхъестественная способность.

Кроме этого, Вы добавляете следующие заклинания Ваш список заклинаний клерика.

- 2-й **Ослепляющий плевок** ^{РИФ}: Дальняя атака касанием ослепляет субъекта.
- 4-й **Змеиная стрела** ^Ж: Превращает восемь снарядов в Крошечных гадюк.
- 6-й **Завеса:** Изменяет вид группы созданий.
- 8-й **Животная форма:** Один союзник/уровень полиморфирует в выбранное животное (только змеи).

Умения магии узла

Умения магии узла первоначально были представлены в "Подземье". Эти версии обновляют и заменяют изданные ранее.

Заклинание Метаузла (Metanode Spell) [метамагия]

Вы читаете метамагические заклинания в узлах, на которые Вы настроены, с большим эффектом, чем в другом месте.

Предпосылка: Заклинатель Узла, 1 -й уровень заклинателя.

Выгода: При наложении заклинания, улучшенного метамагическим умением, Вы можете вычитать класс слоя узла, в котором Вы в настоящее время стоите, из увеличенного уровня заклинания. Класс слоя не равняется классу узла, если Вы не стоите в самой внутренней его части.

Например, если Вы используете Максимизирование Заклинания, чтобы увеличить заклинание 5 -го уровня *пламенный удар* в самом внутреннем (+1) слое узла 1 -го класса, Вы читаете заклинание, как будто оно всего на два уровня выше нормального, а не на три, потому что узел обеспечивает метамагическую стоимость одного уровня заклинания. Это умение полезнее всего для заклинателей, которые не готовят заклинания (типа бардов и колдунов), и для волшебников, редко покидающим свои узлы, которые поэтому могут готовить и читать свои заклинания на отрегулированном уровне.

Если Вы используете это умение, чтобы уменьшить стоимость подготовки метамагического заклинания, а затем покидаете узел, подготовленное Вами заклинание недоступно, пока Вы не вернетесь в слой узла по крайней мере такого же класса, как тот, в котором было подготовлено заклинание.

Защита Узла (Node Defense)

Вы можете использовать магическую силу узла, чтобы защититься от вреда.

Предпосылка: Заклинатель Узла, 1 -й уровень заклинателя.

Выгода: Вы получаете бонус понимания к вашему Классу Доспеха и к спасброскам, равный классу любого узла, который Вы в настоящее время занимаете и на который Вы настроены, до максимума +4. Например, если Вы находитесь в среднем (+2) слое узла 3 класса, Вы получаете +2 бонус.

Чувство Узла (Node Sensitive)

Вы можете чувствовать узел, просто проходя мимо него.

Выгода: Вы автоматически обращаете внимание на присутствие любого узла, на который Вы настроены, в пределах 30 футов.

Нормально: Существо без этого умения, проходящее в пределах 30 футов от самого удаленного слоя узла, может делать DC 10 проверку Интеллекта, чтобы обратить внимание на присутствие узла. Существо с соответствующим умением Заклинатель Узла может делать попытку проверки или Интеллекта, или Колдовства с тем же самым DC, чтобы заметить узел.

Заклинатель Узла (Node Spellcasting)

Вы обнаружили секрет магии специфического типа узла.

Предпосылка: 1-й уровень заклинателя.

Выгода: Вы настроены на один тип узла и магическую силу, которую он обеспечивает. Когда Вы выбираете это умение, Вы выбираете тип узла (земля, зло или Теневое Плетение). Это умение предоставляет Вам доступ к различным умениям магии узла и силам узла и позволяет Вам делать проверку Колдовства вместо проверки Интеллекта, чтобы заметить близлежащие узлы типа, на который Вы настроены.

Нормально: Существо без этого умения не может брать других связанных с узлами умений, не может использовать весь потенциал узла и должно делать проверку Интеллекта, чтобы заметить близлежащие узлы или управлять силами узла.

Специально: Вы можете получать это умение неоднократно. Каждый раз, когда Вы берете умение, оно настраивается на другой тип узла.

Узел-хранилище (Node Store)

Вы можете хранить подготовленное заклинание в узле, на который Вы настроены.

Предпосылка: Заклинатель Узла, 1 -й уровень заклинателя.

Выгода: Каждый раз, беря это умение, Вы выбираете два заклинания любого уровня, которые Вы знаете и можете читать. Если Вы заклинатель, готовящий заклинания, Вы можете теперь готовить эти два заклинания в дополнение к вашим нормальным заклинаниям, пока Вы находитесь в узле, на который Вы настроены, как если бы Вы имели две дополнительные ячейки заклинаний в день. Эти дополнительные подготовленные заклинания запасаются в узле, а не в вашем разуме. Вы можете читать их как обычно, пока Вы находитесь в пределах этого узла, даже если Вы покидали узел и вернулись в него после закладывания в него заклинаний.

Если Вы заклинатель, не готовящий заклинания, выберите два заклинания, которые Вы знаете. Вы можете теперь читать эти два заклинания, находясь в узле, на который Вы настроены, как будто Вам доступны две дополнительные ячейки заклинаний в день. Каждая такая ячейка может использоваться только для чтения ее обозначенного заклинания; она не может использоваться для любого другого заклинания (включая другое заклинание, обозначенное этим умением). Если Вы покидаете узел, эти дополнительные ячейки заклинаний становятся для Вас недоступными, но Вы можете использовать их снова, если Вы возвращаетесь, если Вы еще не использовали их начиная с последнего Вашего отдыха.

Вы не должны определять специфический узел для хранения ваших заклинаний, когда Вы выбираете это умение, но Вы можете хранить заклинания в только одном узле одновременно. Вы можете изменять узел, в котором запасены ваши заклинания, медитируя в течение 1 часа внутри нового узла, который Вы выбрали.

Специально: Вы можете получать это умение неоднократно. Каждый раз, когда Вы берете умение, оно применяется к двум новым заклинаниям.

Новые заклинания

Магия и заклинания занимают одну из центральных по важности ролей на Фаэруне, мире, богатом тайными и божественными элементами. Империи часто поднимаются и падают от рук их заклинателей. "Чемпионы Руин" представляют широкий выбор заклинаний, фокусирующихся на зле, искажении и силе. Для большего количества заклинаний, связанной с этими темами, см. "Книгу Мерзкой Тьмы".

Заклинания убийцы

Заклинание убийцы 1 -го уровня

Сквозьдеревная стрела: Позволяет стреле или заряду мастерской работы проходить сквозь древесину.

Заклинания убийцы 2 -го уровня

Стрела блестящей энергии: Стрела или заряд мастерской работы излучают свет и игнорируют доспехи.

Стрела-убийца заклинаний: Стрела или заряд мастерской работы наносит дополнительный урон существу, на которого наложены заклинания.

Заклинания убийцы 3 -го уровня

Стрелокол: Превращает стрелу или заряд мастерской работы в 1d4 снарядов мастерской работы.

Стрела черного пламени: Стрела или заряд мастерской работы наносит нормальный урон плюс 2 d6 урона на три раунда.

Заклинания убийцы 4 -го уровня

Замораживающая кровь стрела: Стрела или заряд мастерской работы наносит дополнительные 2d6 холодного урона и парализует цель.

Теневая стрела: Стрела или заряд мастерской работы наносят 1d6 урон Силы.

Заклинания барда

Заклинание барда 1 -го уровня

Припев: Вместо проверок Концентрации делаются проверки Исполнения.

Заклинания барда 2 -го уровня

Контроль тьмы и тени: Управление существующими областями тем ноты и теней.

Костяная скрипка Тваш-Пруллы^{MT}: Цель получает 1d6 звукового урона/раунд -20 штраф по проверкам Бесшумного Движения.

Заклинание барда 3 -го уровня

Причитания любви: Существа в 60 -фт конусе получают 1d6 урона Мудрости и их тошнит 1d4 раундов.

Заклинание барда 5 -го уровня

Безжалостное зачарование^{MT}: Подавляет мировоззрение цели, удаляя все связанные с мировоззрением запреты.

Заклинание барда 6 -го уровня

Симфонический кошмар: Музыка прерывает сон цели 1 день/уровень.

Заклинание черного стража

Заклинание черного стража 3 -го уровня

Мучитель: Вызывается озорной дух, чтобы мучить вашего врага.

Заклинания клерика

Заклинания клерика 3 -го уровня

Дыхание воздухом: Субъекты могут свободно дышать воздухом.

Нахождение узла: Находит ближайший узел в радиусе 1 мили/уровень.

Режущая тьма: Луч наносит 1d8/два уровня урона и излечивает нежить на ту же величину.

Заклинание клерика 5 -го уровня

Некротический череп-бомба: Взрывающийся череп выпускает негативную энергию; каждая цель получает 1d4 отрицательных уровней.

Заклинания клерика 6 -го уровня

Опустошение: Столб черной несвятой силы наносит 1d6 мерзкого урона/2 уровня (макс. 10d6).

Безжалостное зачарование^{MT}: Подавляет мировоззрение цели, удаляя все связанные с мировоззрением запреты.

Заклинания клерика 7 -го уровня

Метка неверных: Отмечает кого -либо как врага вашей веры.

Теневая ловушка: Великая тень связывается с объектом в качестве стража.

Заклинание клерика 9 -го уровня

Анафема: Ломает божественную связь между вашим богом и низкоранговыми членами вашей веры.

Заклинания друида

Заклинания друида 1 -го уровня

Разъярить животных: Делает животных враждебными и порочными.

Сквозьдеревная стрела: Позволяет стреле или заряду мастерской работы проходить сквозь древесину.

Заклинания друида 2 -го уровня

Нахождение узла : Находит ближайший узел в радиусе 1 мили/уровень.

Кнут шипов: Создает подбитый шипами кнут, который может повреждать или запутывать противников.

Заклинания друида 3 -го уровня

Дыхание воздухом: Субъекты могут свободно дышать воздухом.

Дверь узла: Позволяет телепортироваться между любыми известными узлами.

Заклинание друида 4 -го уровня

Безобразная тварь: Целевое животное превращается в безобразного миньона под вашим контролем.

Заклинание друида 7 -го уровня

Метка неверных: Отмечает кого -либо как врага вашей веры.

Заклинание друида 9 -го уровня

Анафема: Ломает божественную связь между вашим богом и низкоранговыми членами вашей веры.

Заклинания рейнджера

Заклинания рейнджера 1 -го уровня

Разъярить животных: Делает животных враждебными и порочными.

Сквозьдеревная стрела: Позволяет стреле или заряду мастерской работы проходить сквозь древесину.

Заклинания рейнджера 2 -го уровня

Стрела блестящей энергии: Стрела или заряд мастерской работы излучают свет и игнорируют доспехи.

Стрела-убийца заклинаний: Стрела или заряд мастерской работы наносит дополнительный урон существу, на которого наложены заклинания.

Заклинания рейнджера 3 -го уровня.

Стрелокол: Превращает стрелу или заряд мастерской работы в 1d4 снарядов мастерской работы.

Стрела черного пламени: Стрела или заряд мастерской работы наносит нормальный урон плюс 2d6 урона на три раунда.

Заклинания рейнджера 4 -го уровня

Замораживающая кровь стрела: Стрела или заряд мастерской работы наносит дополнительные 2d6 холодного урона и парализует цель.

Двуударная стрела: Одна стрела или заряд поражает две цели в пределах 30 футов друг от друга.

Теневая стрела: Стрела или заряд мастерской работы наносят 1d6 урон Силы.

Заклинания колдуна/волшебника

Заклинания колдуна/волшебника 2 -го уровня

Предсказание **Нахождение узла:** Находит ближайший узел в радиусе 1 мили/уровень.

Отречение **Запирание узла:** Не дает другим использовать силы узла.

Воплощение **Бич силы:** Усики силы хлещут противников на 1d8+1/2 уровня урона каждый.

Заклинания колдуна/волшебника 3 -го уровня

Превращение **Дыхание в оздухом:** Субъекты могут свободно дышать воздухом.

Призывание **Контроль тьмы и тени:** Управление существующими областями темноты и теней.

Мучитель: Вызывается озорной дух, чтобы мучить вашего врага.

Дверь узла: Позволяет телепортироваться между любыми известными узлами.

Заклинание колдуна/волшебника 4 -го уровня

Превращение **Змеиная стрела:** Превращает снаряды в Крошечных гадюк.

Заклинание колдуна/волшебника 5 -го уровня

Некромантия **Некротический череп-бомба:** Взрывающийся череп выпускает негативную энергию; каждая цель получает 1d4 отрицательных уровней.

Заклинание колдуна/волшебника 6 -го уровня

Зачарование **Безжалостное зачарование** ^{MT}: Подавляет мировоззрение цели, удаляя все связанные с мировоззрением запреты.

Заклинание колдуна/волшебника 7 -го уровня

Призывание **Теневая ловушка:** Великая тень связывается с объектом в качестве стража.

Заклинание колдуна/волшебника 9-го уровня

Призывание Рождение узла ^X: Создает узел 1 класса.

Описания новых заклинаний

Дыхание воздухом (Air breathing)

Превращение

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

Компоненты: S, M/DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Продолжительность: 1 час/уровень; см. текст

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасно)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасно)

Преобразованные существа могут свободно дышать воздухом. Продолжительность равномерно делится среди всех существ, которых Вы касаетесь.

Заклинание не делает существа неспособными дышать водой.

Дыхание воздухом рассеивает и противостоит *водному дыханию*.

Тайный материальный компонент: Короткая тростинка или соломинка.

Анафема (Anathema)

Зачарование (Принуждение)

Уровень: Клерик 9, друид 9

Компоненты: V, S, F, DF

Время чтения: 1 раунд

Дальность: Неограничена

Цель: Одно существо той же веры, что и заклинатель

Продолжительность: Постоянно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы можете навсегда сломать божественную связь между вашим божеством и низкоуровневым клериком, друидом рейнджером или паладином вашей веры или обычным прихожанином. Заклинание не имеет никакого эффекта на заклинателей других вер. Вы можете объявлять *анафему* на любого персонажа вашей веры, независимо от того, где он, даже если он на другом плане. Вы не можете объявлять *анафему* против кого-либо, кто уже мертв. Некоторые божества делают не поддерживают *анафему*, объявленную против невинных или против их избранных, в то время как другие предоставляют своим высокоуровневым клерикам свободно использовать это ужаснейшее из божественных проклятий.

Индивидуум под *анафемой* больше не может читать божественные заклинания или призывать силы своего бога для изгнания или командования нежитью, излечивать, вредить, поражать, менять форму или использовать любую другую божественную силу, связанную с его классом персонажа. Обычному прихожанину, помещенному под *анафему* не позволено пользоваться преимуществом любых услуг веры, типа лечения, крещения, бракосочетания или похорон мертвых. Любой, кто умирает, находясь под *анафемой*, также не допускается на план своего божества, как и не объявившие преданность богу. Его душа осужден а вечно корчиться в Стене Неверующих.

На более персональном уровне заклинание *анафемы* отмечает субъекта как проклятого в отношении других той же веры. Им не позволено говорить с ним, смотреть на него или даже признавать его существование. Обычные члены веры знают, что субъект находится под *анафемой*, если информированы об этом иерархией церкви; однако, клерики, паладины, друиды и рейнджеры веры могут автоматически обнаруживать эффект *анафемы*, просто глядя на субъекта.

Эффект постоянный, пока не снят или с аким заклинателем, или клериком той же самой веры более высокого уровня, чем заклинатель, наложившим на субъекта заклинание *искупление*. Субъект *анафемы* может также удалить ее эффект, изменив свою божественную преданность (см. Смена божества в "Установке Кампании Забытых Царств").

Фокус: Истинное имя субъекта должно быть записано в книге или свитке, особо посвященных этой цели и детализирующих преступления (реальные или предполагаемые), за которые осуждается субъект. Книга в процессе не теряется.

Стрелокол (Arrowsplit)

Призывание (Создание)

Уровень: Убийца 3, рейнджер 3, судья опустошения и горя 3

Компоненты: V, M.

Время чтения: 1 быстрое действие

Дальность: Касание

Цель: Одна стрела или заряд мастерской работы

Продолжительность: Мгновенно.

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание, наложенное на стрелу или заряд мастерской работы, заставляет ее расколоться в середине полета на 1d4+1 идентичных стрел или зарядов мастерской работы. Все снаряды поражают одну и ту же цель, и Вы должны делать отдельный бросок атаки для каждого из снарядов. Стрела или заряд должны быть выстрелены в течение того же самого раунда, когда наложено заклинание, или магия рассеивается и теряется. Снаряд разрушается, даже если промахивается по цели.

Материальный компонент: Стрела или заряд мастерской работы.

Линия битвы (Battle line)

Отречение

Уровень: Инициация Груумша 2

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Область: До двух смежных 5 -фт квадратов/уровень, максимум 10 квадратов (S)

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: См. текст

Сопротивление заклинаниям: См. текст

Посредством этого заклинания Вы рисуете видимую несвятую "линию на песке", причиняющую чувство страха и колебания всем существам, которые пересекают ее. Любое существо, входящее в область воздействия, должно делать спасбросок Воли или стать поколебленным. На существо, успешно сделавшее спасбросок, нельзя воздействовать снова *линией битвы* того же самого заклинателя в течение 24 часов.

Мучитель (Bedevil)

Призывание (Вызов) [Зло]

Уровень: Черный страж 3, колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 раунд

Дальность: См. текст

Продолжительность: 1 день/уровень (D)

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы вызываете озорного духа и посылаете его мучить вашего врага. Дух разыскивает свою назначенную жертву, где бы она ни была, пока она находится на том плане, на котором Вы прочитали заклинание. Затем он начинает мучить и раздражать ее различными способами. Жертве *мучителя* чудится движение краем глаза. Ее сон часто прерывается колебаниями кровати и звуками голосов, которые исчезают после пробуждения. Читая заклинание, она переносит спектр незначительных раздражений, угрожающих прерывать ее заклинание, и она постоянно чувствует, словно за ней наблюдают. Результат этой путаницы в том, что она получает -1 штраф на все Проверки способностей, навыков и спасбросок Воли и имеет шанс 5 % провала тайного заклинания (который складывается с любым шансом провала заклинания от ношения до успеха).

Обнаружение зла, наложенное на субъекта этого заклинания, показывает присутствие духа-мучителя, в то время как *защита от зла* сдерживает духа от неблагоприятного воздействия на жертву. Заклинание *рассеивание зла* уничтожает вредного духа, но *удаление проклятия* или подобная магия не оказывает на него никакого эффекта.

Материальные компоненты: Крошечная железная статуэтка дьявола или импа, плюс или капля крови предназначенной жертвы, или личная вещь, принадлежащая предназначенной жертве.

Замораживающая кровь стрела (Bloodfreeze arrow)

Превращение

Уровень: Убийца 4, рейнджер 4, судья опустошения и горя 4

Компоненты: V, M.

Время чтения: 1 быстрое действие

Дальность: Касание

Цель: Одна стрела или заряд мастерской работы

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - частично; см. текст

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание, наложенное на стрелу или заряд мастерской работы, превращает ее головку в синий лед. Помимо получения от снаряда нормального урона, цель получает 2d6 пунктов холодного урона и парализована. Успешный спасбросок Стойкости отменяет паралич, и цель может делать новый спасбросок каждый раунд (в начале хода заклинателя).

Материальный компонент: Стрела или заряд мастерской работы.

Кровавое копьё (Bloodspear)

Превращение

Уровень: Инициация Груумша 3

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Копье, которого касаются

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Это заклинание позволяет Вам передать ярость Груумша одобренному оружию бога — копьё. С наконечника оружия начинает капать кровь, и копьё действует так, как будто имеет специальную способность ранящего (см. "Руководство Ведущего") на время действия заклинания. Заклинание автоматически отменяется через 1 раунд после того, как оружие покидает вашу руку. Вы не можете иметь более одного действующего *кровавого копьё* одновременно.

Это заклинание не оказывает никакого эффекта на копье, которое уже имеет специальную способность ранящего, и не работает на артефактах.

Стрела блестящей энергии (Brilliant energy arrow)

Превращение

Уровень: Убийца 2, рейнджер 2, судья опустошения и горя 2

Компоненты: V, M.

Время чтения: 1 быстрое действие

Дальность: Касание

Цель: Одна стрела или заряд мастерской работы

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание, наложенное на стрелу или заряд мастерской работы, превращает ее головку в блестящую энергию, источающую свет как факел (20-футовый радиус). Снаряд блестящей энергии игнорирует неживую материю. Бонусы Доспеха к АС (включая любые зачарованные бонусы доспеха) не рассчитываются, потому что ракета проходит сквозь доспех. Она наносит нормальный урон и не оказывает никакого эффекта на конструкции, нежить и объекты. Стрела или заряд должны быть выстрелены в течение того же самого раунда, когда наложено заклинание, или магия рассеивается и теряется. Снаряд разрушается, даже если промахивается по цели.

Материальный компонент: Стрела или заряд мастерской работы.

Контроль тьмы и тени (Control darkness and shadow)

Превращение [Темнота, Тень]

Уровень: Бард 2, колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Область: Тени в одном 5 -фт. кубе/уровень

Продолжительность: Концентрация + 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы можете затрагивать существующие тени, и естественные, и магические, заставляя их углубляться, осветляться или даже двигаться. Вы можете производить один из следующих эффектов за раз и можете переключаться между ними однажды в раунд как свободное действие на время действия заклинания. Выбранный эффект охватывает всю область заклинания; несколько эффектов не может применяться к различным областям. Возможные эффекты описаны ниже.

Углубление тьмы и тени: Нормальные тени теперь допускают +4 бонус на проверки Скрытности и обеспечивают укрывательство существам в их пределах. Магическая *темнота* теперь обеспечивает полное укрывательство любому в пределах своей области.

Осветление тьмы и тени: Нормальные тени подавляются в пределах области, делая невозможным скрыться в них или использовать способности типа *теневого прыжка* теневого танцора. Магическая *темнота* больше не обеспечивает укрывательство, и область может быть освещена любым источником света.

Движение тени: Тень под воздействием движется так, как Вы направите ее, в пределах области. Вы можете создавать теневые иллюзии (как созданные заклинанием *тихий образ*, но без цвета), показывать скрытые существа, забирая их тени, создавать тени, следующие за Вами в пределах области заклинания, или иначе перемещать тень по Вашему усмотрению. Вы не можете перемещать таким образом области *темноты*.

Стрела темного пламени (Darkflame arrow)

Воплощение

Уровень: Убийца 3, судья опустошения и горя 3, рейнджер 3

Компоненты: V, M.

Время чтения: 1 быстрое действие

Дальность: Касание

Цель: Одна стрела или заряд мастерской работы

Продолжительность: Мгновенно; см. текст

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание, наложенное на стрелу или заряд мастерской работы, охватывает ее головку черным огнем. Стрела наносит нормальный урон и окружает цель черным пламенем, которое наносит дополнительные 2d6 пунктов урона. Черное пламя держится вокруг жертвы еще 2 раунда, нанося еще по 2d6 пунктов урона в каждом последующем раунде (в начале вашего хода), и оно не может быть погашено (хотя может быть рассеяно). Стрела или заряд должны быть выстрелены в течение того же самого раунда, когда наложено заклинание, или магия рассеивается и теряется. Существа с иммунитетом или сопротивлением к огню пролучают полный урон от черного пламени. Снаряд разрушается, даже если промахивается по цели.

Материальный компонент: Стрела или заряд мастерской работы.

Двуударная стрела (Doublestrike arrow)

Превращение

Уровень: Рейнджер 4, судья опустошения и горя 4

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 быстрое действие

Дальность: Касание

Цель: Одна стрела или заряд

Продолжительность: 1 раунд

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Это заклинание, наложенное на одиночную стрелу или арбалетный заряд, позволяет ей поразить две цели вместо одной. Стреляющий персонаж выбирает эти две цели, обе из которых должны быть в пределах 30 футов друг от друга, и делает отдельный бросок атаки против каждой цели (используя один и тот же бонус атаки). После нанесения удара или промаха по первой цели стрела отклоняется и продолжает курс ко второй цели.

Двуударный снаряд не может поразить одну и ту же цель дважды, и он разрушается, даже если промахивается по предназначенным целям.

Материальный компонент: одна стрела или заряд.

Разъярить животных (Enrage animals)

Зачарование (Принуждение) [Воздействующее на разум]

Уровень: Друид 1, рейнджер 1

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Цели: Животные в пределах 30 футов одно от другого

Продолжительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Воля - отменяет; см. текст

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание подстрекает и разъяряет животных, делая их враждебными и порочными. На обычных животных (с Интеллектом 1 или 2) можно воздействовать этим заклинанием. Максимальное количество Hit Dice животных, которых Вы можете затрагивать, равно $2d4 +$ ваш уровень заклинателя. Ужасному животному или животному, приученному к порядку, позволяется спасбросок; другим животным - нет. Например, рейнджер может без проблем разъярить нормального медведя или волка, но гораздо труднее сделать так, чтобы обученная сторожевая собака напала на своего владельца.

Существа под воздействием нападают на ближайшее существо, включая любых других существ, на которые воздействует это заклинание.

Нахождение узла (Locate node)

Предсказание

Уровень: Клерик 3, друид 2, колдун/волшебник 2

Компоненты: V, S, F/DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 1 миля/уровень; см. текст

Область: Круг, сосредоточенный на Вас, с радиусом 1 миля/уровень; см. текст

Продолжительность: 1 минута/уровень



Спасбросок: Нет

Соппротивление заклинаниям: Нет

Вы ощущаете направление ко всем узлам диапазона. Вы можете пожелать найти самый близкий узел, самый близкий узел специфического типа или определенный узел, который Вы посещали прежде; в последнем случае диапазон - 2 мили/уровень, и область - круг, сосредоточенный на Вас, с радиусом 2 мили/уровень.

Заклинание блокируется даже тонким листом свинца, и оно не может обнаружить узел, защищенный заклинанием *запирание узла*.

Тайный или божественный фокус: Галька, найденная в узле.

Причитания любви (Love's lament)

Зачарование (Принуждение) [Воздействующе на разум]

Уровень: Бард 3

Компоненты: V

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 60 футов.

Эффект: Конусообразный взрыв

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля - отменяет

Соппротивление заклинаниям: Да

Этим заклинанием Вы создаете конус музыки, которая вызывает печаль, вину и отчаяние у тех, кто находится в пределах области его эффекта. Все существа в области берут -4 штраф по проверкам Слушания на 1 раунд. Кроме того, те, кто провоцирует спасбросок против *причитания любви*, вспоминают все свои потери любви и разочарования в жизни. Музыка для них усиливается, так, чтобы жертвы заклинания получают 1d6 пунктов урона Мудрости, и их тошнит 1d4 раунда.

Мантия лорда слизи (Mantle of the slime lord)

Отречение

Уровень: Инициация Гонадора 7

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Эффект: Нимб божественной энергии

Продолжительность: 10 минут/уровень (D)

Спасбросок: Нет

Соппротивление заклинаниям: Нет

Это заклинание окружает Вас глянцевым нимбом энергии. Этот барьер напоминает внешнему наблюдателю толстый студенистый слой грязной воды, но он никак не препятствует Вам. Пока мантия активна, неинтеллектуальные или не будут нападать на Вас, если Вы не нападете на них. Кроме того, Вы получаете иммунитет к эффектам отравления, сна, паралича, полиморфа и ошеломления. Наконец, когда по Вам проходит критическое попадание или атака крадучись, есть шанс 75%, что они будут отменены и урон вместо этого кидается как обычно.

Метка неверных (Mark of the unfaithful)

Воплощение

Уровень: Клерик 7, друид 7

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 раунд

Дальность: Неограничена

Цель: Одно существо

Продолжительность: Постоянно

Спасбросок: Нет

Соппротивление заклинаниям: Да

Вы постоянно ставите метку на персонажа или существо, отмечающую в нем врага веры. Любой из вашей веры, кто сталкивается с носителем *метки неверных*, даже если он замаскирован, *изменен* или *полиморфирован*, чувствует естественную враждебность к этой персоне и получает +6 бонус обстоятельств по проверкам Чувства Мотива, сделанным против отмеченного существа. Эта враждебность может не стимулировать зрителя атаковать, но он не будет склонен доверять или верить чему-либо, что говорит отмеченный.

Клерики, паладины, друиды и рейнджеры веры могут автоматически обнаружить *метку*, просто смотря на субъекта.

Метка неверных постоянна, пока не рассеяна или не удале на клериком той же самой веры, но более высокого уровня, чем заклинатель, читающим заклинание *искупление* на субъекта.

Фокус: Имя субъекта должно быть написано в книге или свитке, особо посвященном этой цели и детализирующем преступления (реальные или предполагаемые), за которые отмечается субъект.

Некротический череп-бомба (Necrotic skull bomb)

Некромания

Уровень: Клерик 5, колдун/волшебник 5

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 быстрое действие

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

Область: Распространение 20-фт радиуса

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы наполняете гуманоидный череп негативной энергией и швыряете его. Череп взрывается при ударе, выпуская содержащуюся в нем негативную энергию. Все существа в области заклинания, кроме нежити, получают 1d4 отрицательных уровней (см. Иссушение энергии в "Руководстве Монстров" для деталей об отрицательных уровнях).

Предположите, что существа, выжившие после эффекта этого заклинания, восстанавливают потерянные уровни после количества часов, равного вашему уровню заклинателя (максимум 15 часов). Обычно отрицательные уровни имеют шанс иссушения уровней существа, но отрицательные уровни от *некротического черепа-бомбы* не делятся достаточно долго для этого.

Существа нежити в области заклинания получают 1d4x5 временных очков жизни на 1 час.

Материальный компонент: Гуманоидный череп.



Дверь узла (Node door)

Призывание (Телепортация)

Уровень: Друид 3, колдун/волшебник 3

Компоненты: V

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Переменная; см. текст

Цель: Вы и затронутые объекты или другие затронутые желающие существа

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет, и Воля - отменяет (объект)

Сопротивление магии: Нет и да (объект)

Вы немедленно перемещаетесь от вашего текущего узла до любого другого узла того же самого типа, который Вы посетили. Вы всегда достигаете точного желаемого места — просто представляете ли Вы область или описываете ваше место назначения (например, "узел Теневого Плетения в саду в Храме Старой Ночи"). После использования этого заклинания Вы не можете предпринимать никаких других действий до вашего следующего хода.

Если Вы прибываете в узел, уже частично занятый недавно появившимся объектом, Вы прибываете в самое близкое к этому узлу чистое место. Если узел полностью заполнен или был разрушен любыми средствами, Вы переноситесь к ближайшему узлу того же самого типа (определенному случайно или DMом). Каждый такой "удар" наносит 2d6 пунктов урона Вам и любому, кто Вас сопровождает.

Вы можете взять с собой объекты, вес которых не превышает вашей максимальной нагрузки. Вы можете также переносить одно дополнительное желающее существо Среднего размера или меньше (несущее оснащение или объекты до своей максимальной нагрузки) или его эквивалент на три уровня заклинателя; Большое существо рассчитывается как два Средних существа, Огромное - как два Больших существа и т.д. Все существа, которые нужно транспортировать, должны быть в контакте друг с другом, и по крайней мере одно из этих существ должно контактировать с Вами. Как и со всеми заклинаниями, для которых диапазон персональный и цель - Вы, Вы не должны делать спасброска, и при этом сопротивление заклинаниям к Вам не применимо. Только объекты, которые держат или используют (которыми сопровождаются) другие персоны, получают спасброски и сопротивление заклинаниям.

Специально: Вы должны иметь умение Заклинатель Узла, чтобы читать это заклинание.

Рождение узла (Node genesis)

Призывание (Создание)

Уровень: Колдун/волшебник 9

Компоненты: V, S, XP

Время чтения: 1 десятидневка (8 часов/день)

Дальность: Касание

Эффект: Один узел 1-го класса с радиусом 10 фт.

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Когда Вы читаете это заклинание, тайные энергии искажают местные лей-линии и теллурические потоки, ускоряя создание узла класса 1 (Вы определяете тип, когда читаете заклинание). Новый узел сосредоточен и исходит из точки на земле, которой Вы касаетесь. Грубая граница нового узла может пересекать любой тип ландшафта или свободного пространства и может пересекать различные типы материала. У Вас есть некоторый дрейф в определении начальной формы внешней границы вашего узла — она не должна быть совершенной сферой.

Недавно произведенный узел сохраняет свой статус класса 1 один год. После этого его диаметр увеличивается из расчета 20 футов в год, пока он в конечном счете не достигнет диаметра, равного 20 футов на уровень заклинателя, который Вы имели при наложении заклипания. Когда диаметр узла достигает конца диапазона для следующего более высокого класса (см. Таблицу 5-1, ниже), его класс увеличивается +1. Например, узел класса 1 становится класса 2, когда его диаметр становится 40 футов, и класса 3 - когда его диаметр достигает 120 футов.

Узлы, которые Вы создадите этим заклипанием, автоматически рассматриваемой как узлы, запечатые Вами. В остальном они точно такие же, как естественные узлы, и подвержены разрушению теми же способами

XP Стоимость: 5,000XP.

Специально: Вы должны иметь умение Заклинатель Узла, чтобы читать это заклипание.

Запирание узла (Node lock)

Отречение

Уровень: Колдун/волшебник 2

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Цель: Один узел

Продолжительность: Постоянно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклипаниям: Нет

Заклипание *запирание узла*, наложенное на магический узел, "запирает" его от других, кто может использовать его силу. Вы можете затрагивать узлы, класс которых равен половине вашего уровня заклинателя или меньше. Для любого заклинателя кроме Вас *запирание узла* добавляет +15 к каждому DC Колдовства, связанному с использованием стандартных сил узла. Кроме этого, узел не может быть обнаружен заклипанием *нахождение узла*. Успешное *рассеивание магии* ломает *запирание узла*.

Специально: Вы должны иметь умение Заклинатель Узла, чтобы читать это заклипание.

Карманная пещера

Призывание (Создание)

Уровень: Инициация Груумша 5

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Эффект: Экстрапространственная пещера, до двух 10-фт кубов/уровень (S)

Продолжительность: 1 час/уровень (D)

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклипаниям: Нет

Вы вызываете экстрапространственную пещеру, имеющую единственный вход с плана, на котором было прочитано заклипание. Вы можете читать это заклипание только на поверхности скалы или некоторой формы земли. Входная точка напоминает темный вход пещеры шириной 4 фута и высотой 8 фута. Только те, кого Вы определяете, могут входить в пещеру, и *портал* закрывается и становится невидимым позади Вас, когда Вы входите. Вы можете открыть его снова с вашей стороны по желанию. Существа, входящие в пещеру, будут находиться словно как в темной, влажной пещере. Место содержит достаточно количество кислорода, чтобы содержать столько существ, сколько соответствует области, на время действия заклипания. Съедобные грибы растут на стенах, а конденсат капает по одной из стен в водоем свежей чистой воды и никогда не пересыхает.

Внешние условия типа погоды не затрагивают приятную атмосферу пещеры, и ничего, кроме обозначенных существ, не проходит через *портал* в любом из направлений. В конце продолжительности заклипания все, кто находится внутри *карманной пещеры*, возвращаются на место, с которого они вступили в пещеру, иначе - к самой близкой открытой площади, если это место занято.

Опустошение (Ravage)

Некромания [Зло]

Уровень: Клерик 7

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Область: Цилиндр 10 -фт радиуса, 40 футов высотой

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - отменяет

Сопротивление заклипаниям: Да

Ужасная колонна циркулирующей черной энергии охватывает существ и разрывает их тела и души. Все живые существа в пределах области заклипания получают 1d6 пунктов мерзкого урона на два уровня заклинателя (максимум 10d6). В отличие от регулярного урона, мерзкий урон может быть излечен только магическим наложением в пределах области заклипания *посвящение* или *освящение*.

Безжалостное зачарование (Remorseless charm)

Зачарование (Принуждение) [Зло, воздействующее на разум]

Уровень: Бард 5, клерик 6, колдун/волшебник 6

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Продолжительность: См. текст

Спасбросок: Воля - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание устраняет нормальные запреты и утихомиривает совесть субъекта. Под его эффектами доброе существо может совершать экстраординарно злые действия без малейшего чувства раскаяния. Например, паладин, стремящийся никогда не уничтожать сдавшегося противника, может решить, что выиграет, отмерив правосудие немедленно и убив врага. Это заклинание воздействует на нормы и исключения цели; например, когда-то попавшая под воздействие цель доброго мировоззрения может пожелать напасть на своих друзей, когда убеждена сделать это *предложением*. Это не устраняет ее потребность искупления согласно принципам и наказаниям, предписанным ее верой или законом.

Принуждение постоянно, пока не прервано заклинанием *сломать зачарование* или подобной магией или пока не удалено самим заклинателем.

Материальный компонент: Одно художественное изделие мастерской работы ценностью по крайней мере 1,000 гр. Художественная работа должна изображать действия разврата или зла, щекотливые и очаровательные, а не тревожащие или революционные. Заклинание накладывается на художественную работу, которую затем показывают субъекту заклинания, что и вызывает его эффекты. Зачарование на художественной работе держится 1 день на уровень заклинателя, во многом подобно *символу*, пока ее не посмотрят, вызвав ее магический эффект.

Бич силы (Scourge of force)

Воплощение [Сила]

Уровень: Колдун/волшебник 2

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Эффект: Один усик силы плюс один дополнительный усик на три уровня заклинателя (максимум четыре)

Цели: Одна или больше целей, никакие две из которых не могут быть далее чем на 30 футов друг от друга

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Один или большее кнутоподобных усиков силы исторгаются из вашей руки и хлещут цели в пределах диапазона. Делайте рукопашную атаку касанием для каждого используемого усика с самым высоким бонусом атаки. Если усик попадает, он наносит 1d8 пунктов силового урона плюс 1 пункт силового урона на два уровня заклинателя (максимум 1d8+5). Вы можете хлестать цель несколькими усиками.

Змеиная стрела (Serpent arrow)

Превращение

Уровень: Судья опустошения и горя 3, колдун/волшебник 4

Компоненты: V, S, M

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Цель: До восьми снарядов, все из которых должны быть в пределах 40 футов друг от друга во время чтения; см. текст

Продолжительность: До 10 мин/уровень; см. текст

Спасбросок: Нет С

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы превращаете деревянные стрелы, дротики или пруты в Крошечных гадюк (см. "Руководство Монстров"). Эти снаряды остаются твердыми и безопасными, пока не выстрелены или не брошены. Они автоматически кусают любое существо, которое поражают, каждая нанося 1 пункт урона плюс яд (повреждение, DC Стойкости 11, начальный и вторичный урон 1d6 Телосложения). Снаряды остаются в змеиной форме на продолжительность заклинания, борясь с существами, которых первоначально ударили, используя свой нормальный бонус атаки. Если снаряд промахивается по цели или цель, первоначально пораженная, уходит за пределы досягаемости, змея начинает атаковать ближайшее существо. Если цель падает мертвой и других целей в диапазоне нет, заклинание заканчивается, хотя его продолжительность и не закончилась. Когда заклинание истекает, гадюки тают, ничего после себя не оставляя.

Материальные компоненты: До восьми деревянных стрел, дротиков или прямых прутков плюс чешуя змеи любого вида.

Теневая стрела (Shadow arrow)

Некромания

Уровень: Убийца 4, судья опустошения и горя 4, рейнджер 4

Компоненты: V, M.

Время чтения: 1 быстрое действие

Дальность: Касание

Цель: Одна стрела или заряд мастерской работы

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание накладывается на стрелу или заряд мастерской работы, превращая ее в чистую черную тень. Делайте снарядом дальнюю атаку касанием вместо нормальной дальней атаки. Вместо нормального урона *теневая стрела* наносит 1d6 пунктов урона Силы. Стрела или заряд должны быть выстрелены в течение того раунда, когда накладывалось заклинание, иначе оно рассеивается. Снаряд разрушается, даже если промахивается по цели.

Материальный компонент: Стрела или заряд мастерской работы.

Теневая ловушка (Shadow trap)

Призывание (Вызов) [Тень]

Уровень: Клерик 7, колдун/волшебник 7

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 10 минут

Дальность: Касание

Продолжительность: 1 час/уровень (D)

Спасбросок: Рефлексы - вполсилу

Сопротивление магии: Да

Этим заклинанием Вы размещаете магическую ловушку в объект, отбрасывающий тень. Если объект нарушен так, что его тень изменится (например, если смещен он или близлежащий источник света), связанная великая тень (см. "Руководство Монстров") появляется из тени объекта, нападая на самое близкое живущее существо. Тень может быть изгнана или разрушена как нормальная; иначе, она остается в течение количества раундов, равного вашему уровню заклинателя. Если объект находится в месте, которое имеет тени, ловушка не срабатывает, хотя заклинание остается в действии.

Материальный компонент: Отрез черной ткани, достаточно большой, чтобы драпировать им защищаемый объект.

Режущая тьма (Slashing darkness)

Воплощение

Уровень: Священник 3

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Эффект: Луч

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Шипящая стремительная лента чистой тьмы вылетает из вашей руки. Существо, пораженное этим лучом тьмы, получает 1d8 пунктов урона на два уровня заклинателя (максимум 5d8). Существа-нежить вместо этого излечивают 1d8 очков жизни на уровень заклинателя (максимум 5d8).

Слиземет (Slime hurl)

Призывание (Создание)

Уровень: Инициация Гонадора 5

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Эффект: Три капли зеленой слизи

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы призываете и швыряете три почти сферических капли темной зеленой слизи. Вы должны преуспеть в дальней атаке касанием, чтобы поразить цель каплей слизи (бросок атаки делается отдельно для каждой капли, используя ваш лучший бонус дальней атаки). Любое существо, пораженное каплей, покрыто заплатой зеленой слизи (см. "Руководство Ведущего" и немедленно начинает испытывать ее эффекты). Вы можете поражать существо несколькими каплями, каждая из которых рассматривается отдельно.

Призванная зеленая слизь не исчезает автоматически и должна быть разрушена нормальным способом.

Стрела-убийца заклинаний (Spellslayer arrow)

Превращение

Уровень: Убийца 2, судья опустошения и горя 2, рейнджер 2

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 быстрое действие

Дальность: Касание

Цель: Одна стрела или заряд мастерской работы

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание накладывается на стрелу или заряд мастерской работы, превращая ее в пылающий снаряд, дестабилизирующий другие формы магии. В дополнение к нормальному урону стрела-убийца заклинаний наносит 1d4 пунктов дополнительного урона за каждое заклинание, в настоящее время воздействующее на цель. Например, стрела нанесет 3d4 дополнительных пунктов урона существу под эффектами силы *быка*, *спешки* и *доспеха мага*. Стрела или заряд должны быть выстрелены в течение того раунда, когда накладывалось заклинание, иначе оно рассеивается. Снаряд разрушается, даже если промахивается по цели.

Материальный компонент: Стрела или заряд мастерской работы.

Симфонический кошмар (Symphonic nightmare)

Зачарование (Принуждение) [Воздействующее на разум]

Уровень: Бард 6

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Живое существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 день/уровень (D)

Спасбросок: Воля - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Существо, на которое нацелено это заклинание, теряет способность видеть сны в течение сна или отдыха. Вместо снов дремлющий разум цели заполнен звуками какофонического оркестра. После первой попытки жертвы спать она получает -2 штраф по всем основанным на Мудрости проверкам навыков. Этот штраф сохраняется, пока действует *симфонический кошмар*: он поддерживает его. Это заклинание воздействует на все существа, которые спят или входят в подобные сны транс; существа без потребности спать эффективно иммунны.

Кроме того, сон существа теперь заполнен призраками. Оно больше не может получать полный отдых от сна или отдыха.

Цель не восстанавливает очки жизни и не излечивает урон способностей естественно, и при этом не способно готовить заклинания и делать то, что требует затишья ночного отдыха. Существо, однако, теперь иммунно к заклинаниям *страх* и *кошмар*, а также к другим эффектам, причиняющим кошмары (типа способности ночной ведьмы заполнять сны).

Заклинатель может снять эффект этого проклятия по желанию, но иначе *симфонический кошмар* трудно удалить, прежде чем его продолжительность истечет. *Удаление проклятия* срабатывает при более высоком уровне заклинателя, чем у *симфонического кошмара*, так же, как и *сломать зачарование*. Иначе для снятия проклятия требуются *желание* или *чудо*.

Фокус: Маленькая статуэтка открытого черепа, внутри которого устроен миниатюрный оркестр. Качество этого компонента должно быть экстраординарным, что придает ему ценность по крайней мере 1,000 gp.

Костяная скрипка Тваш-Пруллы (Tvash-prull's bonefiddle)

Некромания

Уровень: Бард 2

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Цель: Одно существо, имеющее скелет или экзоскелет

Продолжительность: Концентрация, до 1 раунда/уровень

Спасбросок: Стойкость - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы вызываете призрачный смычок скрипки в воздухе над целевым существом. Он немедленно погружается в тело жертвы и начинает водить взад-вперед по его скелету. Хотя смычок производит красивую музыку, он причиняет жертве сильную боль и муки. В каждом раунде продолжительности заклинания жертва получает 1d6 пунктов звукового урона и имеет -10 штраф по всем проверкам Бесшумного Движения; некоторая часть урона рассматривается как непрерывный урон с целью прерывания колдовства. Как стандартное действие, Вы можете перемещать *костяную скрипку* в другое существо в диапазоне, но новая цель получает спасбросок для сопротивления заклинанию. Если цель когда-либо делает свой спасбросок, *костяная скрипка* исчезает и заклинание заканчивается. Эффекты заклинания продолжают, даже если цель перемещается так, что Вы больше не имеете к ней линии видимости или линии эффекта, но Вы не можете перемещать *костяную скрипку* к новой цели, если не имеете и линии видимости, и линии эффекта к текущей цели и к предназначенной цели.

Материальный компонент: Миниатюрная се ребриная скрипка, стоящая как минимум 30 gp.

Припев (Undersong)

Превращение

Уровень: Бард 1

Компоненты: V

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 минута/уровень

Когда вы читаете это заклинание, знакомая и успокаивающая песня начинает звучать в вашем разуме. Песня не отвлекает Вас от каких-либо задач - напротив, пока звучит мелодия, Вы можете с легкостью сосредотачивать ваш разум. Пока это заклинание действует, Вы можете использовать любую проверку Исполнения вместо проверки Концентрации. Вы должны решить, который из навыков использовать, прежде чем делать проверку.

Безобразная тварь (Unholy beast)

Превращение [Зло]

Уровень: Друид 4

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Цель: Одно животное до 1 HD/уровень

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Стойкость - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да



Когда Вы читаете это заклинание, целевое существо временно превращается в порождение зла, служащее Вам на время действия заклинания. Члены животного и его морда искажаются, сквозь его кожу вырастают клыки и шпоры, и оно становится полностью черным. Животное получает +2 бонус к Силе, Ловкости и Телосложению и +2 бонус к естественному доспеху. Кроме того, урон его естественных атак увеличивается, как будто оно больше на одну категорию. Безобразная тварь служит вам как под действием заклинания *доминирование над животным*.

Кнут шипов (Whip of thorns)

Превращение

Уровень: Друид 1

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Эффект: 15-фт длины кнут, покрытый острыми шипами

Продолжительность: 1 раунд/уровень, или пока не разряжено

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Когда вы читаете это заклинание, часть виноградной лозы превращается в утыканный шипами кнут, способный жестоко разрывать плоть вашего противника. Вы

можете владеть этим кнутом, как будто Вы опытни с ним. Он следует всем правилами для кнута, за исключением того, что наносит 1d8+1 смертельного урона при ударе. В любой момент, успешно ударяя кнутом Большого или меньшего противника, Вы можете выпустить его и запутать существо. Если Вы сделаете это, заклинание окончится, но тернистая виноградная лоза будет продолжать обвивать вашего врага, пока он не вырвется на свободу с успешной проверкой Искусства Побега (DC равняется DC спасброска заклинания). При неудачной проверке существо получает еще 1d4 пунктов урона и остается запутанным. При успешной проверке, превышающей DC на 10 или меньше, существо получает дополнительный урон в процессе освобождения. Существо может также делать попытку вырваться из виноградной лозы с DC 20 проверкой Силы, хотя получит 1d4 урона независимо от удачи попытки.

Материальный компонент: Маленький кусочек виноградной лозы.

Сквозьдеревная стрела (Woodwisp arrow)

Превращение

Уровень: Убийца 1, друид 1, судья опустошения и горя 1, рейнджер]

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 быстрое действие

Дальность: Касание

Цель: Одна стрела или заряд мастерской работы

Продолжительность: 1 мин/уровень (D)

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Это заклинание, наложенное на стрелу или заряд мастерской работы, позволяет снаряду проходить сквозь древесину, как если бы она была воздухом, отменяя покрытие, которое цель могла бы получить от деревянных дверей, столов или стен-часточков, отменяя также модификатор AC от деревянного щита. Заклинание не позволяет заклинателю целиться сквозь деревянные преграды, как заклинание *ясновидение* или подобная магия, так что цель считается имеющей укрывательство, но не покрытие. Стрела или заряд должны быть выстрелены в течение того раунда, когда накладывалось заклинание, иначе оно рассеивается. Снаряд разрушается, даже если промахивается по цели.

Материальный компонент: Стрела или заряд мастерской работы.

Эпические заклинания

Следующие заклинания были созданы с использованием специальных правил из "Руководства Эпического Уровня. Они открывают новые глубины магической развращенности и представляют собой ужаснейшие из заклинаний, которые когда-либо видел Фаэрун.

Фрагментированная филактерия Аумвора (Aumwor's fragmented phylactery)

Превращение

DC Колдовства: 30

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 минута

Дальность: Касание

Цель: Одна или более целей, включая филактерию заклинателя

Продолжительность: Постоянно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Разработка: 210,000 gp; 5 дней; 8,400 XP. Семя: *превращение* (DC 21), *оберег* (DC 14). Смягчающие факторы: поле специализации (-5).

Это заклинание может быть наложено только личем. Оно или разделяет филактерию лица на много объектов, или расширяет филактерию, чтобы включать многократные объекты, как определено заклинателем. Количество таких объектов может быть не больше, чем модификатор заклинателя для его колдовской способности (Харизма для колдуна, Интеллект

для волшебника). После этого уничтожение филактерии лица требует разрушения целого набора объектов, включающих филакторию. Пока существует по крайней мере один такой объект из набора, заклинатель не может быть убит насовсем. Это заклинание может накладываться неоднократно на филакторию или ее части. При каждом наложении количество объектов, включающих филакторию лица, может быть увеличено на количество, равное модификатору заклинателя для его колдовской способности.

Разбиватель душ Аумвора (Aumvor's soulshatter)

Некромания

ДС Колдовства: 51

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 минута

Дальность: 300 футов.

Цель: Одно живущее существо

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - частично

Сопротивление заклинаниям: Да

Разработка: 357,000 гр; 8 дней; 14,280 XP. Семя: *убить* (DC 25), *оживление мертвого* (DC 23). Факторы: создание привидения (+8). Смягчающие факторы: семя в пределах школы специалиста (-5).

Любому живущему существу в пределах диапазона Вы отделяете душу от тела. Цель имеет право на DC 51 спасбросок Стойкости, чтобы пережить атаку. Если спасбросок успешен, существо вместо этого получает 3d6+20 пунктов урона. Если спасбросок неудачен, душа субъекта мертва и уходит в загробную жизнь, но тело его остается живым.

После успешного наложения этого заклинания телом существа можно затем обладать (как заклинанием *магическая фляга*) или доминировать над ним (как заклинанием *доминирование над персоной*) без сопротивления (автоматическая неудача спасброска). Тело сохраняет физические характеристики (Сила, Ловкость, Выносливость, навыки, основанные на этих способностях, и экстраординарные способности) ушедшей души, но в остальном отражает способности и навыки обладателя или доминатора. Если им не обладают и не доминируют, тело лежит бездействующим — живым, но без оживляющей силы.

Душа может быть возвращена в тело посредством заклинания *поднять мертвого* или *воскрешение* в любое время. Проход времени не имеет никакого эффекта на успех любого из заклинаний, поскольку тело все еще живо.

Костер безумия (Bonfire of insanity, ритуал)

Некромания [Хаотический, Злой, Мерзкий]

ДС Колдовства: 217

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 10 минут

Дальность: 1-мильный радиус

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - отменяет; см. текст

Сопротивление заклинаниям: Да

Разработка: 1,953,000 гр, 39 дней, 78,120 XP; Семя: *оживление мертвого* (DC 23), *убить* (DC 25); Факторы: эффект по области (15) до 20-фт радиуса (+2), увеличение 800 % (+52), дополнительные 160 HD (+160); Смягчающие факторы: увеличение времени чтения (-20), гхолы (-10), неконтролируемая нежить (-10)

Костер складывается из человеческих костей и сжигается в течение ливня, пока накладывается заклинание. Дым от огня поднимается и смешивается с облаками дождя, наполняя их мерзкой силой. Когда зараженный дождь проливается вниз и впитывается в землю, до шестидесяти трупов в пределах диапазона поднимаются как гхолы. Воздействие идет даже на скелетные останки. Трупы не получают спасброска против эффектов заклинания, даже если они захоронены в освященной земле.

Гуманоиды (включая заклинателей) до 80 HD, которых касается мерзкий дождь, должны сделать спасбросок Стойкости или быть сокрушены магической болезнью, обращающей их в жаждущих плоти гголов на 24 часа. Болезнь стойка ко всем формам магического лечения, менее мощным, чем заклинание *излечение*. Общая сумма Hit Dice нежити, созданной этим заклинанием и из трупов, и из живущих существ - 180.

Заклинание не предоставляет заклинателю способности управлять нежитью, созданной заклинанием. Этой нежитью можно командовать, упрекать или изгонять ее как обычно.

Материальный компонент: Костер по крайней мере 10 футов диаметром, сложенный из останков по крайней мере двадцати гуманоидов. Они разрушаются огнем и не затрагиваются мерзким дождем.

Поток огня (Cataract of fire)

Воплощение [Ого нь]

ДС Колдовства: 204

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 минута

Дальность: 0 футов.

Область: 300-фт цилиндр, 2,000 футов высотой; см. текст

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлексы - вполнину

Сопротивление заклинаниям: Да

Разработка: 1,836,000 гр, 37 дней, 73,440 XP; Семя: *энергия* (DC 19), *уничтожение* (DC 29), Факторы: увеличенный кубик урона (+40), увеличенный урон (+70), цилиндр (+2), увеличение области (+18), максимизированное (+28); Смягчающий фактор: персонально (-2)

Это заклинание подобно заклинанию *пламенный удар*, в котором столб магического огня падает на цель. Различие - в размере и разрушительной силе заклинания и в его магическом источнике. *Поток огня* наносит 500 пунктов урона, поровну разделенного между стихией и сырой магической энергией, всем в пределах 300-футового радиуса, сосредоточенного на заклинателе, 250 пунктов урона каждому вне 300-футового радиуса, но в пределах 600-футового радиуса, и 100 пунктов урона всем остальным до четверти мили. Столб уходит в облака и может наносить урон летящим существам. Характер заклинания предоставляет заклинателю иммунитет к магическому урону, но не к урону от огня. Успешный спасбросок Рефлексов ополовинивает урон.

Магическая энергия воздействует даже на магическую сущность, энергетические поля и силовые эффекты, на которые обычно воздействует только заклинание *дезинтеграция*, типа *решильной руки Бигби*, *стены силы*, *сферы неуязвимости* и *антимагического поля*. Такие эффекты автоматически разрушаются.

Материальный компонент: Бронзовый гонг, который теряется при завершении заклинания. Гонг поглощается в результате пожара.



Растворяющий поток (Diluvial torrent)

Воплощение [Вода]

ДС Колдовства: 204

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 минута

Дальность: 0 футов.

Область: Цилиндр воды 10-фт радиуса, 100 футов высотой, падающий с высоты 200 футов; см. текст

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлексы - в половину

Сопротивление заклинаниям: Да

Разработка: 1,836,000 гр, 37 дней, 73,440 XP; Семя: *энергия* (DC 19), *уничтожение* (DC 29), Факторы: увеличенный кубик урона (+40), увеличенный урон (+70), цилиндр (+2), увеличение области (+18), максимизированное (+28); Смягчающий фактор: персонально (-2)

Это заклинание подобно заклинанию *поток огня*, за исключением того, что на целевую область падает цилиндр магической воды. *Растворяющий поток* наносит 500 пунктов урона, поровну разделенного между физическим повреждением и уроном от сырой магической энергии, всему в пределах 100-футового радиуса, сосредоточенного на заклинателе, 250 пунктов урона всему вне 100-футового радиуса, но в пределах 300-футового радиуса, и 100 пунктов урона всему остальному до 750 футов. Характер заклинания предоставляет заклинателю иммунитет к магическому, но не физическому урону. Успешный спасбросок Рефлексов ополовинивает урон.

По усмотрению ДМа существа, переживающие начальное воздействие 628,000 кубических футов воды, могут также подвергнуться потоплению и/или результатам наводнения.

Материальный компонент: Серебряный гонг, который теряется при завершении заклинания. Гонг поглощается в результате потока.

Ужасающее высушивание (Horrendous desiccation)

Некромания

ДС Колдовства: 118

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 минута

Дальность: Персонально

Область: 300-фт радиус/уровень, сосредоточенный на заклинателе

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - вполтину

Сопротивление заклинаниям: Да

Разработка: 1,062,000 гр, 22 дня, 42,480 XP, Семя: *транспортировка* (DC 27); Факторы: межпланарное (+4), нежелающая цель (+4), эффект по области (+2), увеличение области (+16), зависимый уровень области (+25), зависимый уровень урона/объема (+25), увеличение малого магического изделия x10 (+40); Смягчающий фактор: потеря члена (-25)

Это заклинание высушивает все в пределах области — увядают растения, мумифицируется плоть, высыхают пруды и водоемы и пыльная земля превращается в пыль. Любое живое существо в пределах области, не считая заклинателя, получает 40 пунктов урона от высушивания на уровень заклинателя.

Заклинание также поглощает 1,000 фунтов (120 галлонов) воды на уровень заклинателя из любого неподвижного или движущегося водного тела

Наложение этого заклинания также насовсем иссушивает один из членов заклинателя.

Материальный компонент: Одно применение *пыли сухости*.

Некромантская особенность (Necromantic singularity)

Некромания [Смерть]

DC Колдовства: 119

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 минута

Дальность: 300 фт.

Область: Радиус 1 мили

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Разработка: 1,073,000 гр, 22 дня, 42,840 XP; Семя: *убить* (DC 25); Факторы: увеличение HD (+96), цель в области (+10), радиус области (+2), увеличение области (+36); Смягчающий фактор: уничтожение малого артефакта (-50)

Это мощное заклинание рождает недолгий проводник между Материальным Планом, магическим Плетением и Планом Негативной Энергии, позволяя вливать в мир чистую негативную энергию. Энергия немедленно убивает до 1,000 HD живущих существ. Заклинание убивает существа по одному, в порядке близости к особенности, пока не насчитает 1,000 HD.

Материальный компонент: *Сфера уничтожения*. Сфера разрушается заклинанием.

Магические изделия

Злые персонажи и существа используют почти все магические изделия, которые могут достать. Кроме этого, изделия со специальными способностями, описанными ниже, весьма привлекательны для тех, кто любит дом инировать, устрашать или снимать с других кожу. Эти изделия и способности, даже не будучи злыми сами по себе, идеально подходят для злого использования.

Расширенный формат для дальнейших описаний разработан, чтобы добавить глубину и детали к каждому из предметов или способностей. Некоторые из изделий имеют подоплеку из "Установки Кампаний Забытых Царств", показывающую, где они применяются. После физического описания предмета идут предпосылки (если есть) персонажа, которому придется использовать предмет, и детали того, как его эффект активизируется. За этим идут дальнейшие игровые детали, типа выгоды, которую предмет обеспечивает, и его рыночная цена.

Специальные способности доспехов

Следующие специальные способности доспехов доступны в дополнение к представленным в "Руководстве Ведущего" и в других источниках.

Скрежещущий

Доспех с этим свойством кусает противника, которого Вы схватываете.

Знания: Персонаж, делающий DC 20 проверку Знаний (истории) узнает, что первый комплект скрежещущего доспеха был создан человеком-клериком Ферстал, прихожанкой Тиамат. Ее комплект скрежещущего полного пластинчатого доспеха был вырезан драконьими головами.

Описание: На этом доспехе вырезано множество лиц. Образы сделаны с выражением порочной жестокости. Один из них стискивает зубы, рот другого открыт, как будто кусая.

В большинстве культур скрежещущий доспех срабатывается так, чтобы напоминать главные ужасы региона: дьяволов, демонов, мифологических существ или популярных местных или региональных злодеев. Например, скрежещущий доспех, сделанный людьми, живущими на Островах Нелантер, может изображать иссеченных шрамами пенителей моря или внушающих страх огров.

Активация: Комплект скрежещущих доспехов автоматически кусает противника, которого захватывает носящий.

Эффект: Когда на сящий комплект скрежещущих доспехов захватывает, вырезанные лица оживают и начинают кусать и рвать противника. Доспех наносит 1d6 пунктов урона каждому захваченному противнику. Урон рассматривается как колющий, рубящий и крошащий.

Аура/Уровень заклинателя: Сильное превращение; Уровень заклинателя 11 -й.



Изготовление: Создание Магического Оружия и Доспехов, *оживление объекта*, переменные гр, XP и дни (в зависимости от улучшаемого доспеха).

Вес: —

Цена: +1 бонус.

Отвратительный

Комплект доспехов или щит с этим свойством помогает Вам запугать ваших врагов.

Описание: Доспехи или щиты с этим свойством украшены скальпами, черепами, костями, высушенными внутренностями и другими бесчисленными ужасами.

Этот доспех испускает слабый аромат протухшего мяса и слабые иллюзорные мушкетеры. Мухи, кажется, облепляют плоть и кости.

Активация: Доспех или щит с отвратительной специальной способностью автоматически предоставляет носящему его бонусы.

Эффект: Отвратительный доспех обеспечивает +5 бонус компетентности по проверкам Запугивания и -2 штраф по проверкам Дипломатии.

Аура/Уровень заклинателя: Слабое призывание; Уровень заклинателя 4-й.

Изготовление: Создание Магического Оружия и Доспехов, создатель должен иметь 5 разрядов Запугивания, +1,875 гр, +150 XP, +4 дня (добавляется к стоимости улучшаемого доспеха).

Варианты: Иногда используется две более мощные версии отвратительной специальной способности. Улучшенная версия допускает +10 бонус компетентности на проверки Запугивания, стоит +7,500 гр, +600 XP, +15 дней и имеет рыночную цену +15,000 гр. Великая специальная способность допускает +15 бонус компетентности на проверки Запугивания, стоит +16,875 гр, +350 XP, +34 дня и имеет рыночную цену +33,750 гр.

Вес: —

Цена: +3,750гр.

Глазной

Комплект доспехов или щит с этим свойством предоставляет круговидение.

Знания: DC 15 проверка Знаний (религия) выдает факт, что давным-давно маленький культ гуманоидов жил в Скулпорте и почитал Великую Мать и ее потомство. Эти прихожане бехолдеров пытались создавать варианты изделий, чтобы стать более похожими на своих идолов.

Описание: Доспехи и щиты с этим свойством характерны множеством глаз. В любой момент часть глаз открыты, а некоторые закрыты.

Активация: Доспех или щит с глазной способностью автоматически предоставляет носящему его эти бонусы.

Эффект: Это свойство предоставляет носящему круговидения, делая его исключительно настороженным. Множество глаз обеспечивает +4 бонус компетентности на проверки Обнаружения и Поиска, и носящий не может быть замкнут.

Наложение на носящего заклинания *слепота* отменяет это свойство.

Аура/Уровень заклинателя: Сильное отречение; Уровень заклинателя 15-й.

Изготовление: Создание Магического Оружия и Доспехов, *тайный глаз*, переменные gr, XP и дни (в зависимости от улучшаемого доспеха).

Вес: —

Цена: +2 бонус.

Осторожный

Комплект доспехов или щит с этим свойством улучшает вашу способность жулика замкнуть врагов.

Описание: Доспехи или щиты с этим свойством обычно не имеют характерных черт.

Предпосылка: Способность Улучшенной Странной Увертливости.

Активация: Доспех или щит с осторожной способностью функционирует, только если носящий его имеет улучшенную странную увертливость.

Эффект: Эта способность доспеха увеличивает ваш эффективный уровень жулика на четыре для определения замыкания.

Аура/Уровень заклинателя: Слабое превращение; Уровень заклинателя 5-й.

Изготовление: Создание Магического Оружия и Доспехов, *кошачья грация*, +2,500 gr, +200 XP, +5 дней (добавляется к стоимости улучшения доспеха).

Вес: —

Цена: +5,000 gr.

Определенный доспех

Следующий комплект доспехов послужил далеко не одному злому чемпиону начиная со дня своего изготовления.

Адская сталь

Этот темный, с красным оттенком доспех может окружить своего владельца защитной пламенной аурой.

Знания: Проверка DC 20 бардских знаний показывает, что доспешник-абишаи по имени Нирзаял создал первый комплект доспехов, названных Адская сталь, но затем появились еще подобные комплекты, и не все они были сработаны в ямах Девяти Адов. Проверка бардских знаний или Сбора Информации DC 30 показывает, что рыцарь мести по имени Корделия Язык Пламени (см. ниже) обладает одним из таких комплектов.

Описание: Этот комплект полных пластинчатых доспехов пластины сделан из чешуи реморхаза, закаленной в огне Девяти Адов. По нему бегут красные мраморные прожилки.

Активация: Формирование способности *огненного щита* доспеха (см. эффект, ниже) - свободное действие. Способность *огненного щита* действует, только если носящий доспех - злой.

Эффект: *Адская сталь* - комплект +3 полных пластинчатых доспехов, предоставляющий носящему его сопротивление огню 5. Сказав командное слово, носящий может использовать *огненный щит* однажды в день. Любое существо, помимо носящего, которое касается доспеха полный раунд (типа захватывания или схватывания носящим), получает 1d6 пунктов урона от огня, обжигая плоть.

Аура/Уровень заклинателя: Умеренное воплощение; Уровень заклинателя 10-й.

Изготовление: Создание Магического Оружия и Доспехов, *огненный щит, сопротивление элементам*, +12,825 gr, +1,026 XP, +12 дней.

Вес: 50 фнт.

Цена: 25,650 gr.

Специальные способности оружия

Следующие специальные способности оружия доступны в дополнение к представленным в "Руководстве Ведущего" и в других источниках.

Роковой удар

Владеющий оружием рокового удара может раскалывать врага немедленно, расколов его оружие.

Описание: Оружие рокового удара имеет лезвие или голову, покрытые тонким слоем сине-черного мороза или инея. Кроме того, на нем обычно вырезаны зловещие узоры.

Активация: Рукопашное оружие со способностью рокового удара функционирует, только если его владелец имеет умение Улучшенного Раскалывания.

Эффект: После успешного раскалывания оружия врага владелец оружия рокового удара может расколоть врага, как использованием умения Раскол.

Аура/Уровень заклинателя: Слабое воплощение; Уровень заклинателя 5-й.

Изготовление: Раскол, Создание Магического Оружия и Доспехов, *разбивание*, +4,000 gr, +320 XP, +8 дней.

Вес: —

Цена: +1 бонус.

Голодное

Голодное оружие приобретает вкус к крови тех, кого оно ранит, нанося дополнительный урон при последующих атаках.

Описание: Голодное оружие украшено зубами или клыками (реальными или гравированными). Они производят ужасное чавканье и скрежет, когда разбивают кости и прорывают плоть.

Активация: Рукопашное оружие с голодной способностью функционирует, только если его владелец злой и может делать многократные атаки в одном раунде.

Эффект: Когда голодное оружие ранит существо, оно приобретает вкус к плоти и крови этого существа. Последующие атаки, сделанные против того же существа в течение того же раунда, наносят дополнительные 2d6 пунктов урона (того же,

что и оружие наносит обычно - крошащий, колющий или рубящий). Например, черный страж Ксокарус делает три атаки +1 *голодным великим топором*, все три раза поражая паладина Андрила. Первая атака наносит нормальный урон, в то время как вторая и третья атаки наносят по 2 d6 пунктов рубящего урона.

Аура/Уровень заклинателя: Умеренная некромантия; Уровень заклинателя 9-й.

Изготовление: Создание Магического Оружия и Доспехов, *убить живое*, создатель должен быть злым, +9,000 gp, +720 XP, +18 дней.

Вес: —

Цена: +2 бонус.

Раскалывающее

Любой снаряд, выстреленный из раскалывающего оружия, или стрела или заряд, зачарованные раскалывающей способностью, разрывается на два идентичных снаряда перед нанесением удара по предназначенной цели.

Описание: V-образная резьба украшает раскалывающее оружие или раскалывающие боеприпасы.

Активация: Раскалывающая способность дальнобойного оружия (только лук, арбалет, стрела или заряд) функционирует, только если его владелец имеет умение Точный Выстрел.

Эффект: Любая стрела или заряд, выпущенный из раскалывающего оружия, магически разделяется в середине своего полета на два снаряда. Эти снаряды идентичны, разделяя свойства нерасколотого первоначального снаряда, например, +1 *раскалывающаяся стрела* раскалывается на две +1 *стрелы* в середине полета. Обе стрелы поражают одну и ту же цель. Отдельный бросок атаки делается для каждого из снарядов с одним и тем же бонусом атаки.

Аура/Уровень заклинателя: Умеренное призывание (создание); Уровень заклинателя 7-й.

Изготовление: Создание Магического Оружия и Доспехов, Точный Выстрел, *стрелокол*, +9,000 gp, +720 XP, 18 дней.

Вес: —

Цена: +3 бонус.

Определенное оружие

Злодеи и порочные персонажи наслаждаются оружием, причиняющим творческую или разрушительную боль. Следующее определенное оружие обычно имеет качества, описанные здесь.

Сдирающая перчатка

Эта отвратительная шипастая перчатка буквально обдирает плоть со своей цели.

Описание: *Сдирающая перчатка* - на вид рваная, изодранная перчатка и нарукавная повязка из неоттененной кожи гуманоида. Когда предмет активизирован, лохмотья плоти корчатся, и костистые крюки вырастают из ладони и пальцев. В остальном это - +1 *шипастая перчатка*.

Активация: Как действие движения, согните вашу руку в перчатке когтем, чтобы активизировать перчатку. Эффект продолжается 1 раунд. Вы можете активизировать перчатку до трех раз в день.

Эффект: Успешная атака активизированной перчаткой вырывает полосу плоти у живого материального противника, причиняя боль и травму, которая ослабляет, а не только наносит урон. Этот эффект происходит, даже если противник носит доспех. Противник получает 1d6 дополнительных пунктов урона плюс 1d4 пунктов урона Телосложения и 1d4 урона Харизмы. Спасбросок Стойкости отменяет урон способностей и половинит дополнительный урон очкам жизни.

На бестелесные существа или существа газообразной природы (типа воздушных элементалов) этот предмет не воздействует.

Аура/Уровень заклинателя: Сильное воплощение; Уровень заклинателя 12-й.

Изготовление: Создание Магического Оружия и Доспехов, *сдирание плоти* (см. "Установку Кампании Забытых Царств"), 8,805 gp, 680 XP, 17 дней.

Вес: 1 фнт.

Цена: 17,305 gp.

Чудесные изделия

Следующие магические изделия часто могут быть найдены среди принадлежностей чемпионов руин.

Камелия черной леди

Красивый цветок, обманывающий — и затемнающий.

Знания: Персонаж, делающий DC 20 проверку Знаний (религия) знает, что Черная Леди была печально известной убийцей и служителем Шар. Она вела свою подрывную деятельность с красотой, изяществом и ароматом приятных цветов.

Описание: *Камелия Черной Леди* - сливочно-белое соцветие, носимое в волосах или на голове вообще - на ленте или шлеме. При близком осмотре внутренность цветка кажется тревожной и развращенной. Предмет имеет приятный, пересиливающий все аромат, разносящийся на значительное расстояние.

Активация: Цветок бесконечно остается ароматным и совершенно сохранившимся. Носящий активизирует силу *доминирования над персонажем* соцветия, выбирая гуманоидную цель и надавливая на стебель (стандартное действие).

По окончании эффекта *доминирования над персонажем* автоматически активизируется эффект *яда*.

Эффект: Когда обозначенная цель подходит на 20 футов к носящему, она должна сделать DC 19 спасбросок Воли (DC 21, если ее божество-покровитель Селунэ) или быть очаровано эффектом *доминирования над персонажем*. Кроме того, он подвергается эффекту *безжалостного зачарования* (без спасброска), что затушивает его моральную совесть. Жертва следует инструкциям носящего, независимо от того, насколько ужасны эти приказы. Субъект остается в рабстве в течение девяти дней, пока не рассеян эффект *доминирования над персонажем* или пока *камелия Черной Леди* не разрушена.

Когда эффект *доминирования над персоной* заканчивается (через истечение продолжительности, освобождение жертвы эффектом *рассеивания магии* или разрушение цветка), м есть Шар выливается в заклинание *яд*, нанося 1d10 пунктов урона Телосложению немедленно и еще 1d10 пунктов урона Телосложению 1 минутой позже. Каждый из уронов может быть отменен DC 19 спасброском Стойкости (DC 21, если Селунэ - божество-покровитель жертвы).

Камелия может использоваться только один раз.

Аура/Уровень заклинателя: Сильное зачарование и некромантия, Уровень заклинателя 13-й.

Изготовление: Создание Чудесного Предмета, *доминирование над персоной, яд, безжалостное зачарование* *, 3,500 gp, 280 XP, 7 дней.

Варианты: Использованная *камелия Черной Леди* все еще сохраняет свою свежесть, аромат и внешний вид; она имеет цену 200 gp.

Вес: —

Цена: 7,000 gp.

* Новое заклинание, описанное выше.

Жизнерадостное лекарство

Порошок, насыпаемый на сердце и смешанный с кровью врага.

Описание: *Жизнерадостное лекарство* выглядит как простой магический порошок.

Активация: Порошок должен быть смешан с кровью недавно убитого врага и высыпан на его сердце. Подготовка и употребление сердца этим способом занимает 3 раунда.

Эффект: Порошок впитывается в свежее сердце врага, который был мертв не более 1 минуты. Обработанное *жизнерадостным лекарством* и немедленно съеденное, сердце мертвого врага предоставляет Вам великое понимание, как через эффект заклинания *момент предвидения*. Чем мощнее враг, тем больше выгоды; уровень заклинателя заклинания равен Hit Dice существа, сердце которого Вы обработали порошком.

Один пузырек *жизнерадостного лекарства* используется один раз.

Аура/Уровень заклинателя: Сильное предсказание и некромантия; Уровень заклинателя 15 -й.

Изготовление: Создание Чудесного Предмета, *момент предвидения*, 2,500 gp, 20 XP, 5 дней.

Вес: —

Цена: 5,000 gp

Главный артефакт

Артефакт - чрезвычайно мощное магическое изделие, лежащее за пределами способностей создания современными заклинателями.

Серый портрет

Этот артефакт предотвращает его владельца от страдания от отрицательных уровней, иссушения способностей и от старения.

Знания: Проверка бардских знаний или знаний (религии) DC 30 вспоминает этот миф о сером портрете. Давно, почти два тысячелетия назад, тщеславный и эгоистичный хаотически-нейтральный последователь Суни по имени Белариан Прекрасный разыскивал любые доступные средства, чтобы удержать и увеличить свою красоту. Кредо Огневолосой учит, что красота не только на поверхности, но Белариан заботился только о своей внешности. Его безумное самоувлечение было настолько велико, что он отвернулся от своей преданности Огневолосой Леди и пожелал продать свою душу богу или демону, способному сохранить его физическое совершенство. Один из таковых ответил, даровав Белариану бессмертие и бесконечную красоту через артефакт. Кто создавал *серый портрет*, который дали Белариану, или что в конечном счете случилось с тщеславцем - вопрос множества предположений. За последние две тысячи лет портрет неоднократно переходил из рук в руки, но его текущее местоположение неизвестно.

Описание: Первоначально всего лишь чистый холст, *серый портрет* через неделю становится картиной, изображающей его владельца.

Активация: После того, как индивидуум обладает портретом в течение одной недели, изображение этого владельца появляется на холсте.

Эффект: Владелец *серого портрета* не стареет или не показывает признаков старения. Пока он владеет портретом, он кажется столь же молодым и столь же здоровым, как тогда, когда он изначально заполучил артефакт.

Когда владелец портрета подвергается заклинаниям или эффектам, дающим отрицательные уровни или причиняющими иссушение способности, типа заклинания *иссушения энергии* или касания вампира, он не переносит этих эффектов. Вместо него эти изнурительные эффекты поглощает портрет. Его изображение на портрете преобразовывается, чтобы выглядеть более измученным и искаженным, поскольку оно переносит ужасы, оставляющие его владельца нетронутым.

Портрет хранит и сберегает в себе всю эту ужасную магию. Если он когда-либо разрушается, владелец немедленно получает все отрицательные эффекты возраста, отрицательные уровни и иссушения способностей, которые поглотил портрет. Если владелец пережил свою естественную продолжительность жизни, он немедленно умирает.

Аура/Уровень заклинателя: Подавляющее отречение и некромантия; Уровень заклинателя 20 -й.

Вес: 10 фнт.

Цена: —

Глава 3

Престиж-классы

Зло скрывается во многих уголках Торила. Эти престиж-классы представляют собой широкий выбор образцов жестокости и насилия. Преданные прихожане Малара, лесные убийцы, спортивные гладиаторы и многие другие темносердечные авантюристы найдут интересный выбор для своей злобы.

Культист Черной Крови (Black Blood cultist)

"Сила тварей бесспорна"
- Зерт из Диких Братьев

Некто хуже волков и орков охотится в темных лесах Севера. Твари-ликантропы, известные как Народ Черной Крови, почитают Малара кровавыми обрядами, ежегодно требующими сотен человеческих, эльфийских и dwarфских жизней. Культисты Черной Крови, прихожане этих ликантропических ужасов, приходят из варварских племен, рассеянных по северным землям. Они выказывают внушающие страх силы, принятые от почитания зараженной жизни своих владык. Это их почитание ликантропов безуспешно и не имеет значения для освобожденного духа культистов — они бушуют ради своих жестоких владык и несут смерть тем, кого не коснулась ужасная сила Лорда Тварей.

Как стать культистом Черной Крови

Большинство культистов Черной Крови приходит со стороны варварских племен Утгарда, попавших под управление поклоняющегося Малару вождя. Однако имеются и культисты, преданные племенам маларитов-ликантропов из других частей Фаэруна - особенно около Высокого Леса, в северном Корманторе и Чалте. Варварский характер необходим для следования целям культа, и варвары/рейнджеры - особенно мощные кандидаты. Друиды редко хотят жертвовать своими изучениями, чтобы стать прихожанами ненавистника, но некоторые находят, что дикая природа компании культистов непреодолимо притягивает. Сила (для диких атак), Мудрость (для выслеживания) и Телосложения (чтобы пережить смертельный рукопашный бой) - ключевые способности для культиста Черной Крови.

Требования для вступления

Мировоззрение: Хаотически злое, хаотически нейтральное или нейтрально злое

Навыки: Знание (природа) 2 разряда, Выживание 8 разрядов

Умения: Улучшенный Невооруженный Удар, Прослеживание.

Специально: Способность бушевать.

ТАБЛИЦА 3-1: КУЛЬТИСТ ЧЕРНОЙ КРОВИ

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+0	+2	+2	+0	Зверская ярость (когти), уменьшение урона 1/серебро
2-й	+1	+3	+3	+0	Улучшенное захватывание
3-й	+2	+3	+3	+1	Зверская ярость (укус)
4-й	+3	+4	+4	+1	Нюх, уменьшение урона 3/серебро
5-й	+3	+4	+4	+1	Удушение
6-й	+4	+5	+5	+2	Зверская ярость (разрывание)
7-й	+5	+5	+5	+2	Улучшенная естественная атака
8-й	+6	+6	+6	+2	Дикое захватывание
9-й	+6	+6	+6	+3	уменьшение урона 5/серебро
10-й	+7	+7	+7	+3	Дикая форма

Hit Die: d12

Навыки класса (4 + модификатор Интеллекта на уровень): Подъем, Приручение Животного, Скрытность, Запугивание, Прыжок, Знание (природа), Слушание, Бесшумное Движение, Поиск, Обнаружение, Выживание, Плавание.

Особенности класса

Культисты Черной Крови - дикие бойцы, естественные атаки которых становятся все страшнее с увеличением уровня.

Зверская ярость (Ex): Уровни класса культиста Черной Крови складываются с уровнями варвара с целью определения вашей способности ярости. Таким образом, варвар 8/культист Черной Крови 4 может использовать великую ярость четыре раза в день, как и варвар 12-го уровня.

Культисты Черной Крови усиливают свои пальцы и ужесточают свои ногти специальным обучением. В результате в ярости Вы получаете две атаки когтями с вашим самым высоким базовым бонусом атаки. Каждый коготь наносит 1d6 пунктов урона плюс ваш модификатор Силы. Вы можете использовать одноручное оружие и коготь, но при этом коготь считается вторичным оружием (добавление только половины вашего бонуса Силы к урону и модификатор -5 на бросок атаки).

На 3-м уровне Вы получаете в ярости атаку укусом помимо ваших двух атак когтями. Когти все еще являются вашим первичным оружием, а укус - вторичным оружием. Он наносит 1d4 пунктов урона плюс половина вашего модификатора Силы. Вы можете использовать двуручное оружие с вашим укусом в качестве вторичной атаки, или Вы можете использовать одноручное оружие с когтями и укусом в качестве вторичных атак.

На 6-м уровне и выше каждый раз, когда Вы ударяете обеими атаками когтями во время ярости, вы разрываете плоть вашего противника, автоматически нанося двойной урон когтями в дополнение к нормальному урону.

Уменьшение урона (Ex): На 4-м уровне и на 9-м уровне Вы получаете уменьшение урона, которое складывается с уменьшением урона от других источников. Серебряное оружие игнорирует уменьшение урона, предоставленное уровнями этого престиж-класса.

Улучшенное захватывание: На 2-м уровне Вы получаете умение Улучшенное Захватывание, даже если не выполняете для него предпосылки.

Нюх (Ex): На 4-м уровне Вы получаете способность нюха.

Удушение: На 5-м уровне Вы учитесь сдавливать шеи павших врагов, позволяя Вам вместо действия движения делать атаку укусом.

Улучшенные естественные атаки: На 7-м уровне ваши естественные атаки становятся еще более смертельными. Ваша атака когтями теперь наносит 1d8 пунктов урона, а атака укусом - 1d6 пунктов.

Дикое захватывание: Начиная с 8-го уровня Вы наносите урон, как будто ударили всем вашим естественным оружием (включая разрывание, если Вы в ярости) при успешной проверке захватывания.

Дикая форма: На 10-м уровне Вы получили великий контроль над вашей тварской природой. Вы можете теперь использовать ваши атаки когтями, укусом и разрыванием, даже когда не бушуете.



Игра культистом Черной Крови

Вы чувствуете себя живее всего, когда находитесь далеко от оков цивилизации. Тварь горит внутри Вас, и Вы стремитесь выпускать ее настолько часто, насколько возможно. Вы считаете Народ Черной Крови образцами вашего идеала — твари в гуманоидной форме, лучшее из обоих миров, объединенное в дикой стае. Ваш шаман ведет ваш дух сквозь преобразования, и он - ваша связь с животным внутри. Важнейшие вещи в вашей жизни - ваша территория и ваше племя, везде, где и кто бы это ни был.

Вы быстро реагируете на опасность, немедленно нападая с яростью, непревзойденной любым из цивилизованных. С угрозами лучше разбираться стремительно — убивать или быть убитым. Праведные преобразования, которым Вы подвергаете ваше тело, оставляют шрамы чести, замечаемые и уважаемые животными леса и тварями, управляющими ими. Цивилизация ничего не значит для Вас, и Вы не разделяете страхов цивилизованных существ. Смерть, голод и потери - часть естественного порядка, защите которого Вы преданы.

Бой: В то время как большинство варваров предпочитает в бою клинки и дубины, Вы предпочитаете разрывать плоть ваших врагов вашим естественным оружием. Ваши зубы могут вырвать столь же большую дыру, как топор или меч. Вы быстры на реакцию, немедленно закрываясь, как только первый же враг посмеет обнажить на вас оружие. Изолируйте этого врага, повалите его на землю и вырвите ему горло, перед тем

как перейти к следующему. Рукопашный бой - то, где вы чувствуете себя комфортнее всего. Врага, который использует дальнобойное оружие, лучше избегать и устраивать на него засаду, хотя быстрой атаки в лоб будет достаточно, может устроить такому противнику сюрприз. Вы узнали, что такому противнику трудно нацелить стрелу, когда ваши когти угрожают разорвать его на части.

КЗ -му уровню ваш навык рукопашного боя начал достигать своего пика. Вы можете делать три атаки в раунд, даже не владея оружием, и Ваша хватка в ярости опасна. Ваше уменьшение урона позволяет Вам поглощать удары союзников схваченного противника, пока ваши когти и укусы наносят им урон. Если Вы работаете со стаей или с другими союзниками, ваша скрытность может помочь взять ваших врагов с фланга, пока они участвуют в бою с остальными персонажами. Зверский культист Черной Крови разгоняется достаточно часто, вовлечь во всепоглощающий бой даже самых стойких противников.

По мере того, как Вы продвигаетесь в уровне, ваша способность и поглощать, и наносить урон в рукопашном бою улучшается. Ваша способность разрывать очень затрудняет любому противнику возможность сцепиться с Вами более чем на пару раундов, в то время как ваш улучшенный контроль над вашими способностями делает Вас опасным противником, впали вы в ярость или нет. Вы имеете навыки, чтобы выследить большинство противников и скрыться от тех, кто отслеживает Вас.

Продвижение: Культистов Черной Крови можно найти на всем протяжении Фаэруна; везде, где господствуют поклоняющиеся Малару ликантропы, люди и эльфы и другие считают их мстителями естественного мира. Обычное всего для культистов Черной Крови быть воздвигнутыми в племени или культе, таким образом продолжая традиции своих предков. Племя всегда заботится о молодежи, даже после того, как родители были убиты или как-то иначе потеряны. Этот молодой растет рядом с другими членами племени без навешенного клейма и часто становится сильнее из-за своей независимости. Племенные культисты Черной Крови - часто самые дикие, так как их с младых лет учили только пути твари.

Те, кто не рожден таким варварским путем, может прийти к шаману племени в поисках духовного и физического совершенствования. Эти соискатели иногда подвергаются резким, кровавым ритуалам, учиняемым на них племенем, чтобы проверить их характер, но те, кто переживает испытания, становятся еще более жесткими и дикими, чем прежде. Практически в любом случае такие испытания включают индивидуальную охоту, в течение которой ищущий должен выследить и убить великую тварь, чтобы показать, что имеет покровительство Лорда Тварей. Самые серьезные из таких испытаний - выпустить охотника в землях Черной Крови, что означает, что он не только должен убить кого положено, но и избежать возмездия аборигенов-ликантропов. Те, кто выживает, вводятся в племя в кровавом обряде.

Обучение искусствам культиста Черной Крови может быть самым опасным свершением в жизни персонажа. Он ужесточает свое тело против ударов, ползая через тернистые кусты, царапая и кусая деревья и прыгая с огромной высоты, пока его кости не ломаются и не излечиваются снова и снова. Используя специально подготовленные мази, он ужесточает и утолщает свои когти, пока его пальцы не будут подобны когтям. Многие культисты затачивают свои зубы в острые клыки.

Ресурсы: Культисты Черной Крови часто могут, оказавшись в неприятностях, рассчитывать на немалую помощь других членов племени. Конечно, слабые члены, просящие о помощи слишком часто, рискуют быть оставленными или избегаемыми племенем, брошенными защищаться на самой опасной из территорий. Культисты Черной Крови часто сторонятся материальных товаров, золота и нарядов цивилизованной жизни; большинство того, в чем они нуждаются, они или делают сами, или отбирают. Лидер племени признает, что ценные магические изделия могут помочь племени, но использование слишком многих таких изделий может ухудшить репутацию члена племени как твари природы.

Когда Вы разыскиваете магические изделия, Вы должны искать магические защиты, снижающие количество ран, когда Вы принимаете бой. Зачарованные доспехи полезны, но изделия типа *плащей смещения* даже лучше, так как они могут легче отвергать попадания более мощных существ. Изделия, повышающие эффективность ваших естественных атак - прекрасный выбор; некоторые члены племени эльфов Кормантора имеют серебряные и адам антиновые когти с вплетенным в них заклинанием *магический клык*.

Культисты Черной Крови в мире

Культисты Черной Крови - обычно территориальные хищники: они не бегают необузданными по области или миру кампании. Они, как известно, нападали на города или группы ради возмездия за некое преступление, совершенное против них или их дома, но главным образом они локализованы. Племя возглавляется шаманом — обычно друидом или колдуном — и почти все следуют своего рода тотему, при этом почитая богов типа Малара и Талонны. Персонажи, ставшие врагами племени культистов Черной Крови, могут ожидать преследования до дня своей смерти, в то время как те, кто оказывает дружескую поддержку племени и путешествует с ним, вероятно, станут свидетелями зверств на таком уровне, который не могли себе даже вообразить.

Организация: Культисты Черной Крови, которых можно найти на Фаэруне - одни из самых фанатичных последователей Малара. Во многом подобно ликантропам, которым они поклоняются, различные племена культистов - независимые объекты с небольшими контактами с другими подобными им или вообще без таковых. Каждое племя имеет отношения с Народом Черной Крови в своей области, хотя ликантропы обычно уделяют культистам немного внимания. Однако, они признают преданность культистов Малару и природе и, таким образом, позволяют им бродить по своим племенным землям, куда не допускаются другие.

Отношения племени с теми, кто вокруг него, отличаются от региона к региону. Цивилизации вокруг чалтан немного, так что они больше сосредотачиваются на своем поклонении летучим мышам-оборотням региона и Малару, чем разбиванием вторгающихся. Варвары Севера кочуют, блуждая по региону вокруг Ночных Деревьев в поисках вражеских племен и караванов, которые представляют для них оскорбление со стороны цивилизованных народов. Культисты-эльфы Кормантора заинтересованы остановкой распространения дроу, обычно насилующих земли, которые населяют, чтобы прокормить свое все увеличивающееся количество.

Упомянутые племена культистов Черной Крови часто управляются колдуном или друидом, утверждающим, что является посредником между племенем, ликантропами и духами животных, которым они поклоняются. Клерики Малара редко проводят много времени с этими группами, часто предпочитая скорее тренировать свое тело, чем участвовать в всеядных охотах. Таким образом, племена попадают в руки другого "святого", который ведет варваров по пути тварей. Шаман возглавляет племя культистов Черной Крови не только ради силы. Часто эти индивидуумы лично взаимодействовали с ликантропами-маларитами, вдохновившими их преданность. Иногда они просто пережили такое

столкновение, иногда - засвидетельствовали в ликантропов судей природы в отношении нарушителей и осквернителей. Клерики-малариты иногда поощряют формирование племени как путь к получению оружия против тех, кто выступил бы против охоты Лорда Тварей. Несмотря на причины формирования племени, земли, по которым бродят варвары, становятся смертельными для тех, кто живет в оппозиции естественному миру.

Культисты проводят большинство своего времени, обучая свои тела быть машинами для убийств, остальную часть времени поклоняясь Малару, Талону или местные животным-богам, которым они строят тотемы и святыни. Хотя они проводят ритуальные охоты не так часто, как малариты, традиция индивидуальной охоты простирается далеко за пределы инициирования в племя. Технически требуется только племенная охота, включая преследование инструментов цивилизации, но охота индивидуума - главное, что определяет престиж внутри племени. Большая игра, типа такой, где в качестве целей - ужасные животные или динозавры, наиболее престижна, и даже дети племени могут завалить дикого кабана.

Известны случаи, когда целые племена разбивались или ликантропами, сытыми по горло вторжениями племени на свои охотничьи угодья, или героями из ближайшего города, решившими положить конец охоте и кровопролитию. Некоторые культисты находят причины покинуть свое племя; соплеменника могут также избегать из-за некоего акта, который поставил его в стороне от всех, или по причинам племенной политики, силы и управления. С другой стороны, культист-изменник может искать новую стаю или присоединиться к авантюристам, которые могут взаимодействовать — или эксплуатировать — с его животным характером и кровавой яростью.

Реакция NPC

Очень немногие выживают, чтобы сообщить о столкновении с племенем культистов Черной Крови, и намного меньше - о его отдельных членах. Те, кто рассказывают - говорят только о нечеловеческой жажде крови и ненависти на всю жизнь.

Культисты - враги всех цивилизованных существ - неважно, в горах, в фортах или даже под землей. Цивилизации Подземья их не любят также, как и наземные. Один известный культ Черной Крови сформировался в Подземье, где племя гримлоков поклоняется стае летучих мышей-оборотней и охотится в темных туннелях на дроу и дуэргаров.

Знания о культистах Черной Крови

Персонажи со Знанием (местный Чалт, Долины или Серебряные Марши) могут исследовать Народ Черной Крови или культистов Черной Крови. Самая верная информация исходит от жертв, пораженных ужасными ранами в результате их встречи с племенем или его исследованием. Ликантропы скрытно могут заманить персонажа, чтобы вовлечь его в смертельную засаду на племенной территории. Когда персонаж делает проверку навыка, прочитайте или перефразируйте следующее, включая информацию для более низких DC.

DC 10: "Они выглядят как животные, они поклоняются животным, они *и есть* животные"

DC 15: "В этой области живет стая меняющих форму; как варвары выжили среди них столь долго - никто не знает"

DC 20: Персонаж находит информацию о скрытом маршруте через земли культистов, о секретном убежище, из которого персонажи могут благополучно собирать о нем информацию или нанести по племени удар.

DC 30: Персонаж, прослеживающий столь большую информацию о местном племени, может получить знания о ликантропе, который может сочувствовать персонажам, некоторую общую информацию о шамане племени или подобную информацию, которая может помочь персонажам легче нанести поражение варварам.

Большинство местных жителей знает по крайней мере о существовании местного племени и поклоняющихся животным, беспокоящих их время от времени. DM должен назначить DC между 15 и 25, в зависимости от характера и недавних действий рассматриваемого племени. Аудитория у вождя племени трудна, если не невозможна, для любого, кто не близок к природе (рейнджеры, друиды, варвары и т.д.). Даже если аудитория предоставляется, вождь может устроить охоту или стычку с некоторыми из местных ликантропов, чтобы проверить персонажей и определить волю Малара.

Культисты Черной Крови в игре

Персонажи, блуждающие по племенным землям, не сознавая находящейся там опасности, получают большой сюрприз. Даже если персонажи нанесут поражение первой охотничьей партии или убьют преследующего их ликантропа, за ними будут охотиться до края территории племени - или, возможно, и дальше. Если персонажи смогут уклониться от охоты в течение длительного периода времени, вождь, вероятно, отзовет охоту и вернется к своим обычным делам.

Этот престиж-класс любят игроки, ценящие варварский аспект боя и не возражающие причинять врагам печальные, персональные раны. Естественные атаки культиста Черной Крови делают персонаж чем-то большим, чем просто бойцом с бонусами к Силе и Телосложению.

Адаптация: Культисты Черной Крови могут быть приспособлены к любой стае ликантропов или богу тварей в вашей кампании. Как альтернатива, они могут поклоняться животноподобному монстру, типа десмоду (см. "Дикие Разновидности").

Столкновения: Столкновение с культистом Черной Крови, вероятно, будет смертельным для одной из сторон. Дикие варвары не побегут из боя и будут продолжать рваться на врага, пока кто-либо из них не умрет. Есть небольшой шанс переговоров с лидером такого племени, лояльного своему племени, территории и тварским лордам и богу.

Шук-Та (EL 8)

Одинокий культист был отделен от своей стаи и вместе со своим любимым тигром Унтом вымещает свой гнев на местных деревьях.

Шук-Та: Полуорк варвар 5/культист Черной Крови 2; CR 7; Средний гуманоид (орк); HD 7d12+21; hp 75; Инициатива +1; Скорость 40 футов; AC 16; Базовая атака +7; Захватывание +16; Атака +13 рукопашная (1d12+7/x3, великий топор мастерской работы) или +15 рукопашная (1d6+8, коготь, только в ярости); Полная

атака +13/+8 рукопашная (1d12+7/x3, великий топор мастерской работы) или +15/+15 рукопашная (1d6+8, коготь, только в ярости); SA ярость 2/день; SQ уменьшение урона 1/серебро, темновидение 60 футов; ALCE; Спасброски: Стойкость +10, Рефлексы +5, Воля +2; Сила 20, Ловкость 13, Телосложение 17, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 5.

Навыки и умения: Подъем +7, Приручение Животного +5, Запугивание +4, Прыжок +8, Знание (природа) +2, Слушание +4, Скрытность +3, Обнаружение +4, Выживание +9, Плавание +7; Свежевание Противника *, Улучшенное Захватывание, Улучшенный Невооруженный Удар, Проследивание.

* Новое умение, описанное выше.

Языки: Общий, Орский.

Ярость (Ex): +4 к Силе, +4 к Телосложению, +2 к спасброскам Воли, -2 к АС до 8 раундов.

Имущество: великий топор мастерской работы, +2 кожаный доспех, перчатки магического клыка (предоставляют +1 бонус на броски атаки и урона обоими атаками когтями), 14 gp.

Унт: Домашнее животное тигр; hp 53; см. "Руководство Монстров". Шук-Та обучил Унта исполнять следующие уловки: атаковать, подойти, усилие, охрана и искать

Каэдтис (EL 17)

Вождь корманторского племени берет дело в свои руки после того, как РС устраняют нескольких из ее соплеменников, а также нескольких ликантропов, которым они поклоняются. Каэдтис путешествует с животным компаньоном - ужасным волком, на которого перед боем накладывает заклинание *безобразная тварь*.

Каэдтис: Дроу друид 7/варвар 3/культист Черной Крови 6; CR 17; Средний гуманоид; HD 7d8+9d12+16; hp 118; Инициатива +1; Скорость 40 футов; АС 21; Базовая атака +14; Захватывание +10; Атака +17 рукопашная (1d8+2/x3, *адамантиновый боевой топор*) или +19 рукопашная (1d6+5, коготь, только в ярости); Полная атака +17/+11 рукопашная (1d8+2/x3, *адамантиновый боевой топор*) или +19/+19 рукопашная (1d6+5, коготь, только в ярости) и +14 рукопашная (1d4+3, укус, только в ярости); SA ярость 3/день, подобные заклинаниям способности; SQ животный компаньон (ужасный волк), выгоды животного компаньона, уменьшение урона 3/серебро, темновидение 120 футов, слепота при свете, чувство природы, нюх, сопротивление заклинаниям 27, бесследный шаг, дикое сочувствие +9 (+7 магические твари), дикая форма 3/день (7 ч асов), шаг лесистой местности; AL CE; Спасброски: Стойкость +14, Рефлексы +11, Воля +12; Сила 14, Ловкость 16, Телосложение 13, Интеллект 12, Мудрость 18, Харизма 14.

Навыки и умения: Подъем +4, Концентрация +9, Дипломатия +10, Приручение Животного +7, Излечение +11, Скрытность +7, Запугивание +10, Прыжок +4, Знание (природа) +11, Слушание +12, Бесшумное Движение +7, Поездка +7, Поиск +4; Колдовство +8, Обнаружение +12, Выживание +14 (+16 на земле), Плавание +5; Боевые рефлексы, Адаптация к Дневному Свету, Отклонение Стрел, Улучшенное Захватывание, Написание Свитка, Проследивание.

Языки: Чондатанский, Драконий, Язык Знаков Дроу, Эльфийский, Сильванский, Нижне-общий.

Ярость (Ex): +4 к Силе, +4 к Телосложению, +2 к спасброскам Воли, -2 к АС до 6 раундов.

Подобные заклинаниям способности: 1/день — *танцующие огни, темнота, огонь фейри*. Уровень заклинателя 16-й.

Животный компаньон (Ex): Каэдтис имеет ужасного волка в качестве животного компаньона. Его способности и характеристики подытожены ниже.

Выгоды животного компаньона (Ex): Связь, доля заклинаний. См. "Книгу Игрока".

Подготовленные заклинания друида (уровень заклинателя 7-й): 0-й — *лечение незначительных ран, обнаружение магии (2), обнаружение яда, очистить еду и питье, читать магию*; 1-й — *когти зверя* ^{РИФ}, *запутывание* (DC 15), *длинный шаг, проход без следа, быстрое плавание* ^{Маг}; 2-й — *кожа-кора, сопротивление энергии, размягчить землю и камень, кнут шипов* *; 3-й — *лечение умеренных ран, доминирование над животным* (DC 17), *рост растений*; 4-й — *рассеивание магии, свобода движения, безобразная тварь* * (DC 18).

Имущество: перчатки магического клыка, адамантиновый боевой топор, плащ эльфаподобных, +2 дикий кожаный доспех, кольцо защиты +2, лента Мудрости +2, амулет защиты от яда, три дозы яда гигантской осы, одна доза экстракта черного лотоса.

* Новое заклинание, описанное в Главе 2.

+ Каэдтис часто покрывает свои руки ядом перед тем, как вступить в бой; она защищена от эффектов яда своим амулетом.

Цабтарр: Ужасный волк животный компаньон; CR —; Большое животное; HD 6d8+18; hp 45; Инициатива +2; Скорость 50 футов; АС 14, касание 11, застигнутый врасплох 12; Базовая атака +4; Захватывание +15; Атака или Полная атака +11 рукопашная (1d8+10, укус); Пространство/досягаемость 10 фт/5 фт; SA подсечка; SQ видение при слабом освещении, нюх, уловки; AL N; Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +7, Воля +6; Сила 25, Ловкость 15, Телосложение 17, Интеллект 2, Мудрость 11, Харизма 10.

Навыки и умения: Скрытность +0, Слушание +7, Бесшумное Движение +4, Обнаружение +7, Выживание +2 (+6 при проследивании нюхом); Настороженность, Бег, Проследивание, Фокус Оружия (укус).

Подсечка (Ex): Если Цабтарр поражает атакой укусом, он может сделать попытку подсечки своего противника (+11 модификатор проверки) как свободное действие без необходимости атаки касанием и не вызывая атаку возможности. Если попытка терпит неудачу, противник не реагирует на подсечку ужасного волка.

Уловки: Атаковать, подойти, защитит, вниз, усилие, рядом, искать.

Судья опустошения и горя (Justice of weald and woe)

"Не делайте ошибок. Если вы навредите моему народу или моей земле, я буду, словно собака, охотиться за вами, и вы проклянете тот час, когда вы родились."

- Талианас Сентерун, судья Салдаскской ячейки Элдрет Велуутра

Судья опустошения и горя - тот, к кому обращаются, когда надо сделать что-то сомнительное, обычно - связанное с устранением людей. Когда противники убитых эльфов хорошо защищены физически, магически и политически, а великие лорды и леди не осмеливаются пятнать свои руки грязными потребностями сохранения сердца эльфийского мира от человеческого вторжения — это к Вам, судья опустошения и горя, обращаются они. С луком в ваших руках и природой в вашей команде, Вы тихий, невидимый снайпер, решающий проблемы, которые дипломаты не могли решить столетиями — и растворяетесь в лесу прежде, чем враги понимают, что с ними произошло.

Как стать судьей опустошения и горя

В качестве охотников на людей к этому классу тянет индивидуумов, уже квалифицированных в такой охоте. Скрытность, навыки создания луков и стрел и знания леса - основа, на которой строится класс. Рейнджеры особенно хорошо подходят на роль судей, как и жулики, атака крадучись которых складывается с уроном от атак крадучись этого класса. Хотя способность читать заклинания - не предпосылка, Вы научитесь накладывать заклинания, притягивая божественную силу самой природы. Друиды могут стать судьями, но всегда будут менее квалифицированными в стрельбе из лука, чем его коллеги-рейнджеры и жулики, а его навыки друида никогда не станут столь же мощными, как если бы он оставался друидом.

Требования для вступления

Базовый бонус атаки: +6

Навыки: Ремесло (изготовление луков) 8 разрядов, Скрытность 8 разрядов, Знание (природа) 4 разряда, Бесшумное Движение 8 разрядов, Выживание 8 разрядов.

Умения: Точечный Чистый Выстрел, Фокус Оружия (длинный лук).

ТАБЛИЦА 3-2: СУДЬЯ ОПУСТОШЕНИЯ И ГОРЯ

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+0	+3	+3	+0	Заклинания
2-й	+1	+3	+3	+1	Бонусное умение, шаг лесистой местности
3-й	+2	+4	+4	+1	Атака крадучись +1d6
4-й	+3	+4	+4	+1	Удачный выстрел, бесследный шаг
5-й	+3	+5	+5	+1	Использование яда
6-й	+4	+5	+5	+2	Твердая рука
7-й	+5	+6	+6	+2	Атака крадучись +2d6
8-й	+6	+6	+6	+2	Бонусное умение
9-1	+6	+7	+7	+3	Скрытность на ровном месте
10-й	+7	+7	+7	+3	Смертельная атака, иммунитет к яду

Hit Die: d8

Навыки класса (4 + модификатор Интеллекта на уровень): Баланс, Блеф, Подъем, Концентрация, Ремесло, Маскировка, Искусство Побег, Сбор Информации, Приручение Животного, Скрытность, Запугивание, Прыжок, Знание (местное), Знание (природа), Знание (религия), Слушание, Чувство Мотива, Обнаружение, Выживание, Плавание, Кувырок.

ЗАКЛИНАНИЯ СУДЬИ В ДЕНЬ

Уровень	1-й	2-й	3-й	4-й
1-й	0	—	—	—
2-й	1	—	—	—
3-й	2	0	—	—
4-й	3	1	—	—
5-й	3	2	0	—
6-й	3	3	1	—
7-й	3	3	2	0
8-1	3	3	3	1
9-й	3	3	3	2
10-й	3	3	3	3

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ СУДЬИ

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

1). Обеспечивается персонажу, имеющему достаточный Интеллект, чтобы иметь бонусное заклинание этого уровня.

Особенности класса

По мере того как они получают уровни, судьи изучают навыки, позволяющие им стать бесшумными лесными снайперами, способными проникнуть во вражеский лагерь в облике животного или стрелять невидимым из скрытой позиции.

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

Колдовство: Вы получаете заклинания согласно данным таблицам. Вы не получаете новых заклинаний в любых других колдовских классах, которые имели до того, как приняли этот престиж -класс, но можете все еще читать заклинания вашего предыдущего класса. Вы можете выбирать заклинания только из списка заклинаний судьи; судья использует свой модификатор Мудрости для определения бонусных заклинаний и для вычисления DC заклинаний.

Бонусное умение: На 2-м и 8-м уровнях Вы получаете бонусное умение стрельбы из лука. Когда Вы получаете новое бонусное умение, Вы должны выбрать из следующего списка: Отклонение Стрел, Дальний Выстрел, Улучшенный Критический (длинный лук), Улучшенный Точный Выстрел, Многовыстрел, Верховая Стрельба из Лука, Точный Выстрел, Быстрый Выстрел, Выстрел на Бегу, Хватание Стрел, Специализация Оружия (только длинный лук), Великий Фокус Оружия (только длинный лук), Великая Специализация Оружия (только длинный лук). Вы должны выполнять все предпосылки для бонусного умения. Используйте ваш уровень судьи при определении того, выполняете ли Вы предпосылку минимального уровня бойца. Например, рейнджер 8/судья 8 выполняет требование для Великого Фокуса Оружия (8-й уровень бойца), но не для Великой Специализации Оружия (12-й уровень бойца).

Шаг лесистой местности (Ex): На 2-м уровне Вы можете двигаться через любой вид подлеска, как способность друида, описанная в "Руководстве Игрока".

Атака крадучись (Ex): Начиная с 3-го и 7-го уровней Вы наносите дополнительные 1d6 пунктов урона при нанесении удара по



противнику, потерявшему свой бонус Ловкости к классу доспеха, типа того, когда он удивлен и застигнут врасплох или когда Вы атакуете из положения замыкания, как атака крадучись жуликов. Бонусы атаки крадучись от нескольких источников складываются.

Удачный выстрел (Su): Однажды в день как свободное действие Вы можете получить +10 бонус понимания к одному броску атаки с вашим длинным луком. Вы должны объявить использование этой способности перед самым броском.

Бесследный шаг (Ex): На 4-м уровне и выше Вы не оставляете за собой троп в естественной среде и не можете быть выслежены. Вы можете оставлять тропу нарочно, если пожелаете.

Использование яда (Ex): На 5-м уровне Вы учитесь создавать и/или извлекать естественные яды и применять их к вашему оружию без какой-либо опасности получения вреда.

Твердая рука (E x): На 6-м уровне Вы становитесь способны стрелять из Вашего персонального длинного лука в рукопашном бою, не вызывая атаки возможности. Вы получаете выгоду этой специальной способности, только неся легкий доспех или вообще не неся доспеха.

Скрытность на ровном месте (Ex): На 9-м уровне Вы получаете способность скрыться на ровном месте, как способность рейнджера, описанная в "Руководстве Игрока".

Смертельная атака (Ex): На 10-м уровне Вы получаете способность изучать вашу жертву в течение 3 раундов и затем делать атаку крадучись с длинным луком, и если успешно наносите урон, наносится также дополнительный эффект, или парализующий, или убивающий цель (на ваш выбор). При изучении жертвы Вы можете предпринять другие действия, пока сосредоточены на цели и цель не обнаруживает Вас или не распознает в Вас врага. Если жертва такой атаки проваливает спасбросок Стойкости (DC 10 + ваш модификатор Интеллекта) против убивающего эффекта, она умирает. Если провален спасбросок против эффекта паралича, цель становится беспомощной и неспособной действовать на 1d6+10 раундов. Если спасбросок цели преуспевает, проводится только нормальная атака крадучись. Как только Вы закончили 3 раунда изучения, Вы должны провести смертельную атаку в пределах следующих 3 раундов. Если смертельная атака предпринята и терпит неудачу (жертва делает спасбросок) или если Вы не начинаете атаку в пределах 3 раундов после завершения изучения, требуется еще 3 раунда изучения, прежде чем Вы сможете сделать новую попытку смертельной атаки.

Иммунитет к яду (Ex): На 10-м уровне Вы получаете иммунитет ко всем естественным и животным ядам. Эта способность отличается от способности друида с тем же названием, где применяется к ядам, полученным из естественных растений или грибов или к ядам животных или паразитов, а не ко всем ядам, типа ядов от небесных животных или аутсайдеров или ядов, полученных из минералов или магии.

Список заклинаний судьи опустошения и горя

1-й — *камуфляж* ^{Под}, *обнаружение ловушек и ям, вынести элементы, огонь фейри, скрыться от животного, прыжок, длинный шаг, затемняющая мгла, проход без следа, сквозьдеревья стрела* *.

2-й — *кожа-кора, стрела блестящей энергии* *, *кошачья грация, облако тумана, силовик, стрела-убийца заклинаний* *, *говорить с растениями, подъем паука, форма дерева*.

3-й — *стрелокол* *, *стрела темного пламени* *, *темновидение, раскрыть в камень, змеиная стрела* *, *рост шипов, водное дыхание, стена ветра*.

4-й — *замораживающая кровь стрела* *, *двуударная стрела* *, *свобода движения, яд, наблюдение, теневая стрела* *, *шипастые камни, дремлющий шаг*.

* Новое заклинание, описанное в Главе 2.

Игра судьей опустошения и горя

Вы играете в культуре эльфов две критические роли. Вы снайпер, посылаемый беспокоить силы врага в их собственных лагерях или цитаделях, и Вы палач, посылаемый в самые дальние концы Торила, чтобы вершить суд над теми, кто вредит эльфам или их интересам. Вы - квалифицированный охотник и мастер использования окружающей среды для маскировки ваших передвижений. Ваш навык с длинным луком беспрецедентен, и Вы смешиваете военные навыки с магической способностью, чтобы маскировать ваш проход и делать ваши стрелы более разрушительными, пугающими и смертельными. Вы терпеливы и осторожны, но все же неустанны в следовании вашим целям.

Класс родился в пределах Элдрет Велуутра, эльфийской националистической организации, посвященной разрушению человечества, имея дело с авантюристами, стремящимися пожить в руинах Миф Ринна. Начиная с того времени обучение этой группы распространилось по всей организации в целом. В пределах организации судьи работают в одиночку или совместно с несколькими другими специалистами, навыки которых дополняют друг друга. Ваши миссии часто выходят за границы объявленной войны, поскольку Вы призваны распространять ужас среди людей или устранять политических лидеров, по литика которых ведет ко вторжению людей в эльфийские леса.

Бой: Ваш длинный лук - ваш лучший друг; подобный части вашей руки, он никогда не покидает ее. Ваши стрелы подобны мыслям, облаченным в форму, несущую Вашу волю. Природа - ваш союзник, скрывающий ваш проход, прикрывающий ваши шаги, охраняющий вашу спину и создающий стрелы, которые ужасают и убивают. Ваша лучшая техника - выстрелить из укрытия, устроив сюрприз вашим противникам.

Работая в партии, Вы лучше всего действуете из теней. Не стоит рваться в рукопашную: сюрприз и замыкание - ваша лучшая тактика. Хотя на 6-м уровне Вы получаете способность использовать ваш длинный лук в рукопашном бою, Вы предпочитаете позволить мускулистам взять это на себя — Вы же несете быструю и тихую смерть издалека.

Расстройство ваших врагов растет, они начинают думать, что сам лес выступает против них или что в нем скрывается батальон эльфов, хотя это всего лишь Вы мелькаете от дерева к дереву, проползая по высокой траве подобно змее, всегда ударяя с фланга, ловя ваших противников врасплох. Смешивайте ваши заклинания и экстраординарные способности с вашим необычным навыком длинного лука, чтобы поражать их в сердце. Ваши способности удачного выстрела, смертельной атаки и использования яда позволяют Вам убивать трудных, даже тяжело бронированных противников и

оставлять немного свидетельств способа их смерти. Как Вас учат с первого дня вашего обучения, единственная стрела, посланная куда надо, намного эффективнее, чем шторм зарядов.

Продвижение: Элдрет Велуутра тщательно выбирает предполагаемых судей из рядов уже служащих ей рейнджеров и жуликов, доказавших свою способность следовать приказам без каких-либо приступов моральной растерянности. Они ищут индивидуумов с превосходными навыками в длинном луке и выживанию, выдающих обещания (хотя не обязательно текущий навык) как заклинатели. Их посылают тренироваться с рейнджерами и друидами, являющимися студентами ледяного лича Лоссарвина (см. ниже).

Ваши первые миссии в качестве судьи - часто в качестве специалиста длинного лука, работающего совместно с другими квалифицированными индивидуумами, включая жуликов, рейнджеров, колдунов, друидов и волшебников. Если начинается бой, ваша работа - беспокоить стрелами вражеских лидеров и заклинателей. Вы проводите большинство своего времени, обучаясь с опытными рейнджерами и друидами, ведущими Вас через магическое и мирское, хотя Вам также требуются обширные изучения поведения ваших врагов, чтобы Вы могли эксплуатировать их слабые места и Вашу силу. Вы должны учиться обращаться с животными, особенно с ядовитыми змеями, так как они станут полезными для Вас на более поздних уровнях. Наконец, Вы подвергаетесь полной идеологической обработке в эльфийской культуре, чтобы, когда придет время совершать от имени Вашего народа быстрые дела, ваша рука не дрогнула.

По мере того, как Вы продвигаетесь в навыках, Вам все чаще придется использовать ваши навыки в качестве шпиона и охотника на людей — таким образом Вы должны сконцентрироваться на тех способностях, которые лучше всего послужат вам на ваших миссиях. В качестве сборщика информации Вы будете нуждаться в маскировке и в навыках скрытности, плюс способность избегать опасных ситуаций. *Плащ эльфаподобных* и *ботинки эльфаподобных* - обязательные части вашего гардероба. В качестве охотника Вам требуются способности выслеживать и шпионить, поскольку ваша карьера может привести Вас в цитадель тех, кого Вы намереваетесь убить. Даже лучший лук через какое-то время изнашивается, так Вы должны продолжать улучшать ваш навык Ремесла для изготовления лучшего оружия. Вы можете даже сделать вклад в Создание Магического Оружия и Доспехов, чтобы изготавливать ваше собственное магическое оружие, типа *убийственных стрел*. На высших уровнях Вы - почти исключительно убийца: количество стрел в вашем колчане - метка вашего навыка. Теперь уже Вы чаще всего обучаетесь в одиночку, так как немногие имеют навыки, которые могут преподать Вам. Это Вы начинаете преподавать другим ваши навыки.

Ресурсы: Этот престиж-класс был рожден Элдрет Велуутра из-за ее специальных потребностей, и Элдрет Велуутра остается первичным источником обучения судей. Здесь Вы всегда можете найти сочувствующим вашим побуждениям друидов и рейнджеров, готовых преподать Вам свои секреты. Организация также обеспечивает занятость в организационных действиях после того, как Вы закончили миссию, а также в поисках и миссиях, нуждающихся в особой комбинации способностей, которые могут быть найдены лишь в партии авантюристов. Наконец, со своими связями среди эльфийской аристократии организация может иногда обеспечивать укрытие, защиту и алиби после завершении Вами миссии, в результате которых по вашим следам пошли агенты человеческого короля, *nhf,ez* вашей крови (но только если Вы необычайно небрежны). Только не злоупотребляйте их гостеприимством.

Судьи в мире

Судьи - свежая альтернатива высоким и могучим, "сияющему маяку совершенства" - образу большинства эльфов в игре. Из судей опустошения и горя выходят превосходные и неоднократные противники для группы РС, когда-то в своей карьере отдавших пальцы эльфам. Если у Вас в игре есть судья - обеспечьте множество связанных с эльфами зацепок ваших приключений, чтобы держать персонажа активным. Судьи живут для столкновений один на один, шахматных матчей остроты ума в невозможном ландшафте против достойного противника, типа рейнджера или убийцы. Судья - прежде всего убийца людей, а не убийца драконов.

Организация: Судьи - одиночки, пока другие их рода заинтересованы в этом. Всякий раз, когда встречаются двое судей, вероятно, начнутся трения, поскольку все судьи необычайно ревнуют к способностям и секретам, и всегда будет шанс, что судья, сидящий с другой стороны стола, послан вашим последним нанимателем, чтобы не дать вам говорить. Однако, подобно всем охотникам, судьи иногда сходятся вместе, чтобы посложнее наврать о своих исследованиях или похвастаться своими трофеями.

Поскольку их миссии иногда накладываются, судьи и эверескские стражи гробниц иногда сотрудничают - но чаще конкурируют - ради славы отдать под суд осквернителей могил. Это при случае приводило к открытым конфликтам между индивидуумами и по крайней мере к одной замечательной дружбе.

Тайлор Бенешар была рейнджером, завербованным Элдрет Велуутра и в конечном счете начавшим свое обучение в качестве судьи. Ее политическим и историческим советником был Ганетра Старый Жезл, страж гробниц, с которым она провела многие часы в спорах о разделении ответственности охраны трехтысячелетней гробницы к северу от Эверески. Пока Тайлор была на миссии, устраивая засаду на торговый караван Жентарима в Анораче, люди-авантюристы из Уотердипа ворвались в гробницу в могилу. Их волшебник, член Тайного Братства, вызвал демона, почти убившего Ганетру.

Когда Ганетра излечился, он намеревался в одиночку восстановить свою честь, вернуть артефакты, украденные из гробницы и наказать воров. Тайлор пришла месяц спустя после ухода Ганетры, но сумела выследить его по оставленным следам. Наконец, она догнала Ганетру около башни волшебника на краю Леса Ардип, где убедила его отказаться от безумного плана проникнуть в башню и убить волшебника в его палате призывания. Вместо этого они устроили засаду на дороге, ведущей к башне, и когда мимо ехала жена волшебника, сопровождаемая своим телохранителем, Тайлор выбила ее из седла единственной стрелой, а Ганетра в это время убил телохранителя. Затем Тайлор придержала одну из лошадей, они перекинули оба тела через седло и послали лошадей вперед.

В ярости волшебник вырвался из башни и спустился в лес со своими служителями. Но ячейка Элдрет Велуутры в Ардипе давно уже искала шанс устранить этого человека-волшебника и вернуть сокровища, украденные им из эльфийских руин; взаимодействуя с ними, Тайлор устроила засаду, в которой все служители волшебника, кроме одного, были прихлопнуты. Тяжелораненый волшебник телепортировался в безопасное место, но лишь для того, чтобы обнаружить, что его башня уже занята Элдрет Велуутра. Убегая по залам от преследования, он последний раз видел свою цитадель и был наконец убит Ганетрой в своей палате призывания.

Реакция NPC

Поскольку они настоятельно полагают, что цель оправдывает средства и с удовольствием будут убивать невинных, нанося удар за ударом против ненавидимого врага, судьи часто оскорбляются в нормальной эльфийской культуре. Они - политическая ответственность наихудшего вида. Однако, они являются эффективным оружием, которое нельзя влегкую сбросить со счетов. При вероятных спорах используются сложные меры.

Враги эльфов - враги судей. Поэтому у них много врагов, и добрых, и злых. Там, где эльф видит конкурента или противника - судья видит врага, которого следует уничтожить.

Судьи в игре

Из-за свойственного им расистского отношения суям, присоединившимся к Элдрет Велуутра, может быть трудно работать в группе РС, в которой есть люди. Это должна быть великая миссия. Угрозой эльфийским интересам - неплохой повод вставить судью в кампанию.

Адаптация: Судьи достаточно хорошо вписываются в другие игровые миры, но Вам стоит разработать организацию для их мотивации и поддержки. Они будут стремительно выслежены и разбиты своими товарищами -эльфами без некоего вида политической защиты.

Столкновения: Судьи опустошения и горя несут быструю и бесшумную смерть всем, кто ниспровергает эльфийскую культуру — особенно людям. Судьи - непримиримые противники, которыми управляет почти фанатическое желание сокрушить тех, кто считается врагом народа, используя для этого любые необходимые средства.

Атчоч'т (EL 11)

Бывший друид, устраивающий засады на солдат, вырубавших его священную рощу для строительства своих осадных машин.

Атчоч'т: Мужчина дикий эльф друид 8/судья опустошения и горя 3; CR 11; Средний гуманоид; HD 11 d8+11; hp 75; Инициатива +3; Скорость 30 футов; AC 18, касание 16, застигнутый врасплох 15; Базовая атака +8; Захватывание +10; Полная атака +11 дальнобойная (1d8+3/x3, +1 *компози́тный длинный лук*) или +11 рукопашная (1d6+2/18-20, скимитар мастерской работы); Полная атака +11/+6 дальнобойная (1d8+3/x3, +1 *компози́тный длинный лук*) или +11/+6 рукопашная (1d6+2/18-20, скимитар мастерской работы); SA атака крадучись +1d6, заклинания; SQ животный компаньон (Большая гадюка), выгоды животного компаньона а, сопротивление соблазну природы, бесследный шаг, дикое сочувствие +7 (+3 магические твари), дикая форма 3/день (8 часов, Средние или Большие существа), шаг лесистой местности; AL NE; Спасброски: Стойкость +11*, Рефлексы + 8*, Воля +8 *; Сила 15, Ловкость 16, Телосложение 13, Интеллект 12, Мудрость 14, Харизма 9.

* +4 на спасброски против подобных заклинаниям способностей фей.

Навыки и умения: Концентрация +9, Ремесло (изготовление луков) +5, Маскировка + 6, Приручение Животного +6, Скрытность +10, Знание (природа) +12, Слушание +10, Бесшумное Движение +11, Поиск +10, Обнаружение +11, Выживание +12; Естественное Заклинание, Точечный Чистый Выстрел, Точный Выстрел^Б, Проследивание, Мудрость Дерева (НВ).

Языки: Общий, Эльфийский, Сильванский, Друидский, Дамарский.

Животный компаньон (Ех): Атчоч'т имеет большую гадюку в качестве животного компаньона. Ее способности и характеристики подытожены ниже.

Выгоды животного компаньона (Ех): Связь, доля заклинаний. См. "Книгу Игрока".

Типичные подготовленные заклинания друида (уровень заклинателя 8-й): 0-й — *обнаружение магии* (2), *руководство* (2), *очистить еду и питье, сопротивление*; 1-й — *камуфляж*^{Пол}, *разъярить животных* * (DC 13), *запутывание* (DC 13), *затеняющая мгла*; 2-й — *нагреть металл, сопротивление энергии, вызов роя, деформирование дерева*; 3-й — *раскрыть в камень, яд* (+10 рукопашное касание, DC 15), *слякотный шторм*; 4-й — *лечение серьезных ран, шипастые камни* (DC 16).

Известные заклинания судьи (3 в день; уровень заклинателя 3-й): 1-й — *огонь фейри, длинный шаг, сквозьдеревная стрела* *.

* Новое заклинание, описанное в Главе 2.

Имущество: +1 кожаный доспех, амулет естественного доспеха +1, кольцо защиты +1, плащ эльфоподобных, ботинки эльфоподобных, +1 компози́тный длинный лук (+2 бонус Силы), скимитар мастерской работы, +1 стрела убийца людей, свиток кожа-кору, свиток древесной формы.

Сазс'рр: Большая гадюка животный компаньон; CR —; Большое животное; HD 5d8; hp 22; Инициатива +8; Скорость 20 футов, подъем 20 футов, плавание 20 футов; AC 18, касание 13, застигнутый врасплох 14; Базовая атака +3; Захватывание +7; Атака или Полная атака +6 рукопашная (1d4 плюс яд, укусы); Пространство/досягаемость 10 фт/5 фт; SA яд; SQ уклонение, нюх; AL N; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +8, Воля +2; Сила 11, Ловкость 18, Телосложение 11, Интеллект 1, Мудрость 12, Харизма 2.

Навыки и умения: Баланс +12, Подъем +11, Скрытность +9, Слушание +5, Обнаружение +6, Плавание +8; Улучшенная Инициатива, Ловкость с Оружием.

Уловки: Атаковать, подойти, вниз, усилие, охрана.

Яд (Ех): Укус; Стойкость DC 11 - отменяет; первичный и вторичный урон 1d6 Телосложения.

Уклонение (Ех): Нет урона при успешном спасброске Рефлексов.

Даннэй Золотая Ветвь (EL 18)

Даннэй охраняет Граничный Лес и от рейнджеров Жента, и от разведчиков Арфистов. Она полагается на своего компаньона-сову, чтобы шпионить за нарушителями сверху.

Даннэй Золотая Ветвь: Женщина лесной эльф рейнджер 6/жулик 5/судья опустошения и горя 7; CR 18; Средний гуманоид; HD 13d8+7d6; hp 104; Скорость 30 футов; AC 24, касание 17, застигнутый врасплох 24; Базовая атака +14/+6; Захватывание +17; Атака +23 дальнбойная (1d8+4/19-20/x3, *лук клятвы*) или +17 рукопашная (1d6+3/19-70, +1 *короткий меч*); Полная атака +23/+15 дальнбойная (1d8+4/19-20/x3, *лук клятвы*) или +17/+9 рукопашная (1d6+3/19-70, +1 *короткий меч*); SA атака крадучись +4d6, одобренный враг дроу + 4, одобренный враг люди +2, улучшенный боевой стиль (стрельба из лука), использование яда, твердая рука, заклинания; SQ животный компаньон (сова), выгоды животного компаньона, выносливость, уклонение, бесследный шаг, нахождение ловушек, странная увертливость, дикое сочувствие +8 (+4 магические твари), шаг лесистой местности; ALCN; Спасброски: Стойкость +14, Рефлексы +17, Воля +7; Сила 17, Ловкость 16, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 14.

Навыки и умения: Подъем +13, Концентрация +10, Ремесло (изготовление луков) +10, Приручение Животного +10, Излечение +8, Скрытность +13, Знание (география) +11, Знание (природа) +12, Слушание +11, Бесшумное Движение +15, Поиск +10, Обнаружение +11, Выживание +13, Использование Магического Устройства +10; Изготовление Магического Оружия и Доспехов, Улучшенный Критический (длинный лук), Многовыстрел^Б, Точечный Чистый Выстрел, Точный Выстрел^Б, Прослеживание^Б, Фокус Оружия (длинный лук).

Животный компаньон (Ех): Даннэй имеет сову в качестве животного компаньона. Ее способности и характеристики подытожены ниже.

Выгоды животного компаньона (Ех): Связь, доля заклинаний. См. "Книгу Игрока".

Уклонение (Ех): Нет урона при успешном спасброске Рефлексов.

Типичные подготовленные заклинания рейнджера (уровень заклинателя 3 -й): 1 -й — *животный посланник*, *запутывание* (DC 12)

Известные заклинания судьы (3/3/2 в день; уровень заклинателя 7 -й): 1 -й — *камуфляж*^{Под}, *длинный шаг*, *проход без следа*, *сквозьдеревная стрела* *; 2 -й — *кожа-кора*, *кошачья грация*, *стрела-убийца заклинаний* *, *древесная форма*; 3 -й — *стрелокол* *, *змеиная стрела* *.

* Новое заклинание, описанное в Главе 2.

Языки: Общий, Эльфийский, Сильванский.

Имущество: + 4 *подбитый кожаный доспех*, *меньшие наручи стрельбы из лука*, *перчатки Ловкости* +4, *кольцо защиты* +2, *кольцо невидимости* (11 зарядов), *лук клятвы*, +1 *короткий меч*.

Зоуд: Сова животный компаньон; CR —; Крошечное животное; HD 3d8, hp 13; Инициатива +7; Скорость 10 футов, Полет 40 футов (средне); AC 17, касание 15, застигнутый врасплох 14; Базовая атака +2; Захватывание -8; Атака или полная Атака +8 рукопашная (1d4-2, когти); Пространство/досыгаемость 2 1/2 фт/0 фт; SQ видение при слабом освещении; AL N; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы -6, Воля +3; Сила 12, Ловкость 19, Телосложение 11, Интеллект 1, Мудрость 12, Харизма 2.

Навыки и умения: Слушание +14, Бесшумное Движение +7, Обнаружение +6 (+14 в темях); Улучшенная Инициатива, Ловкость с Оружием.

Уловки: Атаковать, подойти, защитить, вниз, усилие, ох рана, искать, оставаться.

Заклинания стрел

Множество новых заклинаний произошло от правосудия. Разработанные ледяным личем Лоссарвином, эти заклинания расширились над судьам, заняв немалую сферу стрельбы из лука. Эти заклинания перечислены в списке заклинаний судьы опустошения и горя (выше) и детализированы в Главе 2.

Смертоносец Ночных Масок (Night Mask deathbringer)

"Ветры перемен дуют в Вестгейте, и я подобен шепоту этих ветров. Город живет по моим приказам, по приказам моих владык, но все его ощущения - мой прохладный поцелуй, мягко руководящий его увядающей волей"
- Эмуин Ночная Тень

Смертоносцы - фантомы Вестгейта, способные ходить среди смертных при дневном свете, но обладающих некоторыми из ужаснейших сил нежити. Они - не истинная нежить, а гибриды, выводимые для того, чтобы пройти там, куда не могут шагнуть владыки Ночных Масок. Как смертоносец, Вы следуете за тенью Вестгейта и вне их в поисках способа усилить себя и вашу гильдию. Вы испытали поцелуй смерти, и страх, который он принес вам, оставил свой рубец на Вашем разуме.

Как стать смертоносцем Ночных Масок

Смертоносцы Ночных Масок - высокообученные члены гильдии воров Вестгейта, снискавшие благосклонность вампиров, возглавляющих организацию. Они подвергаются ужасной церемонии, включающей в себя питье их собственной крови из вен лорда-вампира, изменяющей их в монстров, способных к самым мерзким и развращенным действиям. Жуликам легче всего получить квалификацию для этого престиж-класса; другим классам в общем-то далеко от их первичного обучения до необходимых требований. Ловкость (для скрытности), Мудрость (для восприятия) и Харизма (для усиления специальных способностей) - ключевые способности смертоносца Ночных Масок.

Требования для вступления

Мировоззрение: Любое злое.

Навыки: Скрытность 8 разрядов, Знание (местный) 3 разряда, Тихое движение 8 разрядов.

Умение: Великая Стойкость.

Специальный: Сособенности класса уклонение и странная увертливость.

ТАБЛИЦА 3-3: СМЕРТОНОСЕЦ НОЧНЫХ МАСОК

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+0	+0	+2	+0	Существо тьмы, колеблющий взгляд 1/день, чувствительность к свету, <i>подъем паука</i>
2-й	+1	+0	+3	+0	Зверские чувства (видение при слабом освещении)
3-й	+2	+1	+3	+1	Говорить с существами ночи, шаг привидения 1/день
4-й	+3	+1	+4	+1	Колеблющий взгляд 2/день, меньшая кровавая связь, атака крадучись +1d6
5-й	+3	+1	+4	+1	Улучшенное уклонение
6-й	+4	+1	+5	+2	Скользкий разум, шаг привидения 2/день
7-й	+5	+1	+5	+2	Колеблющий взгляд 3/день, Зверские чувства (те мнovidение)
8-й	+6	+2	+6	+2	Атака крадучись +2d6
9-й	+6	+3	+6	+3	Шаг привидения 3/день
10-й	+7	+3	+7	+3	Колеблющий взгляд 4/день, великая кровавая связь

Hit Die: d6

Навыки класса (8 + модификатор Интеллекта на уровень): Баланс, Блеф, Подъем, Ремесло, Расшифровка Записи, Дипломатия, Поломка Устройства, Маскировка, Искусство Побега, Подделка, Сбор Информации, Скрытность, Запугивание, Прыжок, Знание (местное), Слушание, Бесшумное Движение, Открывание Замка, Исполнение, Профессия, Поиск, Чувство Мотива, Ловкость Рук, Обнаружение, Плавание, Кувырок, Использование Магического Устройства, Использование Веревки.

Особенности класса

По мере повышения уровня смертоносцы Ночных Масок получают больше сил, которыми обладают их владыки-нежить, повышая свою смертельность и навыки.

Существо тьмы (Ex): Животные могут ощущать в Вас смерть, страхась вашего присутствия. В результате у всех животных, кроме летучих мышей, крыс и волков, начальное отношение к Вам снижается на одну категорию, когда Вы изначально приближаетесь к ним. Кроме этого, Вы берете -3 штраф на всем проверкам Поездки из-за нервозности, свойственной тварям в вашем присутствии.

Колеблющий взгляд (Su): Смертоносец может вынуждать своих противников противостоять своей смертности, бросив взгляд. Эта способность может быть активизирована однажды в день в любое время, даже когда Вы удивлены. Вы бросаете взгляд на любого противника в пределах 30 футов, который должен при этом сделать успешный спасбросок Воли (DC 10 + 1/2 вашего уровня класса + модификатор Харизмы) или быть ошеломленным на 1 раунд. Вы можете использовать эту способность дважды в день на 4-м уровне и выше, трижды в день на 7-м уровне и выше и четырежды в день на 10-м уровне.

Чувствительность к свету (Ex): При солнечном или ярком магическом свете (типа заклинания *дневной свет*) смертоносец ослеплен (dazzled).

Подъем паука (Su): Начиная с 1-го уровня, Вы можете двигаться как будто под влиянием заклинания *подъем паука* (уровень заклинателя равен вашему уровню класса смертоносца). Вы можете использовать эту способность количество раз в день, равное вашему модификатору Харизмы, один раз минимум.

Дикие чувства: На 2-м уровне Вы получаете видение при слабом освещении — способность видеть вдвое дальше человека при звездном свете, лунном свете, свете факелов и в по добных условиях плохого освещения. Вы сохраняете в этих условиях различить цвета и детали.

На 7-м уровне Вы получаете темновидение до 60 футов.

Говорить с существами ночи (Ex): Когда Вы достигаете 3-го уровня, Вы можете говорить с крысами, летучими мышами и волками, как будто под влиянием заклинания *говорить с животными*. Эта способность никак не затрагивает отношение таких существ.

Шаг привидения (Su): Однажды в день, начиная с 3-го уровня, Вы можете сделаться невидимым на 1 раунд. Это - быстрое действие (то, что Вы можете делать как свободное действие однажды в раунд), не вызывающее атаку возможности. Вы можете использовать эту способность дважды в день на 5-м уровне и выше и трижды в день на 9-м уровне и выше.

Меньшая кровавая связь (Su): Одна из самых коварных сил смертоносца, эта способность помогает Вам сломить волю врагов. Чтобы использовать эту способность, смертоносец 4-го уровня или выше должен заставить цель выпить три капли

своей крови. Он может сделать это, влив кровь в еду или питье, или пригвоздив цель на 1 раунд и вбрызнув кровь непосредственно в ее рот. Как только это условие было выполнено, смертоносец может наложить на цель эффект *зачарования персоны*, просто заговорив с ней. Используемые слова не важны, главное - чтобы цель была дружественна к смертоносцу. Уровень заклинателя эффекта равняется уровню класса смертоносца, а DC для сопротивления эффекту равняется 10 + уровень класса смертоносца + модификатор Харизмы.

Вы можете иметь количество неисполненных кровавых связей, активных или нет, равное вашему модификатору Харизмы. Если Вы превышаете этот лимит, самая старая кровавая связь становится бездействующей.

Атака крадучись (Ex): На 4-м уровне и выше Вы наносите дополнительный урон, когда ловите противника врасплох или замыкаете его, как особенность класса жулика, описанная в "Руководстве Игрока". Бонусы атаки крадучись от нескольких источников складываются.

Улучшенное уклонение (Ex): На 5-м уровне ваша псевдовампирическая быстрота предоставляет Вам сверхъестественные рефлексy. Вы теперь не получаете урона вообще при успешном спасброске Рефлексов против атак по области и половину урона при неудавшемся спасброске. Вы не получаете выгоды этой способности, если Вы беспомощны.

Скользкий разум (Su): Когда Вы достигаете 6-го уровня, ваше мозг лишь частично смертен, позволяя ему переносить ментальные атаки и принуждения легче других. В любое время, когда на Вас воздействует заклинание или эффект зачарования и Вы проваливаете спасбросок, Вы можете сделать попытку спасброска снова 1 раундом позже с тем же DC. У вас есть всего один дополнительный шанс преуспеть.

Великая кровавая связь (Su): Эта способность, приобретаемая на 10-м уровне, работает точно так же, как и меньшая кровавая связь, кроме того, что цель пребывает под влиянием скорее заклинания *доминирование над персоной*, чем *зачарование персоны*.

Смертоносец может иметь количество неисполненных кровавых связей, активных или нет, равное его модификатору Харизмы. Если он превышает этот лимит, самая старая кровавая связь становится бездействующей.



Игра смертоносцем Ночных Масок

Вы - властелин темных теней ночи, смертельный шепот, оставляющий за собой кровь и разрушения. Однако, убийств и ограблений Вам недостаточно; Вы жаждали силы, и лорды Ночных Масок пожелали поделиться ей с Вами — за некоторую цену. Вы должны служить их злым целям и пожертвовать в процессе этого немного вашей человечности. Вы можете теперь приходить и уходить когда вам нравится, и секреты ночи - в вашем распоряжении для любых целей, плещущихся в вашем искаженном мозгу.

Ночь - ваше время, ночью Вы увереннее и смертоноснее всего. Однако ваши владыки ожидают, что Вы также будете выполнять миссии и при дневном свете - то, что сами они неспособны исполнить без значительного риска. В то время как солнце смертельно для них, для Вас оно - просто неудобство. Однако, эта незначительная помеха - цена той силы, которую Вы никогда не смогли бы достичь сами.

Бой: Вы предпочитаете ударять из теней, где ваши силы наибольши. Установка засад - ваш выбор тактики, с использованием вашей способности говорить с неприметными существами и подниматься там, где упадут другие. Открытый бой - не сильная ваша сторона, особенно при солнечном свете. Ваши навыки лучше использовать в быстром бою с вашим врагом на земле, прежде чем он поймет, что поразило его. Когда бой затягивается и больше нет возможности использовать тактику неожиданности, используйте навыки типа Скрытности и Кувырка, а также вашу способность шага привидения, чтобы выйти из боя и подготовить другую засаду. Оставить ваших противников истекающими кровью и в замешательстве иногда лучше, чем оставить их мертвыми.

К 4-му уровню Вы способны устроить еще лучший сюрприз для Ваших противников, используя ваши способности становиться невидимым и лучшее видение в условиях слабого освещения. Так как урон вашей атаки крадучись не увеличивается так же, как у жулика, Вы должны с увеличением уровня все больше полагаться на тактику засад. Для этой цели Вы должны улучшить ваши навыки Блефа и Скрытности, что позволяет Вам атаковать из темноты и затем снова нырнуть в нее, когда Вы истощите ваши и использования шага привидения в день.

На более высоких уровнях Вы можете использовать ваш колеблющийся взгляд, чтобы ошеломить противников, сделав их уязвимым к вашим смертельным атакам крадучись. Ваши способности скользкого разума и улучшенного уклонения позволяют Вам оставаться в ближнем бою дольше, чем раньше, а ваша способность спокойно выскочить из боя, когда все поворачивается против Вас, достигает максимума. Вы все еще не мастер боя, но можете выстоять практически против почти любого одиночного противника, и Вы можете уйти от множества противников, цапая их головы или хватая за глотку.

Продвижение: Смертоносцев вербуют среди самых темных и честолюбивых оперативников Ночных Масок. Взятие таких жуликов в их внутренний круг служит вампирам для двух целей: во-первых, держит честолюбивых поближе, где можно контролировать любые предательские планы, и во-вторых, дает лояльных оперативников, способных действовать на поверхности земли в течение часов дневного света. Иногда а смертоносцев превращаются и пришедшие извне. На по крайней мере одном случае жулик, сумевший проникнуть во внутренний санктум вампиров, был захвачен, и, чтобы не принимать долгую и мучительную смерть, согласился стать агентом Ночных Масок.

Вводимый в клан смертоносцев должен познать страх и боль, каких никогда не испытывал раньше. У вампиров есть ритуал, включающий в себя кровопускание, ментальное доминирование и фантомы из самой глубокой части подсознания. Как только этот ритуал закончен, часть смертности смертоносца заменяется ужасом живой смерти. Хотя этот опыт не делает его существом нежити, он живет со страданием такого существа.

Как только ритуал завершен, смертоносец официально становится частью высочайшего ордена гильдии. Хотя это и не предоставляет никаких специальных привилегий, смертоносцы имеют больший вес в глазах лидеров гильдии. Большинство оперативников Ночных Масок полагаются в делах гильдии на смертоносцев, и им часто доверяют самую деликатную и прибыльную работу. Если они не находятся на миссии для одного из своих лордов-вампиров, смертоносцы не имеют прав подать прошение им о помощи или совете. Иногда вампиры инструктируют более опытных смертоносцев в том, как использовать их новые способности, но в большинстве своем смертоносцы считают себя достаточно способными, чтобы обходиться своими силами.

Ресурсы: Смертоносцы Ночных Масок работают на службе гильдии, и их просят о помощи всякий раз, когда это необходимо. Особенно мощный враг или опасная ситуация может навлечь на себя рой смертоносцев, что обычно означает гибель того, кто привлек такое внимание. Информация свободно течет между смертоносцами, и никакого соревнования здесь нет. Конечно, некоторые смертоносцы более честолюбивы, чем другие, но чаще причина таких конфликтов - личная конкуренция, а не амбиции.

Вы должны искать магические изделия, увеличивающие и вашу скрытность, и скорость. *Кольцо прыжков* позволит Вам бродить по крышам, а *теневой доспех* сделает Вас по сути невидимым в темноте. Увеличивающие харизму изделия сделают некоторые из ваших специальных способностей еще более эффективными, также облегчая доступ к выпиванию крови жертвой.

Смертоносцы Ночных Масок в мире

Смертоносцы Ночных Масок - ужас для любой группы РС, потому что смертоносцы могут посеять семена недоверия даже между достаточно зрелыми компаньонами. Любые персонажи, успешно действующие в Вестгейте или около него, в конечном счете наткнутся на смертоносца, знают ли они об этом или нет. Вестгейт - город смертоносцев, и они хотят знать о любой потенциальной угрозе или союзниках внутри его стен. Смертоносец может даже стать первым контактом персонажа с гильдией Ночных Масок и потенциально ввести его в гильдию, чтобы работать для нее. Если РС ищут контакты в преступном мире Вестгейта, они не найдут ничего лучше, чем один из миньонов-псевдовампиров Орбаха (для большей информации об Орбаке см. "Лорды Тьмы").

Организация: Смертоносцы - специальное подразделение гильдии воров Ночные Маски. Большинство времени они оставлены на свое усмотрение, используя свои экстраординарные силы для дальнейшего пополнения запасов и повышения положения. Иногда вампиры центра структуры власти гильдии приказывают одному или более смертоносцев позаботиться о важной части дел гильдии. Дневная встреча и засады типичны для назначаемых миссий, как и более далеко идущие цели, типа исследования руин или контакт в кем-либо за пределами Вестгейта или по Побережью Дракона.

Смертоносцы подобны чуме Вестгейта, часто простирающейся через Драгонмир в Сембию и на юг в Тёрмиш и Амн. Их отдельные агенты распространились по землям, интересующим Ночных Масок и их владык. Один смертоносец, колдун/жулик по имени Сиодару Арексис, повысился настолько, что снискал уважение всех остальных. Немногие знают, что Сиодару - фактически замаскированный иллидид, работающий по специальной договоренности с Орбаксом. Хотя он одарен не большей силой, чем любой другой смертоносец, его знание структуры власти города и интриг, которые плетутся в нем, означает, что в городе не происходит ничего, чего бы он не знал.

Сиодару управляет Фестхоллом Пурпурной Леди, чем-то вроде центрального зала для встреч, поддерживаемого гильдией. Комплекс внизу ведет к храму Талоны, где над жертвами, похищенными в фестхолле, проводят эксперименты с новыми болезнями и ядами. Священники храма обеспечивают Сиодару эликсиром, наводящим ужас, проникающий в разум всех тех, кто подвергся преобразованию смертоносца; его успех частично обязан ментальной ясности, которую он получает от эликсира, так что никто помимо его самого, владельца гостиницы и священников храма не знает об этой секретной договоренности.

Вестгейт имеет репутацию города, где по соответствующей цене можно купить что угодно. Эта атмосфера чрезвычайно хороша для дел Ночных Масок, и даже больше для их самых темных оперативников — смертоносцев. Смертоносцы действуют днем и ночью, ища новые возможности, чтобы принести богатство и силу гильдии. В течение дня большинство их действий включает разведку мест и переговоры с осведомителями, чтобы знать о новых лицах в городе.

Ночью в Вестгейте все меняется. Самые благоразумные законопослушные граждане покидают улицы, где в тени таятся грабители и кое-кто похуже. Смертоносцы выбираются из своих скрытых нор и убежищ, как только заходит солнце, готовые осуществить свои планы и атаковать врагов из теней. "Фантомы Вестгейта" редко появляются лишь для того, чтобы отнять у кого-то кошелек — они преследуют вероятные цели кровавой связи и исследуют их жизнь; они выслеживают мощных авантюристов, вошедших в город, не "зарегистрировавшись" у гильдии; и они убивают торговцев и знать, которым не нравятся их владыки-нежить.

Конечно, смертоносцы не остаются в Вестгейте без врагов. Главный среди них - Пять Душ Мертвых, группа келемворитов, посвятившая себя искоренению Ночных Масок. С тех пор Орбакх и Двор Создающих Ночь редко рискуют выходить в город, Пять Душ сосредоточили свои усилия на ублюдках, известных как смаертоносцы. Келемвориты после своего прихода в Вестгейт уничтожили трех смертоносцев и идут по пятам еще по крайней мере двоих. Сиодару сумел вывести их в сферу своего влияния, чтобы присматривать за ними, но пока он старается напрямую им противостоять, он вынужден препятствовать сбору ими информации, лучше всего - из теней.

Реакция NPC

Ночные Маски - неотъемлемая, хотя и не приветствуемая часть культуры и пейзажа Вестгейта. В некоторых районах города члены гильдии могут свободно говорить о своей принадлежности к ней, в то время как в других на такое щеголяние могут смотреть с презрением. Хотя, одно можно сказать наверняка — власти давно бросили попытки управлять гильдией и ее действиями. Те, кто находится в хороших отношениях с гильдией, приветствуют ее членов в своих учреждениях, могут предоставить им льготное лечение или некоторые скидки на товары и не предадут их задешево.

Те, кто оказывается в разногласиях с гильдией, быстро обнаруживают, что стоит нанять наемников, чтобы охранять себя и свой бизнес против действий гильдии. Можно даже привлечь внимание смертоносцев, от которых не смогут защитить даже все наемники мира. Хотя они не отличаются от обычных воров гильдии, смертоносцы имеют некую ауру, которая отделяет их от других индивидуумов. Это в обоих случаях ведет к сильной реакции - и с дружественными гильдии NPC, даже более дружественным к смертоносцам, и с имеющими причины бояться или ненавидеть гильдию, настоятельно реагируя с противоположной стороны.

Знания о смертоносцах Ночных Масок

Персонажи со Знанием (местный Вестгейт) могут исследовать смертоносцев или Ночных Масок. При исследовании смертоносца по имени есть вероятность привлечь внимание гильдии, при попытке найти информацию о самой гильдии есть некоторая гарантия персонального посещения, возможно, смертоносца, если спрашивающий персонаж силен или влиятелен. Когда персонаж делает проверку навыка, прочитайте или перефразируйте следующее, включая информацию для более низких DC.

DC 10: "Ночные Маски свободно действуют в Вестгейте. Они, вероятно, уже знают о Вас больше, чем Вы о них"

DC 15: "Убийцы Ночных Масок - величайшие на Фаэруне. Я слышал, что они могут либо убить Вас, либо взять под свой контроль. Я не знаю, что хуже"

DC 20: "Есть группа, называемая Пять Душ Мертвых, которая знает о Ночных Масках больше, чем кто-либо еще в городе"

DC 30: Персонаж с этим уровнем успеха может найти определенного смертоносца, а также узнать индивидуума, так или иначе связанного с лордами-вампирами горо да.

Смертоносцы Ночных Масок в игре

Смертоносцы могут быть гвоздем в сапоге вашего персонажа за некоторое время до обнаружения. Если персонажи идут в Вестгейт и ищут встречи на высоком уровне с Ночными Масками, смертоносец, вероятно, будет их первым контактом.

Игроков, любящих скрытность, убийства и необычные способности, привлечет к классу смертоносца его комбинация этих элементов. Открытие новых способностей на каждом уровне должно быть достаточным побуждением, чтобы персонаж оставался лояльным своему вампирическому владыке, даже если должен иногда делать ему персональные жертвы.

Адаптация: Смертоносцы в совершенстве соответствуют своей роли элитных агентов лордов-вампиров Вестгейта. Они могут быть ранее захваченными противниками или специально отобранными лейтенантами.

Столкновения: Если персонажи смело потребовали аудиенции с лордами Ночных Масок (или иначе привлекли их внимание), их первое столкновение со смертоносцами скорее всего будет коротким и кровавым. Если они сумеют убить смертоносца, это, вероятно, очень быстро навлечет на них полный гнев Ночных Масок.

Люсия Калефар (EL 8)

Люсия Калефар была кроваво связана с патроном PC, чтобы получать информацию о другой знати из его круга.

Люсия Калефар: Дроу жулик 5/смертоносец Ночных Масок 2; CR 8; Средний гуманоид (эльф); HD 2d10+4d6+12, hp 41; Инициатива +2; Скорость 30 футов; AC 18, касание 14, застигнутый врасплох 18; Базовая атака +4; Захватывание +7; Атака или полная атака +5 рукопашная (1d6+1/18-20, +1 *рапира*) или +9 дальнбойная (1d6/x3, короткий лук мастерской работы); SA колеблющий взгляд 1/день, атака крадучись +3d6, подобные заклинаниям способности; SQ уклонение, темновидение 120 футов, слепота при свете, сопротивление заклинаниям 18, *подъем паука* 3/день, странная увертливость; AL NE; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +11, Воля +3; Сила 10, Ловкость 18, Телосложение 12, Интеллект 14, Мудрость 11, Харизма 16. *Навыки и умения:* Баланс +6, Блеф +9, Подъем +7, Дипломатия +10, Поломка Устройства +6, Искусство Побегу +9, Сбор Информации +11, Скрытность +12, Запугивание +5, Прыжок +7, Знание (местный) +7, Слушание +6, Бесшумное Движение +12, Открывание Замка +8, Поиск +6, Чувство Мотива +4, Ловкость Рук +9, Обнаружение +6, Кувырок +12, Использование Вербки +8; Грязная Крыса *, Великая Стойкость, Железная Воля.

* Новое умение, описанное выше.

Языки: Чондатанский, Язык Знаков Дроу, Эльфийский, Нижне-общий.

Колеблющий взгляд (Su): DC 14; см выше.

Уклонение (Ex): Нет урона при успешном спасброске Рефлексов.

Подобные заклинаниям способности: 1/день — *танцующие огни, темнота, огонь фейри*. Уровень заклинателя 7-й.

Имущество: +2 кожаный доспех, +1 *рапира*, короткий лук мастерской работы, 20 стрел, *микстура блеска орла*, *микстура лечения умеренных ран*.

Сиодару Арексис (EL 21)

Сиодару Арексис решил, что персонажи ставят под угрозу и его секретную личину, и саму гильдию. Он решает сам справиться с ними.

Сиодару Арексис: Пожиратель разума жулик 4/колдун 4/смертоносец Ночных Масок 5; CR 21; Средняя абберрация; HD 8d8+9d6+4d4+21; hp 119; Инициатива +9; Скорость 30 футов; AC 24, касание 17, застигнутый врасплох 24; Базовая атака +14; Захватывание +15; Атака +20 рукопашной (1d6+2, +1 *ранира ранения*) или +19 рукопашная (1d4+1, щупальце) или +22 дальнобойная (1d6+4 плюс 1d6 холодом, +2 *морозный композитный короткий лук с +1 стрелами*); Полная атака +20/+15/+10 рукопашная (1d6+2, +1 *ранира ранения*) или +19 рукопашная (1d4+1, щупальце) или +22/+17/+12 дальнобойная (1d6+4 плюс 1d6 холодом, +2 *морозный композитный короткий лук с +1 стрелами*); SA улучшенный захват, извлечение, колеблющий взгляд 2/день, меньшая кровавая связь, *взрыв разума, псионика*, атака крадучись +3d6; SQ существо тьмы, уклонение, улучшенное уклонение, шаг привидения 1/день, чувствительность к свету, видение при слабом освещении, сопротивление заклинаниям 38, *подъем паука* 4/день, телепатия 100 футов, странная увертливость; AL LE; Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +16, Воля +15; Сила 12, Ловкость 20, Телосложение 12, Интеллект 19, Мудрость 17, Харизма 18.

Навыки и умения: Баланс +7, Блеф +15, Подъем +7, Концентрация +15, Расшифровка Записи +8, Дипломатия +10, Маскировка +16 (+18 действующая), Искусство Побега +14, Подделка +11, Сбор информации +15, Скрытность +16, Запугивание +15, Прыжок +6, Знание (тайны) +11, Знание (местный) +16, Слушание +15, Бесшумное Движение +16, Профессия (владелец гостиницы) +9, Чувство Мотива +14, Ловкость Рук +12, Колдовство +14, Обнаружение +15, Кувырок +15, Использование Магического Устройства +13; Боевое Колдовство, Обманчивый, Сторониться Материалов, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Сильный Разум, Ловкость с Оружием.

Языки: Абиссал, Чондатанский, Драконий, Эльфийский, Гигантский, Нижне-общий.

Известные заклинания колдуна (6/7/4 в день; уровень заклинателя 4 -й): 0 -й — *танцующие огни, обнаружение магии, обнаружение яда, рука мага, ловкость рук, читать магию*; 1 -й — *зачарование персоны* (DC 15), *маскировка себя, магическая ракета*; 2 -й — *невидимость*.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Сиодару должен поразить Маленькое, Среднее или Большое существо своей атакой щупальцем. Тогда он может попытаться начать захватывание как свободное действие, без того, чтобы вызвать атаку возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то удерживает противника и присоединяет щупальце к его голове. Пожиратель разума может захватывать Огромное существо или больше, но только если может так или иначе достичь головы противника. Если это начинает свой ход, присоединив по крайней мере одно щупальце, Сиодару может попытаться присоединить оставшиеся щупальца с одной проверкой захватывания. Противник может освободиться с одной успешной проверкой захватывания или проверкой Искусства Побега, но Сиодару получает +2 бонус обстоятельства для каждого щупальца, которое было присоединено в начале хода противника.

Извлечение (Ex): Пожиратель разума, начинающий свой ход со всеми четырьмя присоединенными щупальцами и делающий успешную проверку захватывания, автоматически извлекает мозг противника, немедленно убивая это существо. Эта сила бесполезна против конструкций, элементов, илов, растений и нежити. Это не фатально для противников с многими головами, типа эттинов и гидр.

Колеблющий взгляд (Su): DC 16; см выше.

Меньшая кровавая связь (Su): DC 16; см выше.

Взрыв разума (Sp). По желанию; DC Воли 18; все существа в 60-фут конусе оглушены на 3d4 раундов.

Псионика (Sp): По желанию — *зачарование монстра* (DC 18), *обнаружение мысли* (DC 16), *левитация, смена плана, предложение* (DC 17). Уровень заклинателя 8-й. DC спасброска основан на Харизме.

Улучшенное уклонение (Ex): Нет урона при успешном спасброске Рефлексов, половина урона при неудачном спасброске.

Имущество: +4 *подбитый кожаный доспех, амулет против обнаружения и местоположения, кольцо защиты + 2, малый плащ смещения, шляпа маскировки, +1 ратира ранения, +2 морозный композитный короткий лук (+1 бонус Силы), 20 +1 стрел, перчатки Ловкости +4.*

Охотник на шейдов (Shade hunter)

"Возвращение Нетерила может означать только лишь великую опасность для Фазруна. Я должен найти то, за чем они пришли, чтобы первым использовать это"

- Даггердейл Трен, охотник на шейдов

Охотник на шейдов - порода авантюристов, живущих ради острых ощущений нахождения потерянных сокровищ, нанесения поражения древним ловушкам и преодоления смертельных проклятий, наложенных священниками мертвых богов. Отчасти историк, отчасти мастер знаний и отчасти - грабитель могил, этот охотник за артефактами идет куда угодно и рискует чем угодно, чтобы добавить что-нибудь к своим запасам. Артефакты нетерезов всегда имели специфическое очарование для любого заинтересованного историей и древними тайнами, и возвращение шейдоваров и летучего Города Шейд над Анорачем породило безумие связанной с ними деятельности на всем Фазруне. Недавний урон, нанесенный *мифали* Шейда пятью мощнейшими магами Фазруна, заставил лидеров города разыскивать древние склады магии нетерезов в надежде, что что-нибудь позволит восстановить ее — и авантюристические охотники за сокровищами не отстают от них.

Как стать охотником на шейдов

Охотники на шейдов имеют разнообразную подготовку, но любовь к приключениям и истории, а также полное игнорирование личной безопасности - черты, обычные для всех их. Большинство приходит с северных областей — Долины, Западное Сердцеземье, Север и Лунное Море наиболее обычны — вокруг которых древняя империя Нетерил имела большинство контактов и влияния. Свободный стиль класса, также как потребность в скрытности и "технической экспертизе" лучше всего удовлетворяет жуликов и рейнджеров, но иногда любопытный бард находит приманку нераскрытых тайников магии и знаний непреодолимой; другие классы считают широкий диапазон навыков и знаний охотников на шейдов слишком требовательным. Интеллект (для приобретения навыков и заклинаний), Ловкость (для уклонения от ловушек) и Мудрость (для прослеживания следов) - ключевые способности для охотника на шейдов.

Требования для вступления

Мировоззрение: Любое злое.

Навыки: Подъем 4 разряда, Расшифровка Записи 4 разряда, Поломка Устройства 5 разрядов, Прыжок 4 разряда, Знание (строительство подземелий) 6 разрядов, Знание (история) 2 разряда, Поиск 8 разрядов, Говорить на Языке (Нетерез), Выживание 6 разрядов, Использование Магического Устройства 5 разрядов.

Умение: Прослеживание

Специально: Шейды в качестве одобренного врага, особенность класса нахождение ловушек.

ТАБЛИЦА 3-4: ОХОТНИК НА ШЕЙДОВ

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+0	+2	+2	+0	Чувство ловушек +1, уловки обмена
2-й	+1	+3	+3	+0	Видение при слабом освещении, чувство древней магии
3-й	+2	+3	+3	+1	Чувство ловушек +2, опытный упаковщик
4-й	+3	+4	+4	+1	Атака крадучись +1d6, торговые товары
5-й	+3	+4	+4	+1	Чувство ловушек +3, темновидение 60 футов
6-й	+4	+5	+5	+2	Специальная способность
7-й	+5	+5	+5	+2	Чувство ловушек +4, нахождение древней магии
8-й	+6	+6	+6	+2	Атака крадучись +2d6, улучшенный одобренный враг
9-й	+6	+6	+6	+3	Чувство ловушек +5
10-й	+7	+7	+7	+3	Слепое видение 30 футов

Hit Die: d8.

Навыки класса (8 + модификатор Интеллекта на уровень): Баланс, Подъем, Концентрация, Расшифровка Записи, Поломка Устройства, Маскировка, Сбор информации, Скрытность, Прыжок, Знание (тайны), Знание (строительство подземелий), Знание (география), Знание (история), Знание (местный), Слушание, Бесшумное Движение, Открывание Замка, Профессия, Поездка, Поиск, Обнаружение, Выживание, Плавание, Кувырок, Использование Магического Устройства, Использование Вербки.

ЗАКЛИНАНИЯ ОХОТНИКА НА ШЕЙДОВ В ДЕНЬ

Уровень	1-й	2-й	3-й	4-й
1-й	0	—	—	—
2-й	1	—	—	—
3-й	2	0	—	—
4-й	3	1	—	—
5-й	3	2	0	—
6-й	3	3	1	—
7-й	3	3	2	0
8-й	3	3	3	1
9-й	3	3	3	2
10-й	3	3	3	3

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ОХОТНИКА НА ШЕЙДОВ

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

1). Обеспечивается персонажу, имеющему достаточный Интеллект, чтобы иметь бонусное заклинание этого уровня.

Особенности класса

Охотники на шейдов стали удивительными знатоками в навигации по подземельям, в которых часто можно найти древнюю магию Нетерила. Они также развивают специальные методы борьбы с законным и наследниками этих давно утерянных сокровищ.

Колдовство: Когда Вы принимаете этот класс, Вы получаете способность читать некоторое количество тайных заклинаний. Чтобы читать заклинание, Вы должны иметь показатель Интеллекта 10 + уровень заклинания. Ваши бонусные заклинания основаны на Интеллекте, и спасброски против этих заклинаний имеют DC 10 + уровень заклинания + ваш бонус Интеллекта. Когда Вы получаете 0 заклинаний в день, Вы получаете только бонусные заклинания, на которые Вы имеете право, основываясь на Вашем показателе Интеллекта, для этого уровня заклинаний. Вы читаете заклинания также, как колдун.

После достижения 6-го уровня и на каждом четном уровне Вы можете изучить новое заклинание вместо того, которое Вы уже знаете. Уровень нового заклинания должен быть таким же, как у обмениваемого заклинания, и он должен быть по крайней мере на два уровня ниже, чем заклинание охотника на шейдов самого высокого уровня, которое Вы можете читать.

Чувство ловушек (Ex): Ваша экспертиза в отношении подземелий дает Вам интуитивное чувство, подготавливающее Вас к ловушкам, обеспечивая +1 бонус на спасброски Рефлексов, сделанные, чтобы избежать ловушек, и +1 бонус увертливости к АС против атак, произведенных ловушками. Эти бонусы увеличиваются на 1 каждый четный уровень, до +5 на 9-м уровне. Бонусы чувства ловушек, полученные из нескольких источников, складываются.

Уловки торговли (Ex): Опыт и опасности, с которыми Вы сталкивались в ваших путешествиях, начинают формироваться в практическое знание, когда Вы входите в класс охотника на шейдов. Это знание предоставляет Вам бонус, равный вашему уровню класса, который может использоваться каждый день для увеличения проверок способностей, проверок навыков или бросков атаки. Пункты бонуса не должны применяться к одному и тому же броску, и Вы можете делить их в течение дня, как захотите. Вы должны решить, действительно ли использовать бонус, и если да, то какой величины, прежде чем сделаете бросок.

Например, охотник на шейдов 3-го уровня имеет полный бонус +3 для распределения в день. Если он окажется в бою насмерть, он может применить бонус целиком к одиночному броску атаки, надеясь завалить врага. С другой стороны, он может применить +1 бонус к проверке Открывания Замка, затем в тот же день +1 к проверке Обнаружения тот день, и наконец +1 бонус к проверке Силы, чтобы сдвинуть с места ящик.

Видение при слабом освещении (Ex): На 2-м уровне Вы получаете видение при слабом освещении. Если Вы уже имеете видение при слабом освещении, его эффективное расстояние удваивается, так что Вы можете теперь видеть в четыре раза дальше человека в условиях слабой освещенности.

Чувство древней магии (Su): Начиная со 2-го уровня, Вы можете обнаружить магическую ауру, излучаемую изделиями производства нетерезов. Эта способность функционирует подобно заклинанию *обнаружение магии*, кроме того, что она всегда активна, если Вы сознательно не подавляете ее, и может обнаружить только ауры магических изделий, которые были на одном и том же месте в течение по крайней мере сотни лет.

Опытный упаковщик: Начиная с 3-го уровня Вы научились по полной использовать ваш рюкзак, пояс и пояс для снаряжения (бандольер). Уменьшите вес ваших приспособлений на 10% с целью расчета вашего груза.

Атака крадучись (Ex): На 4-м уровне и выше Вы наносите дополнительный урон, когда ловите противника врасплох или замыкаете его, как особенность класса жулика, описанная в "Руководстве Игрока". Бонусы атаки крадучись от нескольких источников складываются.

Торговые товары: К 4-му уровню Вы набрали в Ваших путешествиях так много безделушек и странных инструментов, что уже и сами не знаете, что у Вас есть. Однажды в день Вы можете "найти" у себя любую мирскую часть оснащения (помимо оружия или доспехов), стоящую до 10 гр на уровень класса, вообще не помня о ней. Когда Вы делаете это, Вы должны вычесть эквивалентное количество золота от других сокровищ — драгоценных камней, украшений, художественных работ и т.д. из ваших сбережений. Если у Вас нет достаточно золота, чтобы покрыть стоимость предмета, Вы можете не находить предметы этой способностью.

Темновидение (Ex): На 5-м уровне Вы получаете темновидение до 60 футов. Если Вы уже имеете темновидение, его эффективное расстояние вместо этого простирается еще на 60 футов.

Специальная способность (Ex): На 6-м уровне Вы можете выбирать один из следующих специальных способностей жулика: защитный бросок, улучшенное уклонение или мастерство навыка (см. "Руководство Игрока").

Нахождение древней магии (Su): Когда Вы достигаете 7-го уровня, ваша способность ощутить утерянную магию Нетерила становится сильнее. Вы теперь можете находить любые магические изделия, которые были на одном и том же месте в



течение по крайней мере сотни лет, как будто Вы прочитали заклинание *нахождение объекта* и знакомы с рассматриваемыми изделиями. Формирование этой способности - стандартное действие, и Вы можете находить много аур, концентрируясь в течение непрерывных раундов.

Улучшенный одобренный враг (Ex): Начиная с 8-го уровня, ваши бонусы одобренного врага против шейдов увеличиваются на 1. Никакие другие бонусы одобренного врага этой способностью быть увеличены не могут.

Слепое видение (Ex): На 10-м уровне ваша способность действовать в самых глубоких, самых темных подземельях предоставляет Вам способность ощущать среду, используя все доступные чувства. Вы получаете слепое видение до 30 футов.

Список заклинаний охотника на шейдов

Охотники на шейдов выбирают свои заклинания из следующего списка:

1-й — *камуфляж*^{Пол}, *задержка яда*, *обнаружение ловушек и ям*, *идентификация*, *прыжок*, *длинный шаг*, *проход без следа*, *читать магию*, *уверенная нога*^{Маг}

2-й — *выносливость медведя*, *сила быка*, *кошачья грация*, *лечение умеренных ран*, *обнаружение металлов и минералов*, *сделать целое*, *силок*.

3-й — *непрерывное пламя*, *дневной свет*, *нахождение объекта*, *нейтрализовать яд*, *затенить объект*, *удаление болезни*.

4-й — *общение с природой*, *рассеивание магии*, *свобода движения*, *необнаружение*, *удаление проклятия*, *каменная форма*.

Игра охотником на шейдов

Вы не можете больше ждать! Радость, которую некоторые испытывают от рождения первенца или поцелуя невесты, посещает Вас, только когда Вы раскрываете хранилище золота нетерезов или древнюю магию. Даже исследование может возбуждать, когда Вы видите "X" на карте сокровищ и с удовольствием будете путешествовать через континент, чтобы выследить пергамент с информацией, которая Вам нужна. Единственное, что Вы любите больше, чем изучение - фактически использовать то, что Вы знаете. Вы любите запах смазанных замков и старый яд на ржавых шипах, и Вы любите видеть выражение лица ваших врагов, когда Вы вырываете приз прямо у них из-под носа. Все, что Вы умудряетесь вырвать из холодных, мертвых пальцев бывших владельцев - нетерезов, добавляется к вашим запасам, особенно, если это предметы, которые могут помочь Вам в вашем следующем набеге.

Ваши приключения заставляют Вас пересекать путь шейдам и другим существам с летучих городов, а также охотникам за сокровищами всех мастей. Иногда Вы желаете работать с другими, пока извлекаете выгоду от сделки, но волнуетесь, что раскрыв слишком много информации, можете потерять то, что так долго разыскиваете. Однако, ваша постоянная гонка с мощными шейдами преподает вам мудрость разделения боевых методов и знаний о вашем общем враге с другими охотниками на шейдов. Сильверимун, Ллорк и Кинжальные Пороги - популярные участки для встреч и торговли с другими охотниками за сокровищами, первый - за его упомянутые исторические и магические ресурсы, и два последних - за их близость к большинству древних земель нетерезов. Земли между ними упоминаются вашими коллегами или как древние земли, или как теневой треугольник, в зависимости от их расположения.

Бой: Исследование неизбежно ставит Вас лицом к лицу с некоторыми из самых смертельных ловушек и монстров планеты — но Вы в первую очередь исследователь и искатель, а уж потом боец. Вы лучше всего нападаете из засады, что означает, что Вы должны быть готовы к вашим врагам, когда они подойдут. Острые чувства помогут Вам, но подготовка - ключ к вашему выживанию. Вы исследуете области, в которых путешествуете, и всегда находите засаду - другую для самых смертельных жителей региона. Если подкрадывание и засада не сработают, Вы все же довольно опытни с луком и клинком, по крайней мере достаточно, чтобы прикрыть ваше отступление или найти правильный метод атаки.

Когда Вы путешествуете без компаньонов, лучше нанять некие посторонние мускулы для помощи в переноске вещей и в выживании. Ваша способность атаки крадучись намного увеличивает Вашу эффективность борьбы в группе, и такая тактика распространяет по всем урон, который могут причинить ваши противники. Как неисправимый путешественник и исследователь, Вы наткнулись на широкое разнообразие оружия и инструментов, созданных для защиты от вреда. Причудливые изделия типа громовых камней и мешков-липушек могут обеспечить не столь очевидное решение серьезных проблем, включая существ, тысячелетиями хранивших запасы нетерезов. Почти что каждый раз, входя в подземелье, Вы находите новое использование старым предметам, и подбор таких уловок помог Вам пережить ваше опасное занятие.

Ваши боевые способности страдают в связи с вашими изучениями, и лучшая осведомленность об истории нетерезов и подземельях, где ее можно найти, сказываются на вашем владении мечом. Против невероятно мощных противников (за исключением шейдов, которых Вы превосходите в бою) еще более важно сначала ударить из теней, а затем убежать от возмездия. Вы накопили целый рюкзак уловок, и не стоит бояться использовать его содержимое, чтобы сбежать в отчаянной ситуации. Путешествие с союзниками в этой точке становится почти что потребностью — а если у Вас есть достаточно золота, можно нанять лояльных последователей.

Продвижение: Ученые и авантюристы со всего Фазруна путешествуют в земли, окружающие Анорач, для исследования и розыска древних тайн Нетерила. Однако любой выросший в этих областях слышал местные рассказы и легенды о павшем Нетерила почти с рождения. Для древней империи не трудно проникнуть прямо под кожу своим очарованием — или навязчивой идеей — которые, вероятно, даже приведут к желанию откопать их секреты. Некоторые выбирают путь ученого, посещая прекраснейшие школы Уотердипа и Сильверимуна, в то время как другие отправляются при первой же возможности, чтобы устроить приключения на останках мертвого общества. Такие быстро обнаруживают, что не одиноки в своей охоте за артефактами и наследием Нетерила.

В некоторый момент времени каждого из охотников на шейдов тянет оставить свои книги, чтобы испытать величие Нетерила "их первых рук" — что неизбежно приводит к конфронтации с шейдами и другими исследователями, ищущими то же самое. Шедовары особенно собственнически к тому, что считают своим законным наследием, и пытаются уничтожить любого, кто встанет на их пути. Этот факт приводит многих охотников за сокровищами к практикованию методов, помогающих сражаться с шейдами и их могучими силами, тягаться с которыми им далеко не по силам. Большинство охотников на шейдов приобретает и сдает странные инструменты и оснащение, основанное на их опытах в этой области, но независимо от того, сколько охотники на шейдов могут узнать из книг и от учителей, создатели ловушек и арканисты Нетерила все еще могут преподнести несколько сюрпризов тем, кто будут искать их древние знания.

Для охотника на шейдов может оказаться затруднительным ограничить свои изучения предметами первой необходимости, так как для выживания им необходимы многие навыки и таланты. Их уловки обмена позволяют им распределять свои пункты навыков шире, чем посвященным жуликам или рейнджерам, поскольку доступный бонус восполняет их дефицит. Так как он полагается на навыки как неотъемлемую часть своих действий, даже сражения, может быть хорошей идеей использовать умения для улучшения этих навыков. Умения, предоставляющие бонусы к нескольким навыкам, по этой причине лучше всего. Умения, помогающие избежать боя и урона, типа Увертливости и Мобильности, почти всегда предпочтительнее тех, что улучшают боевые способности.

Ресурсы: Изобретательность - признак охотников на шейдов, и они, кажется, имеют контакты в каждом городе от Уотердипа до Хиллсфара. Они могут иногда получить информацию или совет от товарищей-охотников на шейдов или от местных рейнджеров, не возражающих увидеть поражение шедоваров. Однако, реальная информация о возможных запасах, местах раскопок шедоваров и другая связанная с этим информация охраняется охотниками на шейдов, и их редко, если вообще возможно, удастся убедить продать или выдать ее без существенных убеждений. Однако, считается правилом хорошего тона поделиться информацией об устройстве подземелий. Новые и полезные инструменты описываются или демонстрируются и могут даже иногда даваться взаймы для копирования. Методы восхождения, прохода ловушек и искусство выслеживания монстров также часто обсуждаются между охотниками на шейдов, даже между теми, которые считают себя конкурентами.

С их фокусировкой на утерянной магии неудивительно, что охотники на шейдов и сами часто используют магию. Изделия, помогающие при скрытности, типа *плащей эльфоподобных* и *колец невидимости*, весьма популярны, как и те, что помогают быстро сбежать в неприятной ситуации. *Ботинки шагания и прыжков* - почти необходимый инструмент, учитывая быстрое движение и обеспечение способности перепрыгивать пропасти, ямы-ловушки и другие препятствия.

Охотники на шейдов в мире

Охотники на шейдов путешествуют по северным пределам Фаэруна в поисках артефактов и знаний древней цивилизации Нетерил. Они регулярно взаимодействуют с останками самого магического общества, какое когда-либо видел мир, и часто распространяют это знание, преднамеренно или нет, среди живущих ныне магов Фаэруна. Они - враги шейдов, сейчас обыскивающих свои наследственные земли ради магии, которая поможет им восстановить империю нетерезов и вновь сделать земли пригодными для жилья. Хотя они могли бы оказаться полезными странам Фаэруна, противостоящим силам шейдов, их побуждения далеко не альтруистические. Большинство охотников на шейдов полагает, что шедовары вернулись с определенной целью, они хотят выяснить - зачем, потому что тогда смогут первыми овладеть силой.

Организация: Охотники на шейдов - разнообразная и независимая партия. Когда они проводят исследование или обучаются в городе, они, вероятно, помогут друг другу и поделятся информацией, не связанной непосредственно с недавними находками. Дух товарищества связывает их из-за взаимного очарования историей, знаниями нетерезов и острыми ощущениями охоты. Они часто заполняют города на всем Фаэруне - от библиотек Сильверимуна до таверн Уотердипа и борделей и гильдий воров Мулмастера. Они надеются приобрести лакомый кусочек информации от товарищей-охотников на шейдов — даже не говорящие о недавних делах, просмотренная мелкая книга или исследованная карта могут обеспечить ценные ключи. Когда опускается ночь, они собираются, чтобы выпить и поделиться историями и знаниями. Даже ожесточенные конкуренты участвуют в этих встречах, хотя их истории часто рассказывают о конкуренции или о неудачах раскопок и затруднениях, оставших в прошлом их конкурентов.

Кроме исследований и обмена историями в тавернах, охотники на шейдов занимаются непосредственной подготовкой к неизбежным путешествиям, которые, они надеются, приведут их к богатствам Нетерила. Если другие охотники на шейдов или искатели сокровищ узнают, что охотник на шейдов готовится уезжать, этот индивидуум часто должен предпринять предосторожности против преследования. Любимая тактика полужелфа Кантиуса Валера - использовать двойника, покидающего город днем, прежде чем отправится он сам, заставляя потенциальных шпионов идти в противоположном направлении, и покидает горо не обнаруженным, обычно под покровом ночи. Как только охотник на шейдов уходит, он не поворачивает обратно ни по какой причине, кроме спасения своей скрытности. Он пребывает в поле столько, сколько необходимо, переворачивая каждый камень в поиске секретных запасов, которые, он знает, там есть.

Когда он находит запасы, которые уже забраны или находятся на участке раскопок шейдов, охотник на шейдов делает все, чтобы вернуть сокровища, которые по справедливости считает своими. Он будет использовать против участка раскопок партизанскую тактику, делая попытки прервать действия настолько, чтобы отогнать шейдов. Если свежие следы ведут от участка, охотник на шейдов последует по ним устроит засаду на тех, кто попадет под его удар. Однако, как и во всех ситуациях, при неудачном повороте вещей он, не задумываясь, отступает.

Реакция NPC

Трудно пропустить группу авантюристов, входящих в город — они тратят золото подобно воде, обычно устраивают беспорядки и имеют склонность к вызыванию неприятности там, где их раньше никогда не было. Охотники на шейдов ничем не отличаются, хотя они обычно ищут неприятности скорее за пределами городов, чем в них самих. Однако, они выглядят именно так - с набитыми рюкзаками и бренчащими поясами для снаряжения, и всегда приносят интересные рассказы и изделия, восхищая детей и завсегдатаев таверн.

Охотников на шейдов часто считают отчужденными и отвлеченными, потому что они часто теряются в мыслях о недавних делах или будущих усилиях. Они, однако - часто превосходные рассказчики, однако, и заняты легенды, уходящие на тысячелетия.

Шейды, очевидно, испытывают очень сильную ненависть охотников на шейдов. Конкурирующие охотники за артефактами и искатели сокровищ могут быть ревнивы друг к другу время от времени, но все эти индивидуумы разделяют родство, достаточно легко позволяющее им преодолевать мелкую конкуренцию. Торговцы и арканисты любят охотников на шейдов за истории и странные объекты, которые они приносят из своих приключений, но городские лидеры часто боятся зла, которое такие исследователи часто по ходу дела вычерпывают. Далеко не раз охотники на шейдов невольно развязывали некоего демона или другой пойманный ужас, просто уходя из города, прежде чем хотя бы понять, какое опустошение причинили.

Знания об охотниках на шейдов

Персонажи с разрядами в Знании (местный Анорач, Долины, Высокий Лес, Север, Шедовар, Серебряные Марши или Западное Сер дцеземье) могут исследовать Нетерил и охотников на шейдов. Персонаж, контактирующий с каким-либо шейдами-приключенцами, может получить некоторую информацию, и осмотры библиотек и магических магазинов также могут оказаться плодотворными. Когда персонаж делает проверку навыка, прочитайте или перефразируйте следующее, включая информацию для более низких DC.

DC 10: "Охотники за сокровищами все время здесь шныряют. Найдите гостиницу вниз по дороге, кабатчик связан с ними"

DC 15: "Они не столько ненавидят шейдов, сколько хотят их силы. Найдите шейдские раскопки - и вы найдете охотника на шейдов, скрывающегося поблизости"

DC 20: Персонаж узнает об охотнике на шейдов, который был в городе в течение некоторого времени, готовясь к путешествию, или встает на тропу охотника, ушедшего не слишком давно.

DC 30: В этой точке персонаж получает информацию об определенных охотниках на шейдов, оперативниках шейдов, стремящихся убить охотника, или даже раскрывает скрытый тайник оснащения, карт и планов, который был оставлен охотником на шейдов, ни когда не вернувшимся из своего последнего путешествия.

Охотники на шейдов в игре

Охотники на шейдов могут быть где угодно, даже за пределами своих нормальных областей исследования. В конце концов, источники древних знаний нетерезов не ограничены северными областями, они всего лишь сконцентрированы там. Охотники на шейдов могут использоваться как превосходный источник знаний и легенд и могут даже привести персонажей к старым подземельям, "давно уже очищенным от чего-либо интересного". Эти эксперты подземелий могут стать наставниками жуликов, рейнджеров или даже бардов и обеспечить специализированное оснащение со всех континентов. Используется ли он как наставник, мудрец или препятствие, охотник на шейдов - забавная и интересная личность для взаимодействия.

Игроки, наслаждающиеся вызовом подземелий, заполненных ловушками и золотом, любят отыгрывать охотника-шейда, как и те, кто жаждет силы древнего Нетерила. Те, кто предпочитает использование навыков в бою, также будут заинтересованы этим классом.

Адаптация: Охотники на шейдов могут охотиться на потомков и магию любой утерянной империи вашего мира.

Столкновения: Охотники на шейдов в общем уклоняются от боя, если не оказываются в ловушке или если их враг не имеет сокровища, которого они жаждут. Когда они бьются, они используют ради выигрыша весь спектр злых уловок.

Лохлин Бодрый и компания (EL 8)

Неоперившийся охотник на шейдов принимает РС за врагов. Лохлин ручается персонажам, что все будет хорошо, если они передадут ему награбленное. Ему помогают его животный компаньон-ястреб и пара нанятых головорезов по именам Гарин и Согар (используйте статистику гуманоидного бойца 3-го уровня, представленную в Таблице 4-16 в "Руководстве Ведущего").

Лохлин Бодрый: Полуэльф жулик 2/рейнджер 4/охотник на шейдов 1; CR. 7; Средний гуманоид (эльф), HD 2d6+4d8+1d8+14; hp 46; Инициатива +2; Скорость 30 футов.; AC 18, касание 13, застигнутый врасплох 16; Базовая атака +5; Захватывание +7; Атака +8 рукопашная (1d8+3/19-20; длинный меч мастерской работы) или +9 дальнобойная (1d8+4/x3, +1 композитный длинный лук с +1 стрелами), Полная атака +8 рукопашная (1d8+3/19-20; длинный меч мастерской работы) или +7/+7 дальнобойная (1d8+4/x3, +1 композитный длинный лук с +1 стрелами); SA одобренный враг шейд +2, атака крадучись +1d6; SQ животный компаньон (ястреб), выгоды животного компаньона, боевой стиль (стрельба из лука), уклонение, видение при слабом освещении, нахождение ловушек, чувство ловушек +2, уловки обмена +1, дикое сочувствие +4 (+0 магические твари); AL CE; Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +11, Воля +5; Сила 14, Ловкость 15, Телосложение 14, Интеллект 15, Мудрость 14, Харизма 11.

Навыки и умения: Блеф +2, Поднимитесь +7, Расшифровка Записи +9, Дипломатия +2, Поломка Устройства +7, Маскировка +3, Сбор информации +7, Прыжок +13, Знание (строительство подземелий) +8, Знание (география) +5, Знание (история) +4, Знание (природа) +4, Слушание +11, Бесшумное движение +11, Открывание Замка +7, Поиск +11, Чувство Мотива +4, Говорить на Языке (Нетерез), Обнаружение +11, Выживание +10 (+12 под землей или идя по следу), Использование Магического Устройства +7 (+9 для свитков); Космополит, Выносливость^B, Железная Воля, Точечный Чистый Выстрел, Быстрый Выстрел^B, Прослеживание^B.

Языки: Чондатанский, Эльфийский, Нетерез.

Животный компаньон (Ex): Лохлин имеет ястреба в качестве животного компаньона. Его способности и характеристики подытожены ниже.

Выгоды животного компаньона (Ex): Связь, доля заклинаний. См. "Книгу Игрока".

Уклонение (Ex): Нет урона при успешном спасброске Рефлексов.

Подготовленные заклинания рейнджера (уровень заклинателя 2 -й): 1 -й — длинный шаг.

Известные заклинания охотника-шейда (1 в день; уровень заклинателя 1 -й): 1 -й — обнаружение ловушек и ям, идентификация.

Имущество: +2 подбитый кожаный доспех, амулет естественного доспеха +1, длинный меч мастерской работы, +1 композитный длинный лук (+2 бонус Силы) с 20 +1 стрелами, 2 кинжала мастерской работы, ботинки шагания и прыжков, мешок содержания типа II, микстура подъема паука, инструменты воров мастерской работы, комплект альпиниста, вечного горящий факел, 10 шипов-колючек, пузырек кислоты, 2 громовых камня, мешок-липучка, фляга масла, 50 футов шелковой веревки, 100-гр жемчужина (материальный компонент для заклинания идентификация), мешочек, содержащий 48 гр.

Спирит: Ястреб животный компаньон; CR —; Крошечное животное; HD 1d8; hp 4; Инициатива +3; Скорость 10 футов, полет 60 футов (средне); AC 17, касание 15, застигнутый врасплох 14; Базовая атака +0; Захватывание -10; Атака или полная Атака +5 рукопашная (1d4-2, когти); Пространство/досягаемость 1 1/2 фт/0 фт; SQ видение при слабом освещении, уловки; AL N; Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +5, Воля +2; Сила 6, Ловкость 17, Телосложение 10, Интеллект 2, Мудрость 14, Харизма 6.

Навыки и умения: Слушание +2, Обнаружение +14; Ловкость с Оружием.

Уловки: Атаковать, подойти, защитить, вниз, усилие, охрана, искать, оставаться.

Ратик (EL 15)

Кринт Ратик не позволит ничему встать у него на пути, когда он бежит наперегонки со временем, чтобы найти тайник артефактов нет ерезов, который позволит шейдам восстано вить и х летучий город.

Ратик: Кринт жулик 5/рейнджер 3/охотник на шейдов 7; CR 15; Средний гуманоид (кринт); HD 5d6+3d8+7d8+45; hp 119; Инициатива +8; Скорость 30 футов; AC 21, касание 15, застигнутый врасплох 21; Базовая атака +11; Захватывание +12; Атака +13 рукопашная (1d4+2 плюс 1d6 огонь/19-20, +1 пламенный кинжал) или +19 дальнобойная (1d6+4/x3 плюс 1d6 холод, +2 морозный композитный короткий лук с +1 стрелами); Полная атака +13/+8/+3 рукопашная (1d4+2 плюс 1d6 огонь/19-20, +1 пламенный кинжал) или +17/+17/+12/+7 дальнобойная (1d6+4/x3 плюс 1d6 холод, +2 морозный композитный короткий лук с +1 стрелами); SA одобренный враг шейд +2, атака крадучись +4d6; SQ боевой стиль (стрельба из лука), темновидение 120 футов, опытный упаковщик, улучшенное уклонение, нахождение древней магии, видение при слабом освещении, чувство древней магии, торговые товары (70 gr), нахождение ловушек, чувство ловушек +5, уловки обмена +7, странная увертливость, дикое сочувствие +4 (+0 магические твари); AL CE; Спасброски: Стойкость +14, Рефлексы+18, Воля +8; Сила 12, Ловкость 18, Телосложение 17, Интеллект 14, Мудрость 15, Харизма 12.

Навыки и умения: Баланс +11, Блеф +6, Подъем +10 (+12 с веревкой), Расшифровка Записи +12, Дипломатия +10, Полонка Устройства +1, Искусство Побега +12 (+14 с веревкой), Сбор Информации + 8, Скрытность +4 (+6 в темных условиях), Запугивание +3, Прыжок +13, Знание (тайны) +7, Знание (строительство подземелий) +9, Знание (география) +7, Знание (история) +7, Знание (местный) +7, Знание (природа) +4, слушание +13, Бесшумное Движение +12, Открытие Замка +15, Поиск +13, Чувство Мотива +7, Говорит на Языке (Нетерез), Обнаружение +13, Выживание +8 (+10 под землей или идя по следу), Плавание +6, Кувырок +11, Использование Магического Устройства +16 (+18 для свитков), Использование Веревки +9; Настороженность, Увертливость, Выносливость ^Б, Улучшенная Инициатива, Ловкие Пальцы, Точечный Чистый Выстрел, Быстрый Выстрел ^Б, Прослеживание ^Б, Фокус Оружия (короткий лук).

Языки: Чондатанский, Язык Знаков Дроу, Дварфский, Эльфийский, Нетерез, Оркский, Нижне-общий.

Улучшенное уклонение (Ех): Нет урона при успешном спасброске Рефлексов и половина урона, если спасбросок проваливается.

Черты кринта: +1 бонус на спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям способностей с тeneвым описателем; +4 бонус на спасброски против эффектов устрашения; не может быть поколебен.

Известные заклинания охотника-шейда (4/4/2 в день; уровень заклинателя 7-й): 1-й — камуфляж ^{Пюд}, идентификация, длинный шаг, проход без следа; 2-й — сила быка, лечение умеренных ран, обнаружение металлов и минералов, сделать целое; 3-й — нахождение объекта, затенить объект.

Имущество: +3 гладкая подбитая кожа, +1 пламенный кинжал, +2 морозный композитный короткий лук (+1 бонус Силы) с 40 +1 стрелами, кольцо защиты +1, ботинки шагания и прыжков, плащ сопротивления +2, мешок содержания тип IV, камень юн (чистое вращение), жезл лечения умеренных ран (24 заряда), микстура газообразной формы, инструменты воров мастерской работы, комплект альпиниста, 4 солнечных палочки, пузырек кислоты, пузырек антитоксина, 4 дымных палочки, 2 опутывающих мешка, 5 трутов, 7 флаг масла, лупа, захватывающий крюк, 50 футов шелковой веревки, 50 футов конопляной веревки, мешочек с пятью жемчужинами (100 gr каждая; материальные компоненты для заклинания идентификация), мешок, содержащий 500 gr.

Тэйский гладиатор (Thayan gladiator)

"Владейте любым оружием людей или dwarфов, но ничто не сравнится с этим!"
- Элак, гладиатор -минотавр, сбрасывая последнего противника со своих рогов

Популярные и квалифицированные гладиаторы заполняют арены Фаэруна от Калимшана до Побережья Дракона, но зверские тэйские гладиаторы - лучшие из лучших. Тэйцы видят нищету людей день ото дня, так что им требуется больше развлечений. Рабские ямы Красных Волшебников и тарчионов (гражданских правителей Тэя) заполнены монстрами и гуманоидами из окрестных царств — чем острее когти и чем длиннее рога, тем лучше. Минотавры и лизардфолки с плато Тэй, юань-ти из Джунглей Чалта, вемики и гноллы из Шаара — все эти существа блистают на аренах городов Тэя. Величайшие и самые порочные из этих бойцов иногда выходят из ям, чтобы служить Красным Волшебникам или другим мощным владельцам, слабые же остаются биться и умирать.

Как стать тэйским гладиатором

Тэйские гладиаторы собираются со всего Фаэруна работягами, которые знают, что за пленников на плато дают хорошую цену. Некоторые, однако, идут на гладиаторские соревнования добровольно - или избегая работы, которую они считают расстраивающей или унижительной, или пытаются добиться более горячей жизни в качестве охранника Красных Волшебников или авантюриста. Для существ более дикой натуры арена может быть единственным местом, где они могут упиваться своей истинной природой без того, чтобы быть убитыми при обнаружении своих нарушений. Большинство гладиаторов - бойцы или варвары, хотя несколько уровней в классе жулика предоставляют дополнительную мобильность и учат злым уловкам. Сила (для зверствования над противниками), Ловкость (для ухода от ударов) и Телосложение (для противостояния атакам) - ключевые способности для тэйского гладиатора.

Требования для вступления

Мировоззрение: Любое злое.

Базовый бонус атаки: +5.

Умения: Крепость, Фокус Оружия (естественное оружие).

Специально: Должен обладать по крайней мере одним естественным оружием.

Специально: Должен подвергнуться ритуалу, разработанному зулкиром превращения, который предоставляет классу его способности.

ТАБЛИЦА 3-5: ТЭЙСКИЙ ГЛАДИАТОР

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+1	+2	+0	+0	Улучшенная естественная атака, изучение противника
2-й	+2	+2	+0	+0	Улучшенный критический, естественный доспех +1
3-й	+3	+3	+1	+1	Ошеломляющий критический, серебряный удар
4-й	+4	+4	+1	+1	Фокус естественного оружия
5-й	+5	+4	+1	+1	Наполнить естественное оружие, естественный доспех +2
6-й	+6	+5	+2	+2	Адамантиновый удар
7-й	+7	+5	+2	+2	Дикий удар
8-й	+8	+6	+2	+2	Естественный доспех +3, мастерство естественного оружия
9-й	+9	+6	+3	+3	Магический удар
10-й	+10	+7	+3	+3	Наполнить естественное оружие

Hit Die: d12

Навыки класса (2 + модификатор Интеллекта на уровень): Блеф, Подъем, Запугивание, Прыжок, Чувство Мотива, Обнаружение.

Особенности класса

Тэйские гладиаторы обучаются убивать бы стро и эффективно своим естественным оружием.

Улучшенная естественная атака: Когда Вы принимаете этот класс, выберите одно из ваших естественных оружий, чтобы получить выгоды умения Улучшенной Естественной Атаки. На естественное оружие, которое Вы выбираете, действуют способности, которые Вы получаете с продвижением в этом классе.

Изучение противника (Ex): Вы предпочитаете кружиться перед вашими противниками перед тем, как вступить с ними в рукопашную, ища их слабости и следя, как движутся их тела. Вы можете изучать любого противника в пределах 30 футов как стандартное действие в течение количества раундов, равного вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раунд). За каждый из раундов изучения Вы получаете +1 бонус на броски атаки и АС в течение раунда, в котором вы первый раз вступаете с ним в рукопашную.

Улучшенный критический: На 2-м уровне ваша улучшенная естественная атака получает выгоды умения Улучшенный Критический.

Естественный доспех: Начиная со 2-го уровня, ваш естественный доспех улучшается на 1 пункт, чтобы помочь Вам противостоять устрашающим ударам ваших противников-гладиаторов. На 5-м и 8-м уровнях ваш естественный доспех улучшается еще на дополнительный пункт.

Ошеломляющий критический (Ex): Начиная с 3-го уровня каждый раз, когда Вы делаете успешное критическое попадание вашим избранным естественным оружием, ваш враг должен преуспеть в спасброске Стойкости (DC 15 + вашим модификатор Силы) или быть оглушен на 1 раунд.

Серебряный удар (Ex): На 3-м уровне атаки вашего избранного естественного оружия преодолевают уменьшение урона, как будто оно является серебряным.

Фокус естественного оружия (Ex): На 4-м уровне Вы получаете способность делать дополнительный удар с -5 штрафом вашим избранным естественным оружием, когда используете действие полной атаки.

Наполнить естественное оружие (Su): На 5-м уровне ваше избранное естественное оружие получает специальную способность, как будто является магическим. Выберите одну специальную способность из следующего списка и примените ее к вашему естественному оружию: пламенное, морозное, касание призрака, шок или громовое.

На 10-м уровне ритуал, которому Вы подверглись, став тэйским гладиатором, предоставляет Вам силу из следующего списка, применяемую к вашему избранному естественному оружию: анархическое *, аксиоматическое *, разрушение, пламенный взрыв, ледяной взрыв, шокирующий взрыв, скорость **, несвятое или ранящее.

* Чтобы выбирать одно из них, мировоззрение тэйского гладиатора должно соответствовать соответствующей способности (персонаж должен быть хаотическим, чтобы хотеть анархическое или законный, чтобы выбирать аксиоматическое).

** Эффект этой способности складывается с дополнительной атакой, полученной от способности фокуса естественного оружия (см. выше).

Адамантиновый удар (Ex): На 6-м уровне атаки вашего избранного естественного оружия преодолевают уменьшение урона, как будто оно является адамантиновым.

Дикий удар (Ex): На 7-м уровне критический множитель для Вашего избранного естественного оружия увеличивается на один. Таким образом, если Вы имели критический множитель x2, он станет x3; если он уже был x3, то станет x4.

Мастерство естественного оружия (Ex): Начиная с 8-го уровня, дополнительная атака, которую Вы получаете с фокусом естественного фокуса оружия, идет с вашим самым высоким базовым бонусом атаки.

Магический удар (Ex): На 9-м уровне и выше атаки вашего избранного естественного оружия преодолевают уменьшение урона, как будто оно является магическим оружием.



Игра тэйским гладиатором

Вы стали идеально заточенной машиной для убийств, разбрызгивая кровь ваших противников по грязи арен от Эльтаббара до Сюртэя. Неудивительно, что Вы хотите бежать из рабства — оно раздражает Вас, как жесткий ошейник, надетый Вам на шею — но пока Вы - чья-то собственность, Вам стоит наслаждаться тем, чем можете. Иногда один из Ваших товарищей получает свободу или приближается к ней настолько, как Вы можете только мечтать, и эта надежда дает Вам силу отбиваться от порочных существ, выставляемых против Вас в Дни Арен.

Ваш владелец также использует Вас как политическое и социальное оружие, так как успешный гладиаторский загон может открыть многие двери в тэйском обществе - а также разорить конкурентов. Независимо от всего этого, внимание - это хорошо, и иногда Вас приглашают покинуть ямы и встретиться с людьми в красном. Они рассматривают Вас как трофей и поражаются холодной панике, которую Вы выказываете им, когда они анализируют вашу плоть и кости. Потеря в ямах означает смерть, и это судьба, которую Вы не готовы принять.

Ваша окончательная цель - спасение или по крайней мере освобождение из ям, чтобы вновь испытать открытое пространство. Самые успешные гладиаторы становятся персональной охраной одетых в красное волшебников и коварных бюрократов, владеющих бойцовыми загонами. Вы научились любить или ненавидеть того, кто владеет Вами, и хотя последняя эмоция может удовлетворять больше, лишь первая ведет к свободе. Вы смотрите на стража-минотавра в ложе Красного Волшебника, на то, как он смотрит вниз, на ямы, в которых он когда-то бился, и мечтаете в один прекрасный день оказаться на его месте.

Бой: На поле битвы Вы - более внушительная фигура, чем средний член вашей расы. Вы больше, сильнее и быстрее большинства, и ваше естественное оружие развилось в пугающий инструмент, страшный ваших противников. Дальний бой - не сильная ваша сторона, хотя Вы быстры, чтобы сблизиться с врагом, который может иметь преимущество против Вас. Вы сначала предпочитаете немного покружиться, измеряя силы вашего противника и, что более важно, его слабости. Как только Вы вступаете в бой, Вы не прерываетесь. Вы ищете самый быстрый способ сдавить руками горло вашего противника, рвать когтями, кусать или бодать его до тех пор, пока он не сможет уже подняться с пола арены.

Вы не всегда боретесь на арене в одиночку, и Вы можете оценивать выгоды от наличия на вашей стороне союзника. Если Вы жулик, то должны стараться максимизировать вашу возможность атаки крадучись, пополнять пунктами навыка Кувырок, позволяя Вам легче замыкать противников, когда друг рядом. Сосредоточение всех ваших атак на отдельном противнике позволяет Вам минимизировать опасности, перед которыми Вы стоите на арене. Силовая Атака и Специализация Оружия помогут Вам в этом отношении, в то время как Раскол сможет дать Вам дополнительные атаки, когда Вы больше всего нуждаетесь в них. Однако, одна вещь, которую Вы узнали на арене - не поворачиваться спиной к друзьям: они могут только и ожидать возможности уладить старые счета.

Как ваш пик навыков, Вы способны проводить мощные удары, ошеломляющие противников, и пока они не представляют собой угрозы, сосредоточить свое внимание в другом месте — возможно, на юань-ти, пытающихся замкнуть Вас. Просто постарайтесь не влипнуть между двумя разгневанными противниками, или дни вашей борьбы быстро подойдут к кровавому концу.

Продвижение: Тэйских гладиаторов собирают со всего Фаэруна и приводят на плато в качестве рабов. Их не бросают в ямы сразу, некоторое время используя как физическую рабочую силу или мускулы, прежде чем послать обучаться на

гладиатора. В некоторых случаях - это раб-житель дикой природы, что вынуждает его владельца держать его в подземелье. Будучи там, гладиатор находится в клетке, иногда вместе с существами той же самой расы, в зависимости от их характера. Это продолжается до его первого Дня Арены, когда гладиаторы вооружаются по усмотрению их владельцев и выпускаются биться. Этот день, называемый "кровопускание", важен для гладиаторов, хотя большинство их не знает этого.

Тем, кто переживает свое кровопускание, дают собственные ячейки и предлагаемое оснащение и обучающиеся средства. Количество и характер таких благ варьируется от арены к арене, и владельцы, если пожелают, могут обеспечивать своим бойцам дополнительное оснащение. Некоторые владельцы предпочитают полностью оснащать своих бойцов, обеспечивая им для победы на арене любое оружие и доспехи. Так поступают самые конкурентоспособные владельцы, часто - политически мотивируемые тарчионы или успешные стремящиеся к лидерству торговцы. Они хотят видеть триумф бойцов своего загона любой ценой и часто заключают на результат битв пари на большие количества золота, магии или на свое одобрение. Гладиаторы со щедрым владельцем находятся в двусмысленной ситуации — чем они более успешны, тем больше вероятность получения щедрых подарков, но возможность свободы при этих обстоятельствах уменьшается с каждой победой.

Как только Вы вступите на путь тэйского гладиатора, у Вас не будет возврата. Обучение подвергнет Ваше тело превращению в оружие, более смертельное, чем любой меч, копье или топор. Вы никогда не можете быть разоружены и больше не будете полагаться на мастерство и магию других для увеличения вашей силы. Вы можете зачаровывать ваше тело способами, недоступными другим — даже на земле, управляемой мощными волшебниками, что может сделать Вас ценнее золота.

Ресурсы: Как уже упоминалось, владельцы рабов часто обеспечивают их необходимыми инструментами для успеха на аренах. Это вдвойне истинно для тех гладиаторов, которых забраны с поединков, чтобы они служили своим владельцам в другом месте; тарчион или Красный Волшебник, использующий гладиатора с качестве телохранителя или лояльного искателя сокровищ, имеют причины удостовериться, что такие служители хорошо оснащены. Почти любой из мирских предметов будет доступен Вам по первому требованию, да и магические товары могут быть обеспечены без особых проблем. Тэй - земля магикианов и торговцев, и в ней есть что угодно, в чем может нуждаться авантюрист.

Ваше естественного вооружения достаточно для одоления почти что любого врага, так что при поиске магических изделий Вам стоит искать защитные изделия типа магических доспехов или амулетов естественного доспеха. *Плащ смещения* или *кольцо пятна* - хорошее вложение, которое сможет обезопасить Вас от врагов с даже более устрашающими, чем у Вас, физическими атаками, хотя Вы не и будете сталкиваться с такими противниками очень часто. С вашей работой остается немного времени для микстур, но наличие заживляющей микстуры-другой может быть удобно, когда Вы находитесь вне досягаемости санитаров арены.

Тэйские гладиаторы в мире

Тэйские гладиаторы - одни из самых устрашающих телохранителей и авантюристов Фазруна. Для них было обусловлено служить своим владельцам настолько искренне, чтобы наслаждаться искусством боя почти до садистской точки. Если они не бьются в ямах Тэя, они могут быть найдены сопровождающими Красных Волшебников и других важных тэйских светил и внутри своей страны, и путешествующими по чужим городам и весям. Когда Красный Волшебник командирится в отдаленный анклав, он часто берет нескольких или всех своих гладиаторов - ради личной безопасности и запугивания любого, кто посмеет подумать о о нападении на анклав.

Организация: Гладиаторские соревнования - одно из самых популярных развлечений в Тэе. Угнетенное население никогда не пропускает шанс понаблюдать за тем, как еще более угнетенные бьются друг против друга в ямах. Игры также предлагают тем, у кого меньше сил, чем у зулкира и меньше влияния, чем у тарчиона, возможность конкурировать в политике Тэя. Красный волшебник-ученик или торговец может фактически поднять свой статус, выставив успешный загон бойцов и выиграв пари. Конечно, тарчионы в подобных делах все же имеют преимущество — они управляют характером каждого боя и могут подтасовывать элементы их в свою пользу. Такая закулисная тактика - удостоенная временем традиция Тэя, и ни один из конкурентов не брезгает такими небольшими играми.

Гладиаторы, которые невероятно успешны или кто отдаляющиеся и приподнимающиеся над своими товарищами, часто выбираются зулками для магических экспериментов, разработанных для улучшения их мастерства на арене. Их сильные тела и слабые умы - совершенная комбинация для тайных ритуалов, исполняемых Красными Волшебниками. Действительно, некоторые из ритуалов, созданных столетия назад Друкусом Римом, зулкиром Превращения, подарили первому тэйскому гладиатору его удивительные силы, все еще используются. С тех пор большинство успешных гладиаторских загонов послало своих самых многообещающих бойцов подвергнуться ритуалу, который позволит им превратиться во внушающих страх тварей.

Когда их изначально захватывают, потенциальных гладиаторов избивают, обещают убить и вообще плохо с ними обращаться. Тех, которых не поколеблет такая инициация, более всего способны выжить. Однако, как только гладиатор проявил себя на арене, положение вещей весьма быстро меняется — он переводится в частную ячейку и получает продовольствие, воду и возможность промыть и перевязать свои раны. Большинство гладиаторских загонов имеет своего собственного целителя, и хотя многие из них - не клерики, их навыки держат гладиаторов свежими и здоровыми для следующего боя. Гладиаторам, не выказывающим признаков непослушания, часто также предоставляется доступ к оружию и доспехам. В свое свободное время гладиаторы, не посаженные в клетки, или обучаются, или проводят досуг с картами, костями и другими играми. Однако, дружба среди гладиаторов редка, так как они в любое время могут быть направлены друг на друга.

Инициативный торговец по имени Варук Питал использует арену как метод обучения охотников за сокровищами, которых он отправляет за обрастаемыми слухами артефактами и ценностями. Он хорошо обращается со своими гладиаторами хорошо, так, он предлагает им свободу, если они станут работать на него. Пока что его начинание успешно, и он не защищается от недовольства рабов. Его коммерческие интересы удвоились, когда он стал участвовать в играх, и эта щедрость хорошо защищается загоном его гладиаторов. Он не говорит, что не теряет никаких ценности на этом пути - некоторые из его бойцов никогда не возвращаются, и целые группы гибнут от ловушек и монстров в поисках потерянного золота.

Реакция NPC

Простой народ Тэя любит или приветствовать, или высмеивать тэйских гладиаторов. С одной стороны, они, по-видимому, даже в худшем положении, чем мастеровые и чернорабочие. Гладиаторы ежедневно бьются за свою жизнь и звереют из-за этого. С другой стороны, гладиаторы - источник развлечений для тех, кто редко находит какую-либо радость в своей повседневной жизни. Некоторые из гладиаторов и загонов украшают себя и свое оснащение яркими цветами, перьями или другим отличительными деталями, позволяя зрителям заключать пари на свою любимую команду или бойцов.

Когда с ними сталкиваются за пределами арены — это редкость, если только они не свободны — гладиаторов, как правило, приветствуют со страхом и уважением. Иногда загон шествует через город к арену и возвращается, если победил. Во время таких парадов толпа часто бросает или гнилые плоды, или символы уважения гладиаторам, которые или скованы вместе, или сидят в клетках на гужевых телегах. Конкурирующий загон может попытаться убить гладиаторов во время этих парадов; когда это случается, улицы остаются усеянными телами тех, кто был пойман штормом мечей, когтей и крови.

Знания о тэйских гладиаторах

Персонажи со Знанием (Тэй местный) могут исследовать тэйских гладиаторов и арены, на которых они бьются. Они могут получить основную информацию поединков от болельщиков на улицах и тавернах, в то время как более детальная информация может исходить от гладиатора или владельца лабиринта. Когда персонаж делает проверку навыка, прочитайте или перефразируйте следующее, включая информацию для более низких DC.

DC 10: "Гладиаторы - самый привилегированный (беднейший) класс рабов в Тэе. С ними обращаются лучше всего (хуже всего), они имеют наибольшую (наименьшую) свободу и часто (никогда) выигрывают себе свободу"

DC 15: "Есть немало возможностей увидеть гладиаторов. Их владельцы используют их, чтобы уладить вражду, дать покровительство держать руку на постоянном политическом маневрировании, которое является частью ежедневной жизни Тэя"

DC 20: Персонаж узнает о секретном входе в подземелье арены или о месте предстоящей секретной встречи свободных гладиаторов.

DC 30: Персонаж, прослеживающий столько информации о местной гладиаторской сцене, может узнать о заговоре местного тарчиона, чтобы убить ценного гладиатора ненавидимого конкурента, о запланированном погроме, который может причинить смерть множеству невинных, или о секретной личине агента Арфистов, проникшего в лабиринты Красного Волшебника.

Тэйские гладиаторы в игре

Персонажи могут посещать тэйский город в День Арены или увидеть парад гладиаторов, входя в город или покидая его. С персонажами может войти в контакт один из товарищей гладиатора, нуждающегося в помощи, чтобы вытащить бойца из подземелий, или беглый гладиатор может присоединиться к партии, чтобы та скрытно вывезла его из Тэя, прежде чем его выследят.

Игроки, любящие чудовищных персонажей, особенно любят этот класс, так как он позволяет им брать естественные преимущества своего персонажа и делать их мощнее и интереснее. Способность добавлять качества оружия к естественным атакам предлагает шанс создать уникального PC, которого долго будут помнить после окончания кампании.

Адаптация: Любой мир с чудовищными персонажами и репрессивным обществом с гладиаторскими играми может разработать ритуалы, чтобы сделать своих бойцов более внушительными и возбуждающими. Это помогает рассматриваемому обществу допустить свободных чудовищных гуманоидов блуждать по улицам, служа телохранителями и штурмовиками.

Сталкивается: Тэйские гладиаторы недоверчивы и запугивают других, чтобы получить желаемое. Встречи банды рослых авантюристов, которые отказываются поддаваться гладиатору, может быть достаточно, чтобы вызвать бой — или почтительный интерес.

Эспеч (EL 8)

Тэйский гладиатор-лизардфолк по имени Эспеч сопровождает своего владельца по городу, в то время как PC следят за картой, которую имеет при себе торговец.

Эспеч: Мужчина лизардфолк варвар 5/тэйский гладиатор 1; CR 7; Средний гуманоид (рептилиан); HD 2d8+1d12+9; hp 63; Инициатива +0; Скорость 40 футов; AC 20, касание 10, застигнутый врасплох 20; Базовая атака +7; Захватывание +9; Атака +11 рукопашная (1d6+2, коготь) или +7 дальнобойная (1d6+2, дротик); Полная атака +11 рукопашная (1d6+2, 2 когтя) и +8 рукопашная (1d4+1, укус) или +7 дальнобойная (1d6+2, дротик); SA ярость 1/день, изучение противника +1; SQ задержка дыхания, чувство ловушек +1, улучшенная странная увертливость; AL NE; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +4, Воля +1; Сила 14, Ловкость 10, Телосложение 13, Интеллект 9, Мудрость 10, Харизма 10.

Навыки и умения: Ба ланс +4, Запугивание +4, Прыжок +9, Чувство Мотива +1, Выживание +4, Плавание +7, Улучшенная Естественная Атака (коготь) ^B, Мультиатака, Крепость, Фокус Оружия (коготь).

Язык: Драконий.

Ярость (Ex): +4 к Силе, +4 к Телосложению +2 на спасброски Воли, -2 к AC до 6 раундов.

Изучение противника (Ex): См. выше.

Задержка дыхания (Ex): Эспеч может задержать дыхание на 52 раунда, прежде чем рискует утонуть.

Улучшенная странная увертливость (Ex): Не может быть замкнут и может быть атакован крадучись только персонажем, имеющим по крайней мере двенадцать уровней жулика.

Имущество: +2 подбитый кожаный доспех, перчатки могучих кулаков +1 (действуют как амулет могучих кулаков +1), микстура лечения серьезных ран, микстура пятна.

Гроган Дал (EL 20)

Беглый гладиатор по имени Гроган Дал решает, что ему не нужна партия, распространяющая новости о его местонахождении.

Гроган Дал: Минотавр боец 6/тэйский гладиатор 10; CR 20; Большой чудовищный гуманоид; HD 6d8+6d10+10d12+91; hp 232; Инициатива +2; Скорость 20 футов; AC 27, касание 12, застигнутый врасплох 27; Базовая атака +22; Захватывание +32; Атака +31 рукопашная (1d12+14 плюс 1d6 электричество/х3, +3 *великий топор шокирующего холодного железа*) или +30 рукопашная (2d6+10 плюс 1d6 электричество/19-20/х3, бодание); Полная атака +31/+26/+21/+16 рукопашная (1d12+14 плюс 1d6 электричество/х3, +3 *великий топор шокирующего холодного железа*) и +28 рукопашная (2d6+10 плюс 1d6 электричество/19-20/х3, бодание) или +30/+30/+25/+20/+15 рукопашная (2d6+10 плюс 1d6 электричество/19-20/х3, бодание); Пространство/досягаемость 10 фт/10 фт.; SA адамантиновый удар, магический удар, мастерство естественного оружия, мощный разгон 6d6+9 плюс 1d6 электричество, дикий удар, серебряный удар, изучение противника +1, ошеломляющий критический; SQ темновидение 60 футов, наполнить естественное оружие (*шок, шокирующий взрыв*), естественная хитрость, нюх; AL CE; Спасброски: Стойкость +18, Рефлексы +12, Воля +12; Сила 23, Ловкость 14, Телосложение 18, Интеллект 9, Мудрость 10, Харизма 8. *Навыки и умения:* Подъем +8, Запугивание +3, Прыжок +10, Слушание +7, Поиск +5, Чувство Мотива +4, Обнаружение +7; Раскол, Боевые Рефлексы, Улучшенный Критический (бодание), Улучшенное Естественное Оружие (бодание), Железная Воля, Мультиатака, Силовая Атака, Крепость, Проследивание, Фокус Оружия (бодание), Фокус Оружия (великий топор).

Язык: Гигантский.

Мощный разгон (Ex): Когда Гроган разгоняется, его атака боданием наносит 6d6+9 пунктов урона плюс 1d6 пунктов урона электричеством.

Изучение противника (Ex): См. выше.

Естественная хитрость (Ex): Иммуниет к заклинанию *лабиринт*, не может потеряться или быть захвачен врасплох.

Имущество: +2 нагрудник сопротивления электричеству, +3 *великий топор шокирующего холодного железа*, шлем могучих рогов +2 (действует как *амулет мощи* +2), *перчатки силы минотавра* (специальные перчатки, обеспечивающие +4 зачарованный бонус Силы), *кольцо защиты* +1, *амулет защиты от стрел* (1/день, CL 7-й), 2 микстуры лечения серьезных ран, микстура смещения, микстура зеркального изображения, микстура невидимости.

Рыцарь мести (Vengeance knight)

"Ты перешел путь моих нанимателей, и я здесь для того, чтобы заставить тебя заплатить".

- Кэйд Стил из Аскатлы, рыцарь мести

Рыцари мести бродят по Землям Интриг в поиске тех, кто совершил предательские действия против их нанимателей, Рыцарей Щита. Как рыцарь мести, Вы являетесь мастером стали, и Вам столь же удобно в вашем тяжелом пластинчатом доспехе, как другим - в изысканных одеяниях или приключенческой одежде. Меч - ваш выбор оружия, и Вы хорошо используете его, чтобы запугивать и устранять врагов Рыцарей. Рыцари мести часто устрашающие шлемы или украшают свои доспехи символами, поражающими сердца страхом еще до того, как обнажена сталь.

Как стать рыцарем мести

Рыцари мести - специально обученные воины, служащие Рыцарям Щита, группе политических деятелей и торговцев с влиянием в правительствах от Аскатлы до Калимпорта. Они - специальная порода штурмовиков, используемых организацией, чтобы запугать врагов, добиваясь их согласия. Чаще всего рыцарями мести становятся бойцы, но черные стражи и бывшие паладины также хорошо подходят из-за их использования тяжелых доспехов, искусства верховой езды и военного мастерства. Сила (для рукопашного боя), Телосложение (для остатка сил) и Харизма (для запугивания) - ключевые способности рыцаря мести.

Требования для вступления

Мировоззрение: Законно-злое, законно-нейтральное или нейтрально-злое.

Базовый бонус атаки: +5.

Навыки: Запугивание 6 разрядов, Поездка 4 разряда, Чувство Мотива 2 разряда.

Умения: Железная Воля, Фокус Оружия (любой меч).

Специально: Мастерство с тяжелым доспехом и тяжелыми щитами.

ТАБЛИЦА 3-6: РЫЦАРЬ МСТИ

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+1	+2	+0	+0	Обучение доспеха, несущий месть +1
2-й	+2	+3	+0	+0	Противоудар +1, Улучшенный удар щитом
3-й	+3	+3	+1	+1	Бонусное умение
4-й	+4	+4	+1	+1	Тайная отдача 1d6
5-й	+5	+4	+1	+1	Несущий месть +2
6-й	+6	+5	+2	+2	Улучшенное обучение доспеха
7-й	+7	+5	+2	+2	Тайная отдача 2d6
8-й	+8	+8	+2	+2	Противоудар +2
9-й	+9	+6	+3	+3	Бонусное умение, несущий месть +3
10-й	+10	+7	+3	+3	Тайная отдача 3d6, превосходящее обучение доспеха

Hit Die: d10

Навыки Класа (2 + модификатор Интеллекта на уровень): Подъем, Ремесло, Сбор Информации, Запугивание, Прыжок, Знание (местное), Поездка, Поиск, Чувство Мотива, Обнаружение.

Особенности класса

По мере увеличения уровня рыцари мести становятся все более эффективными в использовании своих доспехов и в нанесении урона тем, кто повредил их.

Обучение доспеха (Ex): Как рыцарь мести, Вы всегда носите самые тяжелые из доступных Вам доспехов и таким образом учитесь носить его более эффективно. Ваш штраф проверки доспеха, наложенный тяжелым доспехом и щитами для всех навыков, кроме Плаванья, уменьшается на 1, и Вы можете надевать в аш доспех, как будто имеете помощь (хотя Вам все же требуется служитель, чтобы помочь надеть полупластинчатый или полный пластинчатый доспех).

На 6-м уровне ваш штраф проверки доспеха за доспех уменьшается на 3, и Вы можете делать DC 15 проверку Телосложения, чтобы избежать утомления от сна в доспехе. Кроме того, Вы берете лишь половину нормального штрафа движения за ношение тяжелого доспеха.

На 10-м уровне Вы имеете истинное мастерство искусства ношения тяжелого доспеха. Вы можете теперь спать в вашем доспехе без штрафа, а ваши штрафы проверок доспеха уменьшаются на 5. Кроме того, Вы можете одевать полупластинчатый и пластинчатый доспех без помощи, хотя для этого требуется вдвое больше обозначенного времени.

Несущий месть (Ex): Как агент Рыцарей Щита, Вы часто призываетесь мстить за что-либо или послать сообщение вражеской организации. Всякий раз, когда Вы имеете определенную цель, Вы получаете обозначенный бонус на проверки Запугивания, Поиска, Чувства Мотива и Обнаружения при использовании этих навыков против вашей цели. Кроме этого, Вы получаете обозначенный бонус на все броски атаки и урона против цели.

Противоудар (Ex): Рыцари мести дают боль тем, кто травмирует их. Как результат, Вы получаете обозначенный бонус на все броски рукопашной атаки и урона против любого существа, которое повредило Вас в предыдущем раунде. Этот бонус складывается с таковым от вашей способности несущего месть.

Улучшенный удар щитом: На 2-м уровне Вы получаете умение Улучшенный Удар Щитом, даже если не выполняете для него предпосылки.

Бонусное умение: На 3-м и 9-м уровнях Вы можете выбирать бонусное умение из списка бонусных умений бойца.

Тайная отдача (Su): Каждый раз при успешном спасброске против любого тайного заклинания, когда Вы - единственная цель заклинания, первоначальный заклинатель получает обозначенное количество смертельного урона, когда Вы отбрасываете энергию провалившегося заклинания обратно в него.



Игра рыцарем мести

Вы были раньше жестоким воином, но Рыцари Щита научили Вас управлять своей жестокостью и сосредотачивать ее для своих целей. Когда Вы приходите в новый городок, Вы знаете, что становитесь в нем самой опасной персоной. Другие должны просто дать Вам информацию и отойти с вашего пути. Вы смакуете вашу репутацию джаггернаута и никогда не остановитесь, пока ваша работа не будет сделана.

Рыцари Щита (см. "Лорды Тьмы" для большего количества информации об этой организации) всегда нанимают так много рыцарей мести, сколько возможно. Рыцари мести размещаются по всему Тетиру, Амну и Калимшану так, чтобы месть их владельцев могла быть выполнена стремительно и в некоторых случаях даже не одним агентом. Новички собираются из числа осведомителей и штурмовиков Рыцарей, которым предоставляется доступ в глубины организации за их талант и характер. Отдельные члены Рыцарей Щита имеют под своим контролем небольшое количество рыцарей мести, которые иногда используются для целей за пределами области группы в целом. Это не говорит о том, что все эти рыцари не доступны членам; это скорее отношения наставника и студента, чем владыки и слуги.

Бой: Рыцари мести - мастера рукопашного боя, использующие свою целеустремленность, чтобы извести противника и потом перейти к следующему. Ваш комфорт и мобильность в тяжелом доспехе дают Вам защитное преимущество перед вашими противниками, а ваш устрашающий удар позволяет свалить многих с первого раза. Если Вы можете напасть на ваших врагов верхом - тем лучше, так как ваша улучшенная способность управлять в тяжелом доспехе облегчает вам использование бонуса против наземных врагов. Многие из рыцарей мести сосредотачиваются на умениях типа Силовой Атаки и Раскола, чтобы улучшить свою рукопашную силу, в то время как другие сосредотачиваются на верховых умениях типа Верхового Боя и Атаки с Ходу. Рыцари мести, носящие щиты, часто используют умения типа Улучшенного Удара Щитом и Разгона Щита (КВ), чтобы добавить себе в арсенал оружие-сюрприз, если вдруг придется оказаться без любимого оружия.

По мере того, как Вы получаете уровни и ваши противники становятся более жесткими, Вы должны сосредоточиться на умениях, которые максимизируют ваш потенциальный урон, типа Силовой Критического (КВ) и Энергичного Разгона. Великий Раскол полезен для разбивания многократных более слабых противников, а умения типа Улучшенного Раскалывания помогут Вам сначала избавиться от самых мощных противников и потом смаковать задачу. Так как Вы наносите максимальный урон противникам, которые ударяют Вас, необходимо, чтобы Вы были способны получать попадания. Это более выгодно от отдельного противника, чем от многих, даже при том, что этого часто подставляет Вас наиболее опасным противникам на поле битвы.

То же самое относится и к более высоким уровням. Вы должны продолжать увеличивать ваш потенциал урона умениями типа Улучшенного Критического. Приобретение магических изделий, улучшающих ваш спасбросок Воли, важно для максимизирования вашей способности тайной отдачи, а магические доспехи - обязательно. Чем большее количество сил Вы сможете дать вашему доспеху, тем сильнее и неустойчивее Вы станете.

Продвижение: Рыцари мести выбираются из числа наиболее способных воинов, работающих с Рыцарями Щита. Чаще всего эти индивидуумы даже не знают, на кого они в действительности работают — Рыцари не всегда желают, чтобы их побуждения и планы были прослежены. Независимо от этого, приглашение стать рыцарем мести не дается просто так. Рыцари предлагают персонажу шанс стать большим, чем жизнь, санкционированным хулиганом с силой и ресурсами, чтобы вынуждать более слабых существ поступать не так, как они хотят.

Изначальное предложение в общем представляет собой место для жилья и обучение методам тяжелого доспеха и разрушительного рукопашного боя. Несколько новичков часто обучаются вместе, живя в общей области, имеющей весь спектр оснащения и средств обслуживания, доступных для их использования. В это время Рыцари также измеряют психологию рекрутов и их готовность служить. Они скармливают им информацию и дезинформацию, чтобы спутать тождества их нанимателей и их истинные побуждения. Это делается для того, чтобы рыцари мести видели своих нанимателей и их побуждения только в благоприятном свете; это намного облегчает вдохновение в них ненависти и фанатизма, чтобы создать целеустремленные инструменты террора. Как только рыцарь мести должным образом подготавливается, он выпускается на Фаэрун как голос и присутствие Рыцарей Щита. Вы должны держать ваши навыки Запугивания и Чувства Мотива по мере продвижения в уровнях. Запугивание противника или осведомителя - важнейший аспект работы рыцаря мести, и сохранение местного населения под контролем может помочь предотвращать попытки избавиться от персонажа. Также Вы должны пытаться при любой возможности поднять ваш показатель Силы. Если у Вас нет Специализации Оружия, то стоит взять еще уровень - другой бойца, чтобы сделать это перед вхождением в класс рыцаря мести.

Ресурсы: Рыцари мести - высокомерные бойцы, и они не любят помощь. Когда рыцарь мести выполняет миссию для Рыцарей Щита, он считает своей личной обязанностью запугать, разрушить или убить свою цель. Если для этих же целей послан другой рыцарь мести, они могут столкнуться открыто. Рыцарь мести может обратиться к своим друзьям за поддержкой, но он настаивает, что убийство должен выполнить сам. Это говорит о том, что рыцари мести, работающие на одной территории (например, оба, размещенные в Дарромаре), будут помогать друг другу информацией или специализированными устройствами на миссиях, в которых они не конфликтуют.

Меч и доспех рыцаря мести - его самое ценное имущество. Они позволяют ему выполнять свои обязанности наиболее зверским и прямым способом и являются ядром его боевой способности. Так как рыцарь мести никогда не должен дрогнуть в конфронтации, он при покупке доспеха сосредотачивается на зачарованных бонусах и специальных качествах его настолько, насколько возможно. Соппротивления заклинаниям и энергии хороши для нейтрализации врагов-заклинателей, в то время как укрепление обеспечивает защиту против удачных выстрелов его более низких противников. Щиты также могут быть модернизированы, но сосредоточение на определенных для щитов зачарований типа отклонения стрел - лучшая идея.

Рыцари мести в мире

Рыцари мести - престижное ответвление Рыцарей Щита, в котором каждый из рыцарей работает исключительно. Они - не столько группа, сколько скопление индивидуумов с подобным обучением, исполняющих миссии для отдельных членов большей организации. Рыцари Щита - тайная группа с коммерческими и политическими интересами вокруг земель Амна, Калимшана и Тетира. Отдельные члены берут рыцаря мести "в собственность", чтобы послать его куда-либо по своей

прихоти - лстить упрямым торговцам или устранять особенно неприятных врагов. В то время как Рыцари Щита тонки в своих махинациях, их рыцари мести гордятся решительностью и прямоотой при выполнении своих обязанностей.

Организация: Каждый рыцарь мести связан со специфическим членом Рыцарей Щита, известным как его патрон. Патрон имеет немного власти над рыцарями мести других членов и не может отзывать их от обязанностей или вынуждать повиноваться командам. Патрон может "дать взаймы" своего рыцаря мести другому патрону на короткий период времени в обмен на что-либо. Рыцари Мести часто играют друг против друга как пешки по внутренним силовым играм среди Рыцарей Щита. Ими можно манипулировать смущением их патронов - ситуация, которая часто приводит к смерти рыцаря мести ради спасения лица его патрона.

Патроны используют своих рыцарей мести для разнообразнейших целей. Самое обычное использование - разгром политически неприятного врага, обычно или популярного, но неуправляемого кандидата или союзника, которого не удается контролировать. Торговцы, не играющие по правилам Рыцарей, также могут стать их целью, хотя такой поворот событий может привести к большим проблемам, если с индивидуумом имеют дела Рундин или Теневые Воры. Иногда общественное убийство или серьезное избиение могут быть эффективным инструментом, даже если цель и не имеет никакого отношения к проблеме.

Хотя каждый из рыцарей мести служит патрону, ему не требуется всегда быть под рукой и к услугам своего патрона. Большинство рыцарей мести находятся в области, совпадающей с интересами их патрона, и оставлены на свое усмотрение, пока в них не возникнет необходимость.

Рыцари мести достаточно мощны, чтобы самим наниматься к другим богатым патронам, хотя их преданность Рыцарям Щита всегда стоит на первом месте. Некоторые находят группу союзников с дополнительными навыками для совместных приключений, забирая сокровища из гуманоидных цитаделей или исследуя древние катакомбы и покинутые руины. Однако, не все рыцари мести действуют таким образом. По крайней мере один, как известно, живет на вилле в Риатавине, где между дел балуется разнообразием удовольствий. Он - популярный гость среди молодой знати города, большинство которой далеко от торговли и политики, составляющий неприятный бизнес рыцаря.

Этот рыцарь мести, Корбен Слейд, известен как Ригар - прозвищем, полученным от популярной игры, в которую играют в Амне, в которой Корбен является мастером. Ригар был уже опытным авантюристом, когда ему предложили положение среди Рыцарей Щита. Его прошлые доходы были достаточны, чтобы жить в относительной роскоши в ожидании назначения, и его оклад рыцаря мести покрывает некоторые из его более экзотических расходов. Его вилла демонстрирует весь спектр экзотических существ Фаэруна, а также нескольких монстров, которых он собрал в течение своих приключенческих дней. Он иногда использует этих монстров, чтобы запугать тех, кто вызвал недовольство у его патрона.

Как и говорилось, Ригар предпочитает проводить время среди молодой знати города. Тот факт, что его дела иногда ставят его в странные отношения со старшими торговцами и политическими деятелями области, обеспечивает ему дружбу среди этой группы. Его партии всегда хорошо снабжаются прекраснейшим продовольствием и выпивкой, и он даже приглашает партнеров привносить в сборы удовольствие Шаресс.

Молодая знать, в свою очередь, смотрит Ригару в рот и постоянно подвергает сомнению его приключения. Он украшает свои рассказы достаточно, чтобы держать аудиторию заинтересованной, и никогда, кажется, не исчерпает своих историй. Беглый осмотр экзотических монстров на его вилле подтверждает его самые диковинные выкладки, а хранитель монстров, коварный одноглазый полуорк по имени Крилл, путешествовавший с Ригаром, время от времени тоже впадает в воспоминания.

Корбен Слейд - мощно сложенный человек; его руки столь же велики, как у огра, а ростом он почти шесть с половиной футов. Когда призывается на службу, он одевает полупластинчатый доспех - нечто личное, добавляющее ему мистики. Его длинный меч с черным лезвием покидает ножны лишь для того, чтобы пролить кровь - последний довод Ригара. Он знает, что его присутствие в Риатавине допускается лишь частично, поскольку он сдерживает молодую знать от неприятностей, так что он предпочитает проводить свой бизнес скорее через запугивание, чем через кровопролитие.

Некоторые из других рыцарей мести смотрят на Ригара с отвращением, считая его ленивцем, запятнавшим их ряды своим гедонистическим образом жизни и отвращением к кровопролитию. Ни один из других рыцарей не предпринял мер против него — скорее всего по той причине, что он является одним из самых мощным среди них — но слова долетали не раз, и патрон Слейда время от времени подвергается сомнению со стороны других членов Рыцарей Щита. Хотя рыцарей не связывает никакой формальный кодекс, смерть Ригара вызовет действия его патрона, доведя до смерти того, кто совершит этот акт.

Реакция NPC

Когда появляется рыцарь мести, всем становится ясно, что должно случиться что-то плохое. Даже те, кто не знакомы со стилем работы рыцаря, не могут игнорировать его боевые приспособления и мрачные намерения. Легко запугиваемые члены местных народных масс будут сразу же дружественными к рыцарю, в то время как те, с кем рыцарь может иметь дела, будут безразличными или даже враждебными, поскольку они пытаются удержаться от рыцаря на расстоянии. Здравомыслящие держатели таверн и торговцы знают, что могут свободно запросить у рыцаря мести чрезмерную цену, поскольку его целеустремленный драйв не оставит никакой цену неоплаченной и скорее всего не заметит скачка цен.

Местный власти редко довольны появлением в своей юрисдикции рыцаря мести. Достаточно плохо, когда мимо проходят авантюристы, чаще принося неприятности, чем не принося их, но рыцарь мести устраивает неприятности, которые не заканчиваются с его уходом. Поскольку цели рыцаря - успешные торговцы и политические деятели, последствия его посещения обычно задерживаются на дни или даже недели и могут означать для сообщества потерю одного из любимых или выгодных граждан.

Знания о рыцарях мести

Персонажи со Знанием (местный Амн, Калимшан или Тетир) могут исследовать рыцарей мести или Рыцарей Щита. При столкновении с рыцарем мести персонажи любопытствуют, не являются ли они его предназначенными целями. Когда персонаж делает проверку навыка, прочитайте или перефразируйте следующее, включая информацию для более низких DC.

DC 10: "Это - неблагоразумный человек, пересекшийся с Рыцарями Щита"

DC 15: "У Рыцарей Щита есть особые штурмовики, называемые рыцарями мести, наносящие ущерб их противникам"

ДС 20: "Каждый рыцарь мести имеет патрона среди Рыцарей Щита. Легче всего добраться до рыцаря через его патрона, и наоборот"

ДС 30: Персонаж с таким уровнем контактов может найти специфического рыцаря мести, а также узнать патрона рыцаря в пределах большей организации.

Рыцари мести в игре

Рыцарь мести может войти в игру или во время одной из своих миссий или как дурной предвестник для персонажей в новых местах. Будучи на миссии, рыцарь может встретиться персонажам, например, в их любимой гостинице.

Шанс стать рыцарем мести предлагается игрокам, любящим быть частью большой организации, а также тем, кто любит поиграть мускулами на людях. Рыцарь мести служит своему патрону, лишь иногда пересекаясь с целями персонажа, но он может служить превосходным инструментом для ДМа, чтобы обеспечить зацепки для приключений, также интересующих других персонажей.

Адаптация: Любая группа может нанять специально обученных штурмовиков. Класс особенно соответствует политическим и коммерческим группам, но это могут быть также гильдии воров и волшебников, работоторговцы или даже зверские правительства.

Столкновения: Появление рыцаря мести - сигнал о неприятностях для РС, но это может быть и случайное столкновение, когда рыцарь идет по другую неудачливую душу. Рыцари мести не стесняясь собирают информацию, так что весьма вероятно, что РС так или иначе окажутся вовлеченными в историю.

Роуг Данон (EL 6)

Роуг Данон ищет одного из состоятельных торговцев города, когда он останавливается в местной пивной для сбора информации и утоления жажды. Разозлившись после выпивки, он затевает ссору с одним из персонажей.

Роуг Данон: Мужчина человек боец 5/рыцарь мести 1; CR 6; Средний гуманоид; HD 6d10+12; hp 48; Инициатива +0; Скорость 20 футов; AC 19, касание 10, застигнутый врасплох 19; Базовая атака +6; Захватывание +9; Атака +11 рукопашная (1d8+5/19-20, длинный меч мастерской работы); Полная атака +11/+6 рукопашная (1d8+5/19-20, длинный меч мастерской работы); SA несущий месть +1; AL CE; Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +3, Воля +3; Сила 17, Ловкость 11, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 12.

Навыки и умения: Запугивание +7, Прыжок +5, Знание (местный) +3, Поездка +9, Чувство Мотива +5; Железная Воля, Молниеносные Рефлексы, Верховой Бой, Силовая Атака, Быстрое Выхватывание, Фокус Оружия (длинный меч), Специализация Оружия (длинный меч).

Язык: Чондатанский.

Несущий месть (Ex): См. выше.

Имущество: полупластинчатый доспех мастерской работы, тяжелый стальной щит мастерской работы, длинный меч мастерской работы, микстура лечения легких ран, 84 gr.

Корделия Язык Пламени (EL 14)

Корделия Язык Пламени была послана убить нанимателя РС, и она не смутится перешагнуть РС, чтобы добраться до него.

Корделия Язык Пламени: Человек боец 6/рыцарь мести 8; CR 14; Средний гуманоид; HD 14d10+56; hp 141; Инициатива +1; Скорость 25 футов.; AC 25, касание 11, застигнутый врасплох 24; Базовая атака +14; Захватывание +17; Атака +18 рукопашная (1d8+6/19-20, +1 пламенный трезубец) или +15 дальнбойная (1d8+4/x3, композитный длинный лук мастерской работы с +1 стрелами); Полная атака +18/+13/+8 рукопашная (1d8+6/19-20, +1 пламенный трезубец) или +15/+10/+5 дальнбойная (1d8+4/x3, композитный длинный лук мастерской работы с +1 стрелами); Пространство/досягаемость 5 фт/5 фт (10 фт с трезубцем); SA несущий месть +2, противоудар +2; SQ тайная отдача 2d6, сопротивление огню 5; AL LE; Спасброски: Стойкость +15, Рефлексы +5, Воля +5; Сила 16, Ловкость 12, Телосложение 18, Интеллект 10, Мудрость 8, Харизма 13.

Навыки и умения: Подъем +5, Сбор Информации +5, Приручение Животного +6, Запугивание +6, Прыжок +5, Знание (местный) +8, Поездка +8, Поиск +4, Чувство Мотива +3, Обнаружение +3, Плавание -1; Улучшенный Критический (трезубец), Улучшенный Удар Щитом ^Б, Железная Воля, Верховой Бой, Точечный Чистый Выстрел ^Б, Силовая Атака, Нанизывание Противника *, Энергичный Разгон, Фокус Оружия (трезубец), Специализация Оружия (трезубец).

* Новое умение, описанное выше.

Языки: Алжедо, Чондатанский.

Несущий месть (Ex): См. выше.

Противоудар (Ex): См. выше.

Тайная Отдача (Su): См. выше.

Имущество: Адская сталь (+3 полный пластинчатый доспех; см. выше полное описание), +1 тяжелый стальной щит, +1 пламенный трезубец, композитный длинный лук мастерской работы (+3 бонус Силы) с 20 +1 стрел, амулет здоровья +2, микстура лечения умеренных ран, 58 pp.

Глава 4

Злые организации

Зло часто ширится беспорядочно, подобно сорнякам, вырастающим в трещинах цивилизованного общества. Однако, кое-где зло тщательно выращивается, лелеется и способно нанести великий вред. Злые организации часто ищут новых рекрутов: невинных, которых они могут развратить, или мощных персонажей, которые могут помочь им продвинуться к цели.

Култ Дракона (Cult of the Dragon)

Култ Дракона - товарищество мужчин и женщин по всему Фаэруну, верящих пророчествам своего основателя, Саммастера, сумасшедшего архимага и павшего Избранного Мистры. Переводом неясных пророчеств он показал, что судьба всех наций Фаэруна должна была управляться драконами-нежитью. После открытия этого пророческого видения Саммастер собрал некромантов и других, кто может помочь в подготовке этой версии будущего Фаэруна. Их первой целью было создание драколича, или дракона-нежити - задача, которую они впервые выполнили в 902 DR. Ритуалы и компоненты, необходимые для создания драколича, были расшифрованы из *Тома Дракона*, святой реликвии, который теперь используется многими из ячеек культа для поднятия их собственных союзников-драколичей.

Култ теперь распространяется по всему Фаэруну, имея ячейки в столь несоизмеримых местах, как Амн, Западное Сердцеземье и Сембия. Его лидеры известны как Носящие Пурпур, с учетом церемониальных роб, которые они носят. Ячейки культа главным образом независимы друг от друга, и каждая имеет редкую переписанную копию *Тома Дракона*, которую они хранят как зеницу ока. Каждая ячейка налаживает отношения с местными драконами в надежде, что в один прекрасный день соблазнить дракона подвергнуться церемонии, которая даст ему вечную жизнь и невообразимую силу. До этого она занимается множеством незаконных действий для финансирования своих потребностей и пополнения. Часто живые драконы помогают ячейке в этих усилиях за долю любых сокровищ — и греются в почтении, которое воздают им члены культа. Даже если они никогда не достигнут своей окончательной цели - управления миром созданными культом драколичами - ячейки Культа Дракона часто могут принести нищету своим законопослушным соседям.

Большинство тех, кто не входит в култ, считают его членов или по крайней мере его лидеров безумными. Идея о создании драколичей так, чтобы они могли править миром, лежит за пределами понимания большинства народов, хотя я успехи культа бесспорны. Некоторые группы, типа Арфистов, понимают, что такое безумие, как цели культа, его методы и действия могут повлечь для мира ужасные последствия.

Области влияния

Култ Дракона сейчас распространен столь же широко, как и ранее, благодаря апокалиптическим случаям последних двадцати лет. Хотя, одно известно наверняка — на Фаэруне появляется все больше драколичей. Култ также преследует новую цель — строительство главной крепости, из которой непрерывно могут производиться действия культа. Недавнее раскрытие Колодца Драконов, легендарного драконьего кладбища, побудило членов культа расширить свою деятельность на континенте. Крепость даст культу его первую серьезную базу действий, но ее строительство постоянно тормозится из-за атак драконов и неумелого планирования. Единственное, с чем все согласны - что группа, завершившая строительство этой крепости, станет устрашающей силой в Западном Сердцеземье и за его пределами.

Кроме Колодца Драконов еще несколько мощных ячеек культа или уже создали драколича, или идут к этому. Сембийская ячейка, возможно, самая стабильная; она произвела многих из лидеров культа и основала традицию группы носить пурпурные роботы. Обеспокоенная ячейка в Вестгейте, отказавшаяся объединить силы с Ночными Масками, побудила вражду, из-за которой остается вечно ослабленной и неподготовленной к завершению обряда нескерти. Из-за слабости этой ячейки истинные драконы, за которыми она когда-то ухаживала, потеряли к ней интерес, так что она была вынуждена обратиться к драконам-черепахам Драгонмира как к более возможным кандидатам на личство.



*A man elf Harper spies down on a
Cult of the Dragon ceremony*

Регионы

В следующих регионах есть ячейки с достаточными ресурсами и лидерством, чтобы быть сильной угрозой для своих соседей. Много других ячеек распространено по всему Фазруну, но эти наиболее опасны и организованны.

Агларонд: Культ Дракона имеет длинную историю раздоров с Красными Волшебниками, которые ищут эти знания для себя. Все ячейки, которые были в Тэе, давно объединились и переместились на западный край Гор Челюсти Дракона, где у них есть свободный проход к Морю Упавших Звезд, но, по иронии, затрудненный живущими там медными драконами.

Побережье Дракона: Как было упомянуто, недавняя борьба с Ночными Масками в Вестгейте ослабила эту ячейку, но она все еще опасно из-за ее союза с несколькими драконами-черепахами, плавающими в близлежащих водах. Если ячейка создаст новый обряд, который можно использовать на драконах-черепахах, это выпустит в мир еще более опасных существ.

Сембия: Члены этой ячейки, старейшей и мощнейшей в культе, полагают, что они держат своего рода управление остальными ячейками организации. Они интересуются не только с окончательной целью культа - созданием драколичей, но также и помощью другим ячейкам, когда они могут наблюдать за строительством Колодца Драконов. Хотя они не имеют какого-либо прямого контроля над большинством ячеек, их надзор делает каждую из ячеек более эффективной и жизнеспособной.

Западное Сердцеземье: В этом регионе работает две фракции — ячейка, которая существовала в области десятилетиями, обнаружившая Колодец Драконов, и бригадиры и чернорабочие, посланные сембийской ячейкой для наблюдения за строительством этой существенной крепости. Первоначальная ячейка имеет сильные отношения со многими из драконов, живущих в Лесу Вирмов, и даже делала увертюры (и щедрые предложения) Рингримералксоту, зеленому дракону и самозваному правителю Змеиного Леса в северо-восточном Амне. Члены этой ячейки несколько обижаются, что их не назначили ответственными за строительство крепости, но доверяют словам своего основателя Саммастера, проповедующего, что "Все будут равны, когда драконы будут править миром".

Присоединение к Культуре Дракона

Усилия по пополнению культа в лучшем случае разрозненны; он направляет большинство своей энергии на криминальные усилия и поддержание отношений с местными вирмами. Те, кто отвечает за преступную деятельность организации, понимают, что они нуждаются в новичках для замены убитых или арестованных, но обычно новички приходят скорее в облике объявленной вне закона банды, чем культа. В прошлом действия культа жестко нарушались Арфистами и другими врагами, изображающими из себя новичков, чтобы получить доступ внутрь группы. Несмотря на эти неприятности, культ имеет очень слабую политику приема новичков. Он полагает, что любому, кто мудр (ил и охвачен стремлением) достаточно, следовать словам Саммастера, нужно позволить разделить его славу.

Новички приходят из всех областей, но на регионы с более активной преступной сетью приходится большая часть новых членов. Сембийская ячейка активно ищет зеленых, неопытных новичков, которые затем рассылаются в ячейки по всему Фазруну. Они ищут тех, кого ничто не связывает с отпребделенным местом, и тех, кто слабоволен достаточно, чтобы быть ознакомлен и поставлен на их путь. Более опытные новички обычно остаются в сембийской ячейке, увеличивая ее силу; другим ячейкам остаются их собственные методы по принятию более опытных членов. Одно из преимуществ присоединения к Культуре Дракона - продвижение и статус, привязанные к способностям — недавнее вступление члена культа Варго Кента (см. ниже) в господство над Колодцем Драконов - один из таких примеров.

Присоединение к Культуре Дракона требует всего лишь найти ячейку или одну из ее передовых организаций и подать прошение ее лидеру. Группа попросит продемонстрировать способности и задаст некоторые общие вопросы, чтобы оценить характер персоны. Если это испытание подходит, персонаж приглашается для более жесткого опроса, чтобы удостовериться, что он не шпион — если есть клерик, этот опрос может проводиться в пределах *зоны правды*. Второй раунд опроса может (и часто так и бывает) быть пропущен после знакомства с новым членом и некоторой его активности в делах культа. Саммастер напорочил, что враги культа станут известны и будут перемолоты челюстями драконов, так что большинство лидеров культа верит этому и между тем счастливо использует предателей.

Культе нуждается в волшебниках и клериках, которые могут помочь в ритуалах, описанных в *Томе Дракона*, но для ежедневных действий группы необходимы воины и даже жулики. Большинство членов неопытны и ищут свое место в мире, но иногда авантюристы и мощные заклинатели приходят в культ, чтобы реализовать свои собственные амбиции. Многие из ячеек культа (особенно отчаянные, типа группы в Вестгейте) принимают практически любых из приходящих предполагаемых членов. Те, кто просачивается в логовища драконов, чтобы заполучить для культа новые контакты, особенно приветствуются, поскольку являются редкими охотниками на драконов, нацеленными на драконов доброго мировоззрения, стоящих на пути успеха культа.

Цена и выгоды членства

Как только Вы присоединяетесь к Культуре Дракона, он становится вашей жизнью. С немногими исключениями, члены ячейки живут в одной и той же области, вместе работают для целей культа и взаимодействуют с тем, что за пределами культа, только когда нуждаются в чем-либо. Ячейки культа в этом отношении несколько скрытны, таким образом, новый член должен навсегда оставить большинство своей старой жизни позади. Все члены прилагают усилия к продвижению целей культа - создание ли это оружия, подготовка тайных ритуалов или защита ячейки и ее членов.

Исключения предоставляются членам-приключенцам, которым дают гораздо больше свободы в обмен на их молчание о том, на кого они работают и каковы их цели. Эти члены обычно передвигаются от ячейки к ячейке, находя в своем путешествии приключения и помогая любой ячейке, которой требуются мускулы или магия. У этих членов-приключенцев не требуют сокровищ и магии, которые им необходимы, но они должны передавать знания и неиспользованную магию и сокровища любой ячейке, с которой они вступают в контакт. Полная лояльность для этих приключенческих банд необычна, они часто отказываются помогать ячейке при неприятностях — но культ в целом редко уделяет внимание тому, кто что

делает и где именно. Он обычно с лишком сосредоточен на собственных далеко идущих планах и проблемах, чтобы держать недовольство против кого-то, кто не повредил собственно культу.

Становление членом Культа Дракона имеет различные выгоды, зависящие от от силы и навыков новичка. Волшебникам предоставляется доступ к некромантским знаниям, собранным за последние пять столетий, к которым не-член не получит доступа никогда; всего лишь возможность изучить *Том Дракона* влечет пожизненные поиски многих новых членов. Кроме того, волшебник культа, пытающийся привлечь драконьи когорты, получает для этой цели +2 бонус на свой показатель Лидерства, а волшебник культа, желающий иметь драконьего фамильяра, считается для этой цели на два уровня выше. Присоединяющиеся клерики чаще всего делают это по воле своих богов по той или иной причине или для служения своим преданным. Самые обычные религии, которые можно найти в пределах культа - посвященные Бэйну, Шар, Талосу, Талоне и Велшаруну. Другие веры, иногда представленные лишь одним клериком, включают таковые Цирика, Горгота, Малара и Тиамат.

Кульť предлагает немного, помимо защиты и родства, тем, кто не имеет способностей, необходимых для несения нескерти дракону. Он не особенно хорошо организована и не имеет своего доступа к оружию или оснащению. Лучшее, что он может предложить - некоторая ограниченная защита от драконов в области, место для сна и продовольствие и устойчивую работу - в строительстве ли Колодца Драконов, в одном ли из многих преступных усилий группы или в защите лидеров культа и важных мест.

Действия с Культом Дракона

Авантюристы, пользующиеся преимуществом нахождения под эгидой Культа Дракона, имеют гораздо больше свободы, чем таковые в другой организации. Они обычно присоединяются потому, что имеют интересы, подобные таковым культа, так что их приключения часто соответствуют целям культа. Группа, посвященная наблюдению за тем, как драконы - нежить правят миром, может искать драконьи артефакты, искать встреч с мощными драконами, чтобы перетянуть их к обучению культа, или быть ударной силой, чтобы терроризировать или устранять врагов культа. Кульť Дракона сейчас на перепутье, и он стал более действенным в защите своих интересов, особенно Колодца Драконов и крепости, которая там строится.

Действия за пределами Культа Дракона

Присоединение к Культу Дракона - не черная метка на персонажа в большинстве злых партий. Другие члены могут быть недовольны присутствием культиста, но когда он докажет свою ценность, предубеждений в отношении него останется немного. Конечно, он может держать свое членство в секрете, особенно если он полагает, что то, что он ищет, может конфликтовать с целями партии. Рьяный член может также нанять группу авантюристов, особенно если он намеревается привести их в организацию, чтобы увеличить в ней свой ранг статус.

Культы луны (Cults of the Moon)

Культы Луны - общее название нескольких поклоняющихся ликантропам племенных групп, которые можно найти в различных областях Фаэруна. Малар (наряду с Шар, наслаждающейся извращением силы луны, которую воплощают ликантропы) тонко возглавляет эти группы в их поклонении, хотя и не ввязывается в их ежедневные дела. Он также заставляет ликантропов, которых почитают культы, принимать верность этих групп и использовать их преданность, чтобы распространять зло в мире. Ликантропы, в свою очередь, в общем счастливы иметь рядом служителей. Некоторые из них, однако, без влияния Малара были бы также рады съесть надоедливых существ или пожертвовать ими на Охоте. Культы полагают, что ликантропы ценят их (главным образом потому, что не едят) и что они будут авангардом в войне против цивилизации, которая сокрушит города Фаэруна и установит на континенте правление дикой природы.

На Фаэруне существует три главных племена культа, меньшие расширяются в других областях или объединяются с большими группами для увеличения защиты и силы. Самое большое племя можно найти в Серебряных Маршах, к северу от Сильверимуна, около Холодного Леса. Члены этой группы тотемных варваров происходят прежде всего из племен Утгарда, блуждающих по ледяным равнинам и холодным лесам региона. Его лидер, Чаззар Не, человек-друид со связями с племенем Серого Волка Утгарда, полагает, что ликантропы посланы Маларом, чтобы защитить Север от орков, которые постоянно разоряют природные ресурсы региона.

Племя культистов-диких эльфов и дроу в лесу Кормантор взялось за поклонение ликантропам этого леса в качестве средства выживания. Однако по мере того, как сила секты растет, в рядах его слыше ропот о том, что выживание - недостаточный стимул, чтобы продолжить воздавать должное меняющим форму. Их лидер, Каедтис, недавно взяла советника, Анасту Сарт, клерика Кирансали. Сарт подпитывает это несогласие, предлагая всему культу переметнуться к поклонению Ревенансер.

Еще одну секту сколь-либо заметного размера можно найти в джунглях Чалта, под лидерством колдуна, поклоняющегося племени летучих мышей-оборотней, селящихся в северных Горах Мглистые Утесы. Колдун полагает, что эти существа - стражи ночи и что без них планета сгорела бы под нескончаемым жаром солнца.

Стаи ликантропов досаждают близлежащим цивилизованным поселениям, но рост культа поклонения этим тварям - еще хуже. Секты привлекают разочаровавшихся граждан этих городков и деревень, которые после этого шпионят за горожанами. Корманторская секта концентрирует сбор информации на дроу - естественно ненадежных существах. Уже скоро Анаста Сарт обрушит своих диких культистов и их меняющих форму идолов на дроу, которых она затем надеется поднять как армию мощной нежити.

На Севере у Чаззар Не еще более грандиозные планы. Она желает сплотить Утгард под своим коман дованием, чтобы они смогли пройти с ликантропами по северу, навсегда уничтожая оркскую угрозу. Немногие знают, что у ликантропов нет подобных планов, и даже если она преуспевает в объединении под своим знаменем достаточного количества варваров, Народ Черной Крови волнуется, что она может стать слишком мощной, и способен выследить ее, чтобы остановить ее планы.

Возглавляемая колдуном чалтская секта изолирована от других человеческих поселений; ее достаточно беспокоят атаки динозавров и необходимость отражения набегов гоблинов на их изолированное поселение.

Области влияния

Культы Луны - разрозненная группа сект, имеющих сходные цели и руководство благодаря подталкиваниям Малара и его союзников. Каждая секта имеет сильного лидера, объединяющего тех, кто под ним, в поклонении ликантропам (это - всегда отдельная группа ликантропов, а не раса в целом). Три самых больших группы - своего рода испытание Малара, и их успех (или неудача) определяет то, сколько энергии он вкладывает в формирование большего количества сект по Фазруну.

Секты в Серебряных Маршах используют полупостоянные палаточные городки на равнинах между лесами Ночных Деревьев. Их лидер, друид Чаззар Не (см. ниже), была оттянута Маларом от своего прежнего наставника обещаниями силы. Секта Чаззар не враждебна по отношению к ее прежнему наставнику и его союзникам.

Дроу и дикие эльфы Кормантора селятся к северо-востоку от Эссембры, в двух милях к северу от Реки Дуатампер и в пределах расстояния удара от Тропы Полутопора. Они работают с племенем тигров-оборотней, заполняющим лес, координируя охоты и атаки на любые патрули дроу из других поселений. Каздтис недавно заинтересовалась руинами Миф Драннора, веря, что с благословением Киарансали и Малара — и с мускулами ликантропов — она сможет отобрать город и согнуть своей волей его *мифаль*.

Регионы

Секты Культов Луны активны в следующих областях, а дальнейшее расширение их возможно там, где есть ликантропы.

Чалт: Племенная деревня у подножия Мглистых Утесов имеет немного контактов со внешним миром, но летучие мыши-оборотни только начали понимать дар, данный им Маларом. При небольшом толчке колония может начать искать пополнение в одном из фортов, усеивающих чалтские берега.

Долины: Дроу Кормантора часто становятся целями поклоняющейся Киарансали секты. Культисты избегают нападений на любые населенные людьми города Долин, понимая, что дроу и без этого привлекли достаточно внимания. Каздтис взволнована тем, что увеличение насилия сплотят местное население против всех дроу леса, особенно по следам недавней войны против фазриммов.

Серебряные Марши: Племена Утгарда под Чаззар Не стремятся уничтожить орков Севера. Хотя цивилизованный народ Серебряных Маршей согласен с этим, они не могут допустить союза варваров со злым Народом Черной Крови.

Присоединение к Культам Луны

Культы Луны всегда принимают новых членов, и они редко подозрительны к тем, кто хочет присоединиться. В конце концов, кто может отрицать устрашающую силу тварей-оборотней? Большинство присоединяющихся - варвары или изгои — те, кто не принимает или не может действовать в цивилизованном обществе. Иногда присоединяются друиды, особенно



ищущие более глубокого понимания своих животных проявлений, и иногда к группе также тянет злых рейнджеров. Психологическое условие подавления менее мощных не так важно - просто они ищут свое место или настолько напуганы миром, что чувствуют потребность защиты существами большими, чем они сами. Простая мысль о возможности быть съеденным тварью -оборотнем достаточна для того, чтобы выполнить что-либо для лидера секты

В то время как Чалтская секта редко принимает тех, кто не из их племени, секты Кормантора и Серебряных Маршей активно принимают пришельцев из соответствующих местных поселений — дроу и диких эльфов в лесу и разочаровавшихся или ведомых варваров Утгарда на холодных равнинах. Они в общем принимают переживших атаки ликантропов или целевых индивидуумов, которых они выследили. Иногда в секту вливается целая деревня или племя, особенно если они происходят из культуры, в который сила и лидерство - синонимы. Мощные противники не вербуются - им нельзя доверить секреты секты - но некоторые различными путями приходят в группу. Наиболее очевидный пример - клерик Анаста Сарт, присоединившаяся к секте Кормантора, чтобы привести ее к поклонению своей богине-покровительнице.

Порождение остается самой эффективной мерой роста населения культа.

Цена и выгоды членства

Первичная выгода присоединения к секте Культов Луны - выживание. Любой не присоединившийся к культу, блуждающий по управляемой ликантропами территории, будет выслежен и разорван на куски, и даже те городки и деревни, которые твердо стоят на ногах, но лежат в зоне досягаемости меняющих форму, находятся в постоянной опасности. Для культа характерно повышенное членства в дни перед Высокими Охотами и в течение нескольких недель после них. Явные члены получают острые ощущения в присутствии мощных ликантропов, а другие восхищаются харизматичными и целеустремленными лидерами этих культов.

Другая выгода для честолюбивых членов - доступ к престиж-классу культиста Черной Крови (см. выше). Некоторых варваров особенно привлекают эти дикари, особенно когда они увидят одного из них в действии. Они могут испытывать недостаток способности смены формы ликантропа или друида, но могут комбинировать лучшее от обоих миров, чтобы стать предвестниками разрушения, когда они в ярости. Члены Культа приучаются к присутствию ликантропов, и им предоставляется +2 бонус по проверкам Дипломатии при взаимодействии с этими существами. Любой персонаж с умением Лидерства рассматривает ликантропов как будто на один уровень ниже при выборе его в качестве когорты.

Однако, у членства есть и своя цена. Народ Черной Крови всерьез принимает свое поклонение Малару, и даже если секта, строго говоря, не является инструментом Лорда Тварей, ожидается исключительно пылкое участие в ритуалах. Членам племени со временем пребывания в культе становится все более неудобно в цивилизации, и они получают -1 штраф по всем связанным с Харизмой проверкам, находясь внутри города, городка, укрепления или другой конструкции, построенной цивилизацией. Наконец, мощным претендентам в племя часто требуется выследить существо доброго мировоззрения — по крайней мере с равным персонажу CR — и принести его ликантропам в качестве кровавой жертвы.

Действия с Культами Луны

Культистов часто можно найти охотящимися в лесах Фаэруна, ищущими дикие племена, которые можно поработить, ликантропов, которых можно принять в качестве союзников, или новые логовища для организации набегов на цивилизацию. Группа может быть собрана из племен или быть претендентами, доказывающими, что они чего-то стоят. Такие миссии часто могут потребовать для завершения месяцев или даже лет — тем лучше для лидера культа, избавляющегося от потенциальных конкурентов на длительное время и получающего благодаря их действиям силу и статус. Группы культистов иногда сопровождают стаю ликантропов, запугивая или уничтожая новые поселения, которые угрожают вторжением на земли племени.

Действия за пределами Культов Луны

Персонажи, выросшие в одной из сект или преобразованные позже, имеют весьма немного возможностей для приключений. Все три лидера сект имеют потребность получения информации из-за границ племенных земель. Ликантропы не любят покидать племенные земли и могут потребовать, чтобы люди или эльфы, идущие в цивилизованные земли, собрали для них новости и припасы.

Хотя сокровища не интересуют никого из лидеров сект, они постоянно ищут скрытые базы и логовища в пределах цивилизованных земель, и они часто выпускают приключенческие группы искать подобные места. Индивидуумы из племени могут разыскивать тех, кто может помочь им, кто знает больше о местных легендах и географии. Как только ассоциация становится невыгодной, член ордена может привести этих партнеров на свои племенные земли, где его родственники или ликантропы с удовольствием разорвут их во время Высокой Охоты.

Элдрет Велуутра (Eldreth Veluuthra)

Элдрет Велуутра - группа фанатичных сторонников превосходства эльфов, поклявшаяся убрать человеческий бич с лица Фаэруна. Она рассматривает человечество как погубление земли, немногим лучшее, чем нашествие насекомых, нуждающееся в тотальном истреблении. Ее члены работают по всему Фаэруну, особенно на древней родине эльфов, а также в тех лесах, которые в значительной степени были покинуты во время Эльфийского Исхода, включая Ардип, Граничный Лес, Чондалвуд, Кормантор, Высокий Лес, Лунный Лес, Лес Невервинтер и Зимний Лес. Везде, где человеческая

цивилизация угрожает эльфийским интересам, Элдрет Велуутра работает, чтобы замедлить или остановить человеческое вторжение — любыми необходимыми средствами.

Элдрет Велуутра была сформирована в 262 DR, год спустя после основания Миф Драннора. В этом году пять ведущих домов эльфов объявили, что они не могут поддержать либеральное отношение коронала к людям, и при этом они не могут позволить столь длительное вторжение людей на наследственные земли эльфов. Отделившись от боевых товарищей -эльфов, пять домов ушли из Миф Драннора и начали каталогизировать преступления людей против природы и земли, которую они населяли.

Однако, организация формально не существовала до Плачущей Войны (711-714 DR) и разрушения Миф Драннора. Назвав себя Элдрет Велуутра (Победный Клинок Народа), они начали планировать окончательный удар. В 757 DR ряд убийственных набегов начал стадию их длительной битвы ради окончания человеческого нашествия на Фазрун.

Хотя они полагают, что воплощают истину самых традиционных и достойных эльфийских идеалов, большинство эльфов обеспокоено Элдрет Велуутра и предпочло бы увидеть исчезновение этой организации. И это случилось бы давным - давно, не имей она секретной поддержки на самых самых высоких уровнях эльфийского общества. Элдрет Велуутра достаточно хорошо рассчитывает финансирование своих скрытных и разрушительных путей, и нет нехватки эльфов, которые публично поддерживают сотрудничество между расами, при этом конфиденциально передавая деньги, товары, магию и оружие местной ячейке Элдрет Велуутра.

Отношение

Элдрет Велуутра рассматривается злой из-за своих методов, но индивидуальные члены организации не злы сами по себе. В любом случае, они думают о себе как о стражах всего доброго в мире. Они постоянно окружены злыми врагами, не желающими ничего лучшего, кроме как стереть последние остатки эльфов с лица Фазруна. Только если другие эльфы проснутся и увидят опасность - угрозу можно будет предотвратить. К сожалению, слишком многие из их семьи столетиями обманывались человечеством, и поэтому Элдрет Велуутра действует, чтобы спасти тех, кто даже не знает об опасности.

Поскольку Элдрет Велуутра полагает, что является группой с добрыми побуждениями, ее члены продолжают поклоняться традиционному эльфийскому пантеону. Боги эльфов, однако, не вознаграждают эти чувства. Поэтому среди членов Элдрет Велуутра нет клериков доброго эльфийского пантеона, и никто из членов Элдрет Велуутра не смеет поклоняться незelfийскому или злему божеству. Члены уверены, что один из их богов (большинство надеется на Кореллона Ларетиана) в конечном счете признает их позицию. Много лет они были вынуждены полагаться на любые лечащие снадобья, которые могли купить, найти или украсть. Но недавно узнали (через указания ледяного лича Лоссарвина), как проявлять божественную силу самой природы, предоставляющую силу друидам и рейнджерам.

Организация

Элдрет Велуутра состоит из маленьких ячеек отдельных согласных эльфов. Обычно большинство членов ячейки - кровные родственники, что сохраняет тайну группы и лояльность ее членов. Каждая ячейка фактически автономна, действуя по своим собственным проектам без вмешательства других групп, пока эти действия не пересекаются с далеко идущими планами Элдрет Велуутра.

Области влияния

Помимо заповедника древних лесов и разрушенной родины эльфов, ячейки Элдрет Велуутра могут быть найдены почти где угодно, где есть большие поселения эльфов.

Лес Ардип: Несмотря на его относительно небольшой размер, этот лес - дом двух ячеек Элдрет Велуутра. Одна охраняет руины Фалорна, по возможности затрудняя жизнь авантюристам из Уотердипа. Другая ячейка проводит большинство своего времени, преследуя дроу - прихожан Илистри, иногда посещающих Танцующую Лошину и священную скалу, известную как Камень Леди. Эти две ячейки редко сотрудничают. Руководящий совет Элдрет Велуутра, Вел'Никерима (или Лорды Клинков) иногда посылает агентов, чтобы исследовать Дом Камня, построенные дварфами и эльфами руины на краю Ардипа, в поисках магии и сокровищ.

Граничный Лес: Элдрет Велуутра нашла союзников среди фей -сущест этого региона. Давно изводимые жентами, фей-существа Граничного Леса стали враждебными ко всем вторгшимся. Несмотря на его сравнительно небольшой размер, лес предлагает многочисленные возможности для продвижения целей организации, так что в его границах работает две ячейки. Одна ячейка концентрируется на засадах на агентов Жентарима, в то время как другая устраивает набеги по границам Даггердейла. Эти две ячейки находят много возможностей для сотрудничества, так как ни одна из них не велика достаточно, чтобы продвигаться самой по себе.

Чондалвуд: Это - одна из немногих областей, где прогресс организации существенен. Чондалвуд полон рас, сочувствующих ее побуждениям, от кентавров и сатиров, бродящих по лесу, до призрачных халфлингов, скрывающихся в сердце лесов. Дикие эльфы - аборигены этого леса обеспечивают зону безопасности для оперативников Элдрет Велуутра и иногда присоединяются к ее большим партиям налетчиков.

Кормантор: Эльфийская родина Кормантор - место одной из величайших задеожек организации. После того, как Эльфийский Двор в Миф Дранноре был покинут во время Эльфийского Исхода, Элдрет Велуутра спланировала основать базу и заявить свои права на весь лес. Но прежде чем группа смогла сделать это, она была вытеснена вторгшимися дроу Дома Джаэрл. С тех пор Элдрет Велуутра, работающая в этой области, приняла тактику маскировки под дроу при нападении на человеческих путешественников и поселения, таким образом разжигая ненависть между этими двумя ненавидимыми группами.

Сердце эльфийского царства Кормантор, Семберхолм - дом многочисленных эльфов, включая нескольких агентов Элдрета Велуутра, которые борются за поддержку его ведущих домов. Там также есть ячейки, работающие вокруг Бристара и Холмов Восхода Луны в Диппингдейле и около Запутанных Деревьев. Долина Потерянных Голосов - область, священная для Элдрет Велуутра.

Эвереска: Окруженный кольцом из двенадцати непроходимых холмов и защищенный мощным *мифалем*, этот древний город - дом нескольким из самых знатных эльфийских семейств Фаэруна. В нем также есть мощная ячейка Элдрет Велуутра. Подобно другим ячейкам, работающим в пределах цитаделей эльфов, здешние члены проводят большинство своего времени, спокойно ища поддержку, защищая цели организации и распространяя ее пропаганду, постоянно посылая пожертвования сокровищ и припасов для поддержки ячеек, работающих в Холмах Серого Плаща.

Эвермит: Свободная ячейка шпионов, рапортующих непосредственно Вел'Никерима, работает на острове Эвермит. Хотя первичная цель ячейки - сбор информации, она также работает, чтобы добыть поддержку для Элдрет Велуутра среди высоких семейств солнечных эльфов. Организация наслаждается даже большей поддержкой среди самых влиятельных солнечных эльфов, чем можно допустить или поверить.

Холмы Серого Плаща: Элдрет Велуутра имеет самую сильную поддержку среди лунных эльфов, населяющих эти холмы около Эверески. Членство в Элдрет Велуутра здесь допускается почти открыто, поскольку угроза Анорача и Города Шейд кажется настолько большой, что приветствуются все союзники, даже сомнительные. Одна из ячеек посвятила себя отслеживанию банды человеческих авантюристов, совершивших набег на эльфийские гробницы области.

Серый Лес: Столетия назад лунные эльфы Серого Леса были вытеснены хобгоблинами. Однако, здесь продолжает работать маленькая ячейка Элдрет Велуутра, иногда нападая на хобгоблинов, а иногда - подготавливая их к вторжению людей на их территорию.

Высокий Лес: Это - одна из самых больших лесистых местностей Фаэруна и дом нескольких ячеек Элдрет Велуутра. Они заняты борьбой с вторжениями людей, а также присматривают за Хеллгейт Кипом; один из членов Вел'Никерима был недавно убит демонфей в этой области, и ее замена в совете теперь возглавляет северную ячейку Высокого Леса. Организация заключила нелегкий союз с великим лидером трэантов Турлангом и имеет рабочие отношения с кентаврами и дикими эльфами леса. Вел'Никерима стремится побольше узнать о человеческом поселении Твердыня Олостина, так как люди там живут в почти эльфийской гармонии с природой.

В пределах Высокого Леса находится область, известная как Ужасный Лес, где внешнее кольцо массивных дубов - альбинов окружает внутреннее кольцо почерневших, опеченных деревьев. Внутри этих колец находится холмистая область, которая, кажется, простирается далеко за пределы охватывающих ее деревьев. Ужасный Лес - дом многочисленных аберраций, а также Лоссарвина, лича-друида, который, как считают некоторые, ответственен за "волшебническую погоду", иногда прорывающуюся из этой области. Элдрет Велуутра активно обхаживает Лоссарвина (см. ниже), так как он разделяет многие из ее целей и побуждений.

Метвуд: Талиндра Амалист из Вел'Никерима возглавляет ячейку в пределах Метвуда. Члены этой ячейки, как и она сама - дикие эльфы, перенесли много жестокости от рук человеческих авантюристов.

Мглистый Лес: В прошлом секция Мглистого Леса с маршрутом караванов на Даггерфорд, Секомбер и Мост Боарскир была местом, где путешественники могли отпустить свою охрану — но ненадолго. Ячейка Элдрет Велуутра недавно начала работать в этой области, разведывая многообещающие места для засад и обустривая секретную базу для набегов. Хотя она еще не провела свою первую атаку, когда это случится - лишь вопрос времени.

Лунный Лес: Этот регион - дом многочисленных ликантропов, некоторые из которых - члены Элдрет Велуутра. Единственная формальная ячейка Элдрет Велуутра в этом лесу часто изводится более многочисленным и лучше организованным Народом Черной Крови.

Лес Невервинтер: Элдрет Велуутра провозгласила, что запретная репутация этого таинственного леса ни в коей мере не мешает деятельности одной из самых старых и самых больших ячеек организации. В области также работает еще несколько меньших ячеек.

Арлингвуд: Этот странный лес - и фигурально, и буквально "восточный фронт" организации. Лидеры ячеек и другие члены, привлекающие к организации излишнее внимание и напрасно рискующие жизнями ее членов, те, кому нельзя доверять секреты, или те, кто совершает любое другое преступление, недостаточно серьезное, чтобы казнить за него - посылаются в Арлингвуд в стране Рашемен. Таким образом, ячейка Арлингвуда полна злодеев и фанатиков; они стараются вытеснить из леса ведьм - совершенно безнадежная задача.



Вилдат: В Вилдате оперируют две независимые ячейки, каждая из которых собрана из двух выживших местных племен эльфов — Салдаск и Элманисси. Обе группы главным образом обеспокоены защитой своих племенных областей от человеческого вторжения. Несмотря на многочисленные неудачи, Вел'Никерима продолжает посылать приключенческие партии в сердце Вилдата в усилиях отобрать древний эльфийский некрополис Миф Ринн и восстановить его древний мифаль.

Зимний Лес: Этот лес оказывает гостеприимство единственной ячейке Элдрет Велуутра, состоящей почти полностью из зеленых эльфов. Рассматриваемая многими другими членами организации как недисциплинированная и вообще отрезанный ломоть, ячейка Зимнего Леса редко предпринимает агрессивные действия против людей, предпочитая поддерживать границы и наказывать вторгшихся. Вместо этого члены проводят много времени, изобретая способы выгнать из своего леса Фойлсундера, старого зеленого самца-дракона.

Лидерство

Каждая из ячеек Элдрет Велуутра выбирает своего собственного лидера. Персонажи, желающие получить лидирующие роли в организации, преуспевают либо приобретая лидерство в существующей ячейке или формируя свою собственную ячейку в новой области. В отличие от других злых организаций, члены Элдрет Велуутра обычно не поднимаются на лидирующие позиции через устранение конкурентов. Убийство товарищей-эльфов противоречит финальной цели разрушения человечества. Однако, иногда может быть доказана некомпетентность лидера или, еще хуже - его союз с врагом и нежелание оставить управление. В таких редких случаях лидер ячейки может быть устранен, но только с одобрения Вел'Никерима.

Хотя структура Элдрет Велуутра клеточна, организация управляется советом, называемым Вел'Никерима. Некогда Вел'Никерима состоял из лидеров первоначальных пяти семейств, но все они, кроме одного, давно были заменены с ростом индивидуумов и упадком семейств. Сегодня члены совета выбираются голосованием из числа самых сильных и уважаемых лидеров ячеек. Вел'Никерима собирает и анализирует сведения, собранные по Фазруну, для определения далеко идущих целей организации. Они редко сталкиваются с действиями индивидуальных ячеек, если эти действия не угрожают большей цели. Иногда они могут просить отдельных членов организации предпринять определенную миссию или поиски.

Текущие члены Вел'Никерима описаны ниже.

Талиндра Амалит (CN женщина дикий эльф варвар 15) возглавляет ячейку Метвуда. В последнее время она занимается Метвудом и вербовкой среди диких эльфов Чондалвуда.

Саэвар Калаудра (NE мужчина лунный эльф жулик 8/убийца 5) работает по всей длине и ширине Фазруна, предоставляя свои специальные навыки для поддержки действий любой ячейки, которая нуждается в нем. Он служит голосом Вел'Никерима для тех, кто иначе никогда не столкнулся бы с лидерами организации. Калаудра - самый молодой из членов Вел'Никерима.

Торринар Разваэрни (NE мужчина солнечный эльф лич [базлнорн (Мон)] волшебник 15/архимаг 4) - единственный из выживших первоначальных основателей Элдрет Велуутра. Его мудрости ищут для всех важных решений об обществе. Он начал подозревать, что в организации работает некое внешнее влияние, особенно среди ячеек Кормантора, но он еще не готов поделиться своим мнением со всем советом. Хотя и сомневаясь по поводу его источника, Торринар последний раз чувствовал такую силу в течение падения Миф Драннора.

Элдаэрнет Спеллсталкер (SE мужчина солнечный эльф чародей 7/жулик 8) - также член Ночных Масок, мощной гильдии воров, работающей в Вестгейте. В то время как Ночные Маски не знают, что он также старший член Элдрет Велуутра, никто, кроме Элдаэрнета, не знает о вампирической природе лидеров Ночных Масок. Он играет в опаснейшую игру, используя свое положение в воровской гильдии, чтобы собирать информацию для Вел'Никерима. Хотя Элдрет Велуутра и Ночные Маски имеют кардинально различные повестки дня, вероятно, что его предпринимателям в Вестгейте не понравился бы этот обман.

Бириндар "Сильверхарт" Теллиннан (SE мужчина лунный эльф вервольф боец 9/колдун 1 /тайный стрелок 5) - один из самых новых, самых нахальных и популярных членов организации. Он возглавляет ячейку, работающую в северной части Высокого Леса. Неудача организации в получении полного сотрудничества Лоссарвина из Ужасного Леса и лорда-треанта Турланга произошла из-за нетерпения Бириндара с этими двумя древними существами.

Вербовка

Очевидно, чтобы стать членом Элдрет Велуутра, нужно быть эльфом. Принимаются только истинные эльфы. Это означает, что дроу запрещены, как и любые комбинации полуэльфов. Большинство членов исторически происходит из общин солнечных эльфов, хотя в последнее время растет вербовка среди диких эльфов, особенно в Чондалвуде. Лунные эльфы пополняют ряды наряду с случайными зелеными или морскими эльфами.

Среди солнечных и лунных эльфов членство в значительной степени приходит из двух различных социальных линий: молодые, бедные, лишенные гражданских прав эльфы, и таковые из старых, богатых семейств. Богатые эльфы - привлекательные члены, поскольку они приносят с собой социальные связи, необходимые для расширения влияния организации и законности ее внутри эльфийского общества. В то же самое время организации требуются сильный, озлобленный, активный молодой народ, чтобы делать грязную работу по убийству людей и остановке распространения человеческой культуры на эльфийскую территорию. Дикие эльфы и, в меньшей степени, зеленые эльфы составляют многие из ударных отрядов и специалистов, жизненно важных для целей организации.

Союзники

Элдрет Велуутра имеет немного открытых союзников. Большинство эльфов предпочитает притворяться, что экстремистская организация вообще не существует. Она наслаждается большинством своей ограниченной поддержки среди солнечных эльфов, с агентами и членами, достигающими самых высоких уровней общества. Другие эльфийские расы также обеспечивают поддержку, хотя не настолько, как солнечные эльфы. Только из-за влияния мощных секретных союзников организации эльфы не подавили Элдрет Велуутра полностью.

Члены Элдрет Велуутра хорошо уживаются с сильванскими существами — особенно с кентаврами, сатирами и более агрессивными фей-существами — разделяющими их мнение о человечестве. Они иногда формируют краткие союзы со злыми гуманоидными расами для выполнения общей цели, типа сравнения с землей человеческого поселения, но вообще обычно они работают тайно, подстрекая кровопролитие между людьми и их злыми соседями.

Враги

Элдрет Велуутра имеет много врагов, особенно среди людей, которых так отчаянно хочет уничтожить. Арфисты не раз уже мешали планам организации — так что члены Элдрет Велуутра особенно восхищаются установкой засад для всех, кто связан с этой организацией. Они также устанавливают ловушки для чело веческих рейнджеров, смеющих войти в их леса, так как рейнджеры обычно предвещают появление человеческих поселений. Их отношения с человеческими друидами почти столь же жестоки, хотя некоторые члены организации оппозиционно настроены в отношении нападения на людей, столь очевидно пытающихся соответствовать эльфийскому идеалу.

Организация также нацеливается на расы, которые считает для эльфов отвратительными, типа любых полукровок-полуэльфов. Многие голоса в пределах организации кричали в пользу окончания войны против друу, но это вряд ли случится, — большинство членов ненавидит темных эльфов почти так же, как и людей.

Технически будучи злой, Элдрет Велуутра также ведет войну с более традиционными противниками эльфов — орками, гоблиноидами, гноллами, бехолд ерами и злыми драконами. При ужасных обстоятельствах эльфийские лидеры, как известно, принимали Элдрет Велуутра, чтобы помочь остановить рост некоего зла. Члены организации имеют навыки и таланты, которые, будучи объединенными с их готовностью делать сомнительные дела, делают их ценными союзниками против самых безжалостных противников эльфов.

По сути, Элдрет Велуутра ненавидит почти всех, кто - не эльфы, так что она постоянно окружена врагами.

Присоединение к Элдрет Велуутра

Вы не можете просто присоединиться к Элдрет Велуутра. Вас должны пригласить, и тех, кто кажется слишком нетерпеливыми, приглашают редко. Не Вы находите Элдрет Велуутра - она находит Вас.

Из-за секретного характера организации посторонние, желающие присоединиться к Элдрет Велуутра, вербуются только после некоторого периода наблюдения. Внимание Элдрет Велуутра привлекают действия и дела индивидуума, а не слова. Поскольку организация значительно пострадала от рук таких организаций, как Арфисты, тех, кто слишком нетерпеливо ищет местных агентов в Элдрет Велуутра, преднамеренно сбивают с пути и иногда захватывают и допрашивают. За многообещающими индивидуумами наблюдают - и обычно, и магически, чтобы установить их искренность. Иногда кандидата может тайно допросить агент, изображающий из себя бармена или попутчика. Только после того, как лидер местной ячейки удовлетворен его намерениями, к нему подходит член и приглашает присоединиться.

Огромное большинство членов Элдрет Велуутра завербовано членами семейства, уже глубоко и иногда тайно вовлеченными в организацию. Часто аж девяносто процентов ячейки составляют родные братья, родителей, дети, тети, дяди и кузены лидера ячейки. Таким образом, организация ручается за секретность и лояльность своих членов. Завербованным чужакам иногда тяжело получить доверие членов семейства, и часто им дают задания, не зависящие от регулярных действий ячейки, пока они не докажут свою лояльность.

Цена и выгоды членства

Вступление в Элдрет Велуутра требует клятвы секретности, которая не только связывает Вас никогда не п оказывать то, что Вы знаете, но также требует, чтобы Вы наказали тех, кто нарушает клятву. Клятва обязательна ценой жизни, даже для тех, кто больше не действует в пределах организации.

Из-за свободной структуры организации ее отдельные ячейки имеют свои собственные правила в отношении обязанностей их членов. Немногие ячейки принимают вполне милитаристскую организацию со строгими правилами повиновения или проживания членов и совместной работы на постоянном основании; это привлекает слишком много внимания. Большинство членов живет независимой жизнью, имея профессиональные и семейные обязанности за пределами организации. Сформировалось несколько ячеек стили приключенческой компании, но они обычно недолговечны из-за высокой степени истощения, обычной для таких действий. Вообще индивидуумы, принадлежащие к специфической ячейке, как ожидается, будут участвовать в важных действиях, если они уже не используются в другом действии или не работают непосредственно с Вел'Никерим; с членов низкого уровня запрашивают определенные обязанности или меньшие действия.

Как только члены заработали доверие старших, им может быть дан статус агента Вел'Никерима, что позволяет им работать почти в любой области, в которой организация имеет свое присутствие. Так как люди и друу - их главные враги, эта область включает почти весь Фаэрун, и на земле, и под ней. Агенты Вел'Никерима, как ожидается, всегда будут действовать в соответствии с дальним прицелом организации и регулярно будут передавать информацию своим старшим. Агенты-приклученцы, как ожидается, внесут разумную часть своих сокровищ и добычи в фонды ближайшей ячейки. Хотя это и не требуется, они, как ожидается, иногда будут принимать миссии от Вел'Никерима.

Взятые агенты-приклученцы изучают универсальные кодексы паролей и секретные символы и рукопожатия, которые позволяют им быть признанными лидерами любой ячейки где угодно на Фаэруне. Так как эти пароли часто меняются, агентам следует регистрироваться у местной ячейки при входе в ее область. Как агенты, они имеют доступ к оружию, доспехам, ремонту снаряжения, свежим верховым животным, отдыху, продовольствию и воде, безопасным зонам и излечению (магическому или нет - смотря что доступно). Лидер ячейки может потребовать от агента исполнения некой задачи, если предметы особенно ценны или редки или если агент злоупотребляет гостеприимством ячейки.

Действия с Элдрет Велуутра

Приключенческая банда или ячейка в пределах Элдрет Велуутра может состоять из чистокровных эльфов и их сильванских союзников, типа кентавров, сатиров и фей-существ. Полуэльфов, независимо от того, насколько они сочувствуют побуждениям группы, не принимают никогда. Если приключенческая партия появляется в пределах области, контролируемой другой ячейкой, ее миссия предвительно обсуждается с лидерами местной ячейки, поскольку нападение на мощного местного человека-торговца (к примеру) может причинить больше вреда, чем добра, тем членам организации, которым придется жить в этой области после того, как в ней позабавятся авантюристы. Те, кто позабудет об информировании о своих действиях старших, рискуют получить перевод в Арлингвуд.

Действия за пределами Элдрет Велуутра

Индивидуальные члены Элдрет Велуутра свободны (и иногда поощряются) действовать по своему усмотрению, иногда присоединяясь к посторонним приключенческим компаниям или даже к другим организациям, но только после того, как доказали, что им можно доверять, прослужив некоторое в пределах организации. Как внештатные агенты, они, как ожидается, будут держать в секрете свою связь с Элдрет Велуутра и передавать любую информацию, которая может заинтересовать организацию. Находясь в компании других, они не могут связываться с членами Элдрет Велуутра или брать посторонних в любое из укрытий организации, в ее безопасные дома или тайники оружия. Также ожидается, что они сделают разумные попытки уведомить лидера местной ячейки перед тем, как действовать в ее области. Понятно, что это не всегда возможно, так что внештатные агенты Элдрет Велуутра традиционно носят на виду секретные метки группы (которые могут быть частью драгоценностей, специальным стилем плаща или ботинок и т.п.), чтобы они легко могли быть идентифицированы другими членами организации.

Классы

Члены нескольких классов персонажей высоко ценятся и энергично вербуются Элдрет Велуутра. Другим нет места в пределах организации.

Варвары: Варвары - долгожданные новички в глухих регионах и неприятны в цивилизованных областях. Организация не принимает варваров активно, кроме как в тех областях, которые находятся во власти диких эльфов (типа Высокого Леса, Чондалвуда и Метвуда). Из-за их хаотического характера варварам обычно требуется подвергнуться более длительному периоду службы, чтобы доказать, что они заслуживают доверия.

Барды: Барды ценятся как внештатные агенты. После краткого испытательного периода они стремительно ставятся на свободные положения как агенты, шпионы и вербовщики.

Клерики: В Элдрет Велуутра нет клериков; добрый эльфийский пантеон не признает клериков злого мировоззрения.

Друиды: Как класс, преданный защите эльфийских лесов от человеческого вторжения, друидам предоставляется особая честь в рядах Элдрет Велуутра - и за их тесную связь с природой, и за их лечащую магию.

Бойцы: Бойцы - ценные члены организации, но на вербовку их особо не налегают, кроме тех случаев, если неизбежны некие крупномасштабные действия или если боец - специалист в некоем уникальном или экзотическом оружии.

Монахи: Поскольку монахи лояльны в первую очередь своему монашескому ордену, их редко вербуют. Некоторые полагают, что им нельзя доверять. Есть исключения к этому правилу - типа монахов-изгоев, но, подобно варварам, им требуется подвергнуться более длительному периоду службы, чтобы доказать, что они заслуживают доверия.

Паладины: Из-за непригодности божественной магии доброго мировоззрения в Элдрет Велуутра нет паладинов.

Рейнджеры: Воины лесов - чаще всего вербуемый класс персонажа. Искусство рейнджеров - основа Элдрет Велуутра.

Жулики: Жулики и воры вербуются как шпионы и профессиональные искатели сокровищ. Некоторые воры в организации специализируются в ограблении других эльфов. Элдрет Велуутра верит, что все эльфы должны жертвовать их побуждениям - неважно, согласны ли они с ними.

Колдуны и волшебники: Эти два класса персонажей плотно вербуются во всех регионах. Магия существенно необходима для успеха группы.

Помимо стандартных классов, Элдрет Велуутра также принимает и/или обучает следующие престиж-классы:

Тайный стрелок: Этот престиж-класс обеспечивает жизненно важных магических специалистов в пределах любой военной ударной силы.

Убийца: Убийцы играют существенную роль в организации. Элдрет Велуутра всегда обучает своих собственных убийц и никогда не нанимает убийц из других организаций.

Эверескский страж гробниц: Члены Элдрет Велуутра особенно подходят для этого престиж-класса, посвященного защите эльфийских гробниц.

Иерофант: Эти архидруиды предлагают для действий организации дополнительный уровень магической силы и знаний о диких местах.

Судья опустошения и горя: Этот престиж-класс порожден в пределах Элдрета Велуутра и остается одним из ее наиболее тщательно охраняемых секретов. Судьи опустошения и горя призываются для самых опасных и жизненно важных действий организации.

Приключения

Нынешние или предполагаемые члены Элдрет Велуутра могут найти приключения во многих местах, и не для всех из них требуется нападать на человеческие фермы. Член Вел'Никерима может попросить их исполнить некоторую задачу, типа:

- Поиск порталов в Клоаквуде к югу от Врат Балдура (низкого уровня).
- Выслеживание банды авантюристов, совершивших набег на древние могилы лунных эльфов в Холмах Серого Плаща (среднего уровня).

- Выгнать человеческого друида Фесзелтана из Забытого Леса в Западном Сердцеземье (высокого уровня).

Лоссарвин, ледяной лич

Помимо того, что он является личем-друидом, Лоссарвин имеет сильную близость к холоду и льду. Он стал существом нежити и был пойман внутри ледника в течение нескольких столетий перед своим освобождением. Теперь его аура и его касание столь же холодны, как ледник, который некогда удерживал его.

Лоссарвин Ледяной Лич: Лич друид 18/иерофант 1; CR 23; Средняя нежить; HD 19d12; hp 152; Инициатива +5; Скорость 30 футов; AC 21, касание 15, застигнутый врасплох 19; Базовая атака +13; Захватывание +16; Атака +17 рукопашная (1d6+3, посох) или +17 рукопашная (1d8+5 негативная энергия плюс паралич, касание); Полная атака +17/+12/+7 рукопашная (1d6+3, посох) или +17 рукопашной (1d8+5 негативная энергия плюс паралич, касание); SA аура страха, паралич, подобная заклинанию способность (*инфекция* 2/день); SQ уменьшение урона 15/крошущий и магия, иммунитеты, тысяча лиц (как *изменить себя*, по желанию), бесследный шаг, +4 сопротивление изгнанию, уязвимость к огню, дикая форма 6/день (элементал 2/день), шаг лесистой местности; AL NE; Спасброски: Стойкость +14 *, Рефлексы +7 *, Воля +18 *; Сила 16, Ловкость 14, Телосложение —, Интеллект 16, Мудрость 19, Харизма 15.

* +4 на спасброски против подобных заклинаниям способностей фей.

Навыки и умения: Концентрация +12, Ремесло (алхимия) +30, Излечение +25, Скрытность +18, Знание (природа) +25, Знание (религия друидов) +22, Слушание +11, Бесшумное движение +10, Поиск +8, Чувство Мотива +10, Колдовство +22, Обнаружение +8, Выживание +10; Улучшенная Инициатива, Магическая Способность, Естественное Заклинание, Написание Свитка, Одаренное Колдовство ^{УКЗЦ}, Проникновение Заклинания, Сильная Душа ^{УКЗЦ}.

Типичные подготовленные заклинания друида (уровень заклинателя 19-й): 0-й — *обнаружение магии* (2), *руководство* (2), *разложить продовольствие и питье, сопротивление*; 1-й — *камуфляж* ^{Юд}, *разъярить животных* * (DC 15), *запутывание* (DC 15), *прыжок, большой шаг, затеяющая мгла, вынести энергию (огонь)*; 2-й — *туманное облако, разогреть металл, сопротивление энергии (огонь), вызов роя, форма дерева, деформировать древесину*; 3-й — *раскрыть в камень, яд* (+17 рукопашное касание, DC 17), *слякотный шторм, стена ветра*; 4-й — *упадок* (DC 18), *рассеять магию, ледяной шторм, матка земли* ^{Маг} (DC 18), *шипастые камни, безобразная тварь* *; 5-й — *массовая инфекция* ^{РБ} (DC 19), *призвать шторм молний* (DC 19), *каменная кожа, преобразовать грязь в скалу, преобразовать скалу в грязь*; 6-й — *антимagicкая оболочка, великое рассеивание магии, движение земли, транспортировка через растения*; 7-й — *вред* (DC 21), *метка неверных* *, *истинное видение*; 8-й — *перст смерти* (DC 22), *отразить металл или камень, вихрь* (DC 22); 9-й — *анафема* *, *шторм местности* (DC 23).

* Новое заклинание, описанное в Главе 1.

Языки: Общий, Эльфийский, Сильванский, Друидский.

Имущество: Амулет естественного доспеха +3, кольцо сопротивления +3, жезл ненавистного полиморфа (30 зарядов), посох некромантии, божественный свиток элементного роя, стены шипов и стены льда.



Бой

Естественное оружие Лоссарвина считается магическим оружием с целью преодоления уменьшения урона.

Аура страха (Su): Лоссарвин окутан ужасной аурой смертельного холода и зла. Существа с менее чем 5 HD в 60-футовом радиусе, которые смотрят на лича, должны преуспеть в DC 21 спасброске Воли, или на них как будто воздействует заклинание устрашения колдуна 20-го уровня. На существо, успешно сделавшее спасбросок, аура Лоссарвина не действует в течение 24 часов.

Паралич (S u): Любое живущее существо, пораженное атакой касанием Лоссарвина, должно преуспеть в DC 21 спасброске Стойкости или быть навсегда парализованным. Кроме этого, температура тела жертвы понижается до таковой окружающей среды. **Удаление паралича** или любое заклинание, способное удалить проклятие, может освободить жертву (см. описание заклинания *дарение проклятия* в "Руководстве Игрока"). Эффект не может быть рассеян. Любой парализованный Лоссарвином кажется мертвым и холодным, хотя проверки Обнаружения (DC 20) или Излечения (DC 15) показывает, что рассматриваемая жертва все еще жива.

Подобная заклинанию способность: Как иерофант, Лоссарвин уступил одну ячейку заклинания 3-го уровня в обмен на способность использовать в качестве подобной заклинанию способности *инфекцию* дважды в день.

Иммунитеты (Ех): Лоссарвин иммунен к холоду, электричеству, яду, полиморфу (хотя он может использовать эффекты полиморфа на самого себя) и воздействующим на разум заклинаниям и способностям.

Дикая форма (Ех): Лоссарвин может изменяться в любое животное от Крошечного до Огромного размера шесть раз в день. Он может также изменяться в Маленького, Среднего или Большого элемента дважды в день. Поскольку он - нежить, нормальные животные избегают его, даже когда он находится в животной форме.

Предыстория

В древние времена Лоссарвин был одним из мощнейших друидов-эльфов Кормантора. По мере того, как люди начали вторгаться в леса, его голос был одним из самых громких, высказывающихся за войну против них. Но когда эльфы Кормантора подписали Договор Долин, он отчаялся в будущем диких мест. Он видел в человечестве болезнь, которую надо уничтожить, и постепенно пришел к заключению, что люди имеют примечательную сопротивляемость против почти любых затруднений - кроме болезни. Так он и начал свое длинное падение, поскольку искал чуму, которая уничтожит человечество раз и навсегда.

Он начал путешествовать от земли к земле, проходя везде, где ползали слухи о чуме, используя свои обширные знания алхимии и излечения, чтобы лечить больных. Для тех, кого он спас, он казался подарком небес и получил немалую славу своих медицинских познаний. То, что он не мог заживлять естественными средствами, лечилось через божественное вмешательство священниками, которые следовали за ним подобно ученикам. Они приходили из многих вер и многих земель, чтобы присоединиться к этому странному эльфу-друиду, который, казалось, покинул свои леса, чтобы помочь человечеству. При всей своей известности Лоссарвина, казалось, расстраивал каждый из успехов, но его темные капризы и неустанный дух лишь привлекли еще больше последователей. Некоторые перешептывались, что он лишь казался великим врачом и время от времени исчезал на дни или недели. Другие говорили, что у него дурная слава, так как его самые сложные пациенты обычно исчезали.

Его миссия по уничтожению человечества продолжалась, несмотря на все спасенные им человеческие жизни. Лоссарвин искал чуму, которая не будет иметь средств лечения. Всякий раз, когда он наталкивался на болезнь, которая казалась особенно опасной, он утаскивал ее жертву подальше для детального изучения, исследования, которое часто заканчивало жизнь того, кого он якобы пришел лечить. Многие болезни казались многообещающими, но большинство их было трудно передавать. Казалось, что необходима магическая помощь, что привело Лоссарвина к изучению некромантии, таким образом отвергая глубочайшие принципы его веры.

После многих лет, когда он уже был на грани открытия, его цель выпустить чуму на человечество была наконец раскрыта ревнивым конкурентом, и предстал перед своими товарищами-друидами. Они объявили его преступления непростительными и приговорили Лоссарвина к смерти за убийства, чтобы не позволить широкой публике узнать о заговоре. Но Лоссарвин сбежал от наказания, его преследовали трое из самых мощных друидов того времени. Они гнались за ним на север, в замерзшие земли, и наконец загнали в угол его в ледниковой пещере. Последовала магическая битва, и Лоссарвин умер и был заморожен в сердце ледника - казалось, потерянный навсегда. Но на своем последнем вздохе Лоссарвин заключил договор с темными силами, который закончился для него проклятием бессмертия. В своей злобе эти темные силы ничего не сделали для того, чтобы освободить его, и Лоссарвин оставался замороженным во льду в течение многих столетий.

Наконец пришло лето, самое теплое, которое знали эти места.. Ледник отступил, освободив Лоссарвина. Опасаясь долгой памяти эльфов Кормантора (и не зная о разрушении Миф Драннора), он путешествовал на запад, пока не пришел в Амн и там не вступил в союз с заговором темных заклинателей, называемым Искривленной Руной. Его необычный статус и силы позволили ему стремительно возвысить свой статус, и все время он продолжал свои темные исследования, более чем когда-либо определенный уничтожить человечество. Когда наконец он подошел со своим планом к священнику Миркула, надеясь, что встретит сочувствие, то был снова предан — на сей раз Искривленной Руной. Лоссарвин снова сбежал, ища убежища в Высоком Лесу, но скоро враги настигли его в Ужасном Лесу. Его друидские силы сделали его устрашающим противником даже против объединенной мощи Искривленной Руны, так что вместо того, чтобы биться с ним, заклинатели заманили его в ловушку мощным заклинанием *лабиринта*. Он способен бродить по Ужасному Лесу как пожелает, но не способен найти путь наружу.

Недавно агенты Элдрет Велуутра услышали слухи о Лоссарвин, одном из своих самых древних и уважаемых героев, и разыскали его в Ужасном Лесу. Хотя они еще не сумели заключить формального союза с личем-друидом, он согласился обучить несколько членов в обмен на их помощь в освобождении его из Ужасного Леса. Он преподавал им свой метод вытягивания божественной силы природы, освобождая их от потребности призывать для заклинаний божество. Дополнение Лоссарвина к Элдрет Велуутра значительно увеличило бы силу организации и ее престиж, и хотя он все еще не освобожден из своей укрытой листвою тюрьмы, он остается чрезвычайно важной фигурой в планах организации.

Монахи темной луны (Monks of the Dark Moon)

Монахи Темной Луны - секта колдунов-монахов, посвятивших свое тело, разум и душу Шар, Леди Потерь. Монахи - ее убийцы, ее штурмовики и темные агенты. Их обучение разнообразно, как и их навыки, и их преданность своей Леди абсолютна. Лидеры организации имеют прямой контакт со своей богиней, и они не подчиняются власти или воле ее духовенства. Монахи - полностью независимая организация, дающая Шар невероятный диапазон талантов, к которым можно обратиться при потребности.

Эта секта шарранцев относительно нова для Фаэруна. Шар выбрала самого доверенного из своих смертных служителей, Алогрота Несущего Погибель, чтобы он принял на себя эту работу и обучил первую волну монахов, которая

вышла из своего секретного логовища около трех лет назад. Обучение с тех пор находится под присмотром группы шарранцев, представляющих почти все аспекты поклонения — три священника обычно занимаются духовным развитием монахов, четыре монаха и убийца наблюдают за их военным обучением, и мощный колдун, мастерство которого с Теневым Плетением вне конкуренции, инструктирует новичков по самому опасному из даров Шар. Эта группа только что закончила обучать свой второй класс монахов и теперь расширяется по континенту, чтобы принимать на службу темные сердца.

Большинство фазрунцев блаженно неосведомлено о существовании этой группы, но враги Шар слишком хорошо знают о ее увеличивающихся достижениях и силе. Поскольку первая волна студентов достигла кульминации своего обучения, Шар использует их со зверской эффективностью — и невзирая на их жизни. Монахи Темной Луны снесли храм Чонти в Пурскуле, убили ведущего священника Ловиатар в Кормире и обратили святое место Селунэ в безобразный узел злой тайной энергии. Тот факт, что Монахи Темной Луны держат свое существование, местонахождение и личности в секрете - единственное, из-за чего они не стали одной из самых устрашающих организаций на Фазруне.

Области влияния

Монахи Темной Луны начали свое существование во внушительном каменном монолите в городе Пурскул - первой святыне, посвященная исключительно новой ударной силе Шар. Существование святыни известно всем, но что происходит внутри ее стен - один из самых охраняемых секретов ордена. Те, кто входит в святыню обучаться, или становятся преданными служителями Леди Потерь, или заканчивают как живые манекены для обучения других. Даже большинство клериков Шар отказывается входить в святыню, поскольку ее смертельная репутация весьма известна в их рядах.

Монахи с тех пор распространились по Фазруну, основывая другие святыни и безопасные укрытия везде, где проходили. Святыня под северо-западными предгорьями Гор Меча служит местом встреч и территорией для обучения членов ордена, работающих на северном Побережье Меча. Оскверненная святыня Селунэ на южном краю Кормантора теперь работает как злой узел и укрытие для монахов Темной Луны в Корманторе и на Лунном Море. Сембийских и кормирских новичков принимают на горной базе на вершине одного из Громовых Пиков; горное убежище охраняется кланом мантикор, посвященных побуждениям темной богини. Все же это не самые отдаленные места для обучения, которые основали монахи. Глубоко в Пустыне Калим, где бушуют жесточайшие магические штормы, есть захороненный ряд туннелей, снующих под песчаными холмами этой измученной земли. Самые стойкие и отважные из Монахов Темной Луны приходят из этого монастыря, достигая необычного телосложения и силы воли.

Регионы

Следующие регионы - главные места вербовки для Монахов Темной Луны; даже при том, что многие из них накладываются на множество шарранских религиозных ячеек, действия этих двух групп почти полностью независимы.

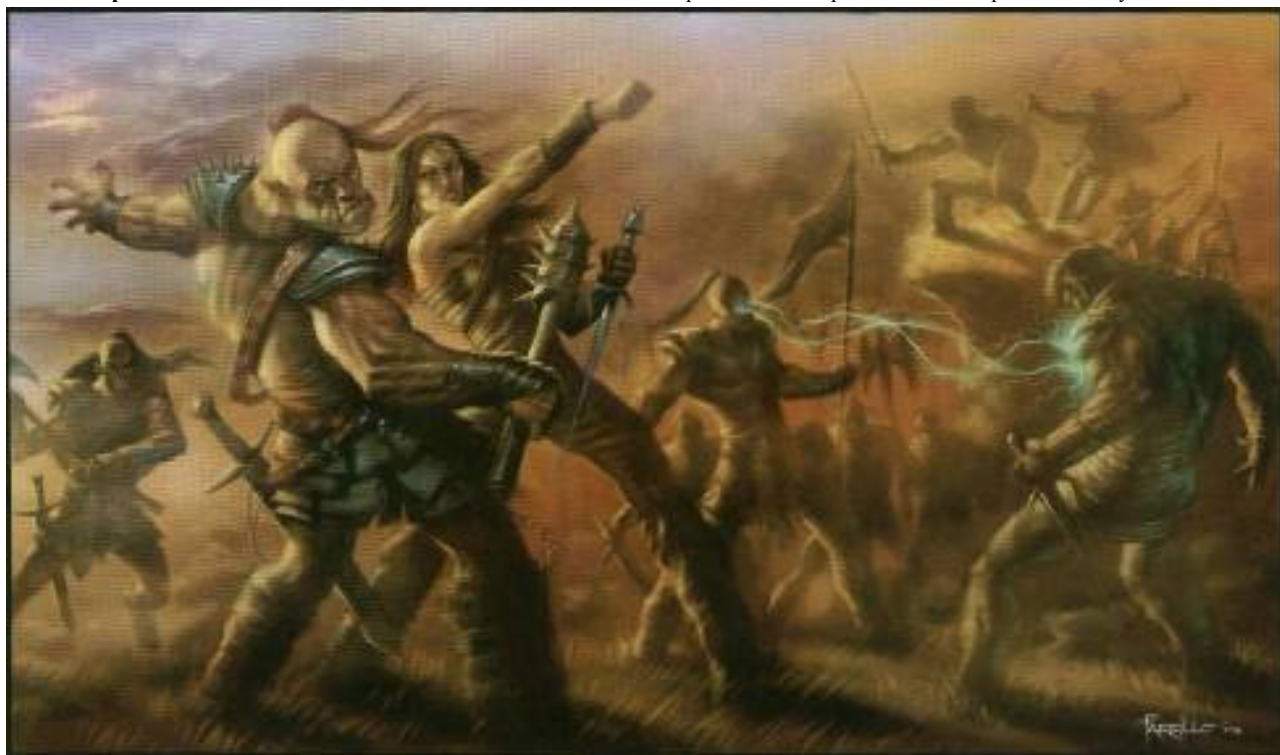
Амн: Монахи Темной Луны начинали в Пурскуле, так что город все еще является домом самого святого из монастырей группы. Амн и окружающие его области продолжают быть территориями вербовки и Монахов Темной Луны, и их товарищей - шарран.

Калимшан: Хотя элита великого города Калимпорт слишком ленива и избалованна, чтобы подвергнуться обрядам Монахов Темной Луны, низшие классы города ненавидят горячее солнце и другие зверские условия своей родной земли. Однако, они познали достаточно путей быть ревнивыми и мстительными, что ведет их прямо в руки Шар.

Кормантор и Лунное Море: Монахи Темной Луны сравнительно новы в этом регионе, но, учитывая присутствие здесь темных эльфов и хаос, созданный отсутствием Лолс, Шар надеется, что сможет нанять себе на службу часть дроу.

Сембия: Сембийские монахи работают с духовенством региона теснее, чем любые другие, и шарранское проникновение в сембийские благородные дома - великая помощь в вербовке новых монахов.

Побережье Меча: Здешние монахи насаждают волю Шар вдоль побережья от Уотердипа до Лускана. Они не



путешествуют слишком далеко на Север или в Серебряные Марши, потому что влияние Селунэ исходит из Сильверимуна слишком настоятельно, чтобы быть им здесь эффективными.

Приоединение к Монахам Темной Луны

Монахи Темной Луны берут новичков в каждом из монастырей каждые четырнадцать месяцев. Претенденты выбираются из числа тех, кто уже ознакомлен с тайнами Шар, но даже тогда только тех, кто выказывает невероятную преданность признанным идеалам. Строгое обучение и мерзкие действия, которые должны исполнить все новички, выпалывают большинство врагов ордена; преданные Шара охраняют свои секреты лучше, чем кто-либо еще на Фаэруне.

Первый принцип - то, что любой новичок должен быть молодым взрослым. Дети не рассматриваются, потому что их способность понять зло, которому они посвящают свои жизни, еще не полностью развилась. Тех, кто имеет колдовские таланты, могут наблюдать и вести с раннего возраста, но окончательно из не вербуют до достижения ими зрелости. Новички должны быть среди сильнейших в своей вере, но ни в коем случае не могут принимать присягу духовенства. Шар приказывает, чтобы ее священники и монахи были разделены и могли выполнять ее волю без осложнений. Наконец, новички должны продемонстрировать потенциал развития колдовских способностей. Это - самое строгое требование, переданное Шар Алогроту, и многие из новичков попали под жертвенный нож за ложь о таком потенциале.

Монахи Темной Луны не принимают членов, которые не подверглись их обучению. Тем не менее, обучение продолжительностью в год

не всегда производит мощных членов, и некоторые выпускники еще не имеют достаточного мастерства своих военных или тайных способностей, чтобы использовать их на каком-либо уровне. Персонаж, который был уже монахом или колдуном, может быть приглашен присоединиться, если он выполнил эти три принципа, и его обучение сосредоточится на том аспекте обучения, в котором он испытывает недостаток. Аналогично, зеленые кандидаты часто показывают способность одного или другого класса, но не обоих, и выходят из монастыря лишь с элементарными навыками монаха или колдуна. Конечно же, обучение может быть предпринято прежде, чем персонаж получит свой первый уровень класса.

Цена и выгоды членства

Чтобы присоединиться к Монахам Темной Луны, претендент должен полностью посвятить себя Шар в каждом аспекте своей жизни. Требуется четырнадцать месяцев жизни, просто чтобы подвергнуться испытаниям и обучению в соответствии с орденом, и после этого всю жизнь посвятить службе ему. Члены ордена не обучаются охотиться за сокровищами, но любое сокровище, на которое они наталкиваются, рассматривается скорее как часть организации, чем собственность индивидуума. Это говорит о том, что лидеры ордена не несправедливы в распределении щедрот, и они полагают, что большую пользу найденное принесет именно нашедшему.

Члены получают защиту Шар и ее прихожане везде, где проходят. С монахом Темной Луны, открывшимся шарранской ячейке, будут обращаться очень любезно, хотя бы потому, что ни один из последователей Леди Потерь не рискнет препятствовать тому, кто может исполнять персональную миссию от богини.

Орден также учит всех членов заклинаниям *меньшего теневого цупальца* ^{ЛП} и *великого теневого цупальца* ^{ЛП}, когда они достигают соответствующего уровня заклинателя. Эти заклинания - дар Шар, и они не занимают нормальных ячеек заклинаний персонажа. Монахов Темной Луны учат биться рядом с их братьями и сестрами, так что в любое время, когда двое их бьются рядом, каждый получает +1 бонус обстоятельств на Класс Доспеха и броски атаки. Эти бонусы исчезают, если один из них перемещается в квадрат, не смежный с Темным Братом или Темной Сестрой, как монахи называют друг друга.

Действия с Монахами Темной луны

Иногда работа слишком велика, чтобы ее мог завершить один агент, типа сноса храма Чонти в Пурскуле и убийства всех его священников. Шар не смущается назначить для работы верное количество индивидуумов, даже если это означает объединение силы ее клериков с таковой ее монахов. Она показала эту мудрость в недавнем объединении высшего Монаха Темной Луны Алона (см. ниже) со священником Дами аном Крэйлом (см. ниже) в Западном Сердцеземье. Обученный шарранской монах может стать превосходной поддержкой для группы, состоящей из священников, воинов и жуликов, посвященных Леди Потерь.

Действия за пределами Монахов Темной Луны

Монаху Темной Луны тя жело действовать в группе, не составленной из его собратьев по ордену или по крайней мере из таковых шарранской веры. Он может маскироваться и скрывать свои истинные мотивы, чтобы путешествовать менее заметно, или он может даже присоединиться к группе тех, за кем он следит, выжидая удобного момента для удара. Монах Темной Луны может нуждаться в чем-либо, что есть у группы РС — возможно, ключ к подземелью, в котором он сможет найти святую реликвию или некую другую цель, которую ему велено уничтожить.

Шарранские ячейки (Sharran cells)

Поклонение Шар - одно из самых быстрых разрастаний зла на Фаэруне, и ее духовенство и прихожане угрожают стабильности многих областей, в которых они удерживаются. Церковь Шар состоит из ячеек, которые действуют независимо друг от друга, часто не зная о других ячейках. Фактически же скрытный характер этих ячеек часто означает, что личности членов ячейки известны только лидеру этой ячейки. Первичная цель каждой из ячеек - привести так много фаэрунцев к поклонению Шар, сколько возможно, чтобы в конечном счете их темная хозяйка смогла выиграть свою вечную войну против своей сестры Селунэ. Для этого прихожане Шар распространяются по всем населенным областям континента, ища слабые умы, в которые они могут посеять мысли о бессмысленности и мести.

Влияние Шар чувствуется в каждом из регионов Фаэруна, от городских ячеек, играющих на страхе и ревности богачей, до сельских групп, блуждающих Монахов Темной Луны, несущих боль всем, кто выступает против них. Простые граждане немного знают о ячейках в их области, часто даже не понимая, что Леди Потерь находится поблизости. Церковь входит в контакт только с теми, это желает развращения, или с теми, кто думает, что может быть как-то полезен. Шарранцы предпочитают держать свои темные дела в секрете - чем меньше вмешательства, тем лучше. Если бы местные жители узнали, что ячейки практикуют ритуальные жертвы, распространение убийств и месть и учреждение культов, подрывающих местные религии — они недолго думали бы, прежде чем позвать на помощь авантюристов, чтобы они защитили их от этой церкви.

Области влияния

Из-за скрытного характера церкви Шар ее прихожане не имеют никакой централизованной базы действий. Храм Старой Ночи, самый большой храм Шар на Фаэруне, можно найти в Калимпорте. Этот храм в пустыне - самое плачущее, что имеет духовенство Шар, и сотни паломников ежегодно идут сюда, чтобы получить указания своей Леди. Храм также является удобным местом для нахождения полезных контактов, распространения информации для духовенства в целом, и "охлаждения пятки" при неприятностях в пределах специфической ячейки или после поражения от рук противников.

Западное Сердцеземье в последнее время увидело кое-какую деятельность шарран, из-за чего многие подозревают, что Хозяйка Ночи имеет в этом регионе какие-то планы. Ходят слухи о великом новом храме, построенном в секретном месте, хотя все усилия найти это место закончились неудачей. Кроме нескольких лакомых кусочков, сообщенных авантюристами и шпионами, представляющими духовенство Селунэ, информация о намерениях шарран редка. По правде говоря, сильный священник стал силой, объединившей духовенство региона, поддержанный кланом монахов, не присоединившихся к секте Темной Луны. Все ячейки региона попали под его влияние, хотя они в целом еще не объединены. Селунэ направляет своих последователей из Врат Балдура и Уотердипа идти в Западное Сердцеземье и определить характер новой угрозы Шар.

Сембия всегда была приютом духовенства Шар, считающего интриги и жадность города плодородной землей для искушений богини. Недавний хаос в Кормире привлек внимание части этого духовенства, пославшего своих подчиненных в этот регион, чтобы основать опорные точки среди преобладающих благородных семейств. Это лишь усилило раздор в регионе, а по крайней мере одно из благородных семейств полностью попало под влияние Шар, так что его поместья теперь имеют темные подземелья, в которых несколько раз в месяц приносятся кровавые жертвы.

Регионы

Шарранские ячейки активны по всему Фаэруну, но для следующих регионов характерна повышенная их деятельность (или - это бастионы силы Темной Богини).

Калимшан: Размещая самый большой храм Шар в Царствах, Калимпорт долго был предпочтительным местом назначения паломников, преданных Леди Потерь. Даже больше, чем в Сембии, интриги и тонкий социальный уклад Калимшана хорошо подставляются развращающему влиянию Шар. Ее священники сеют недоверие между имеющими равный социальный статус, а пренебрежение чем-либо способно привести в бешенство самых уважаемых торговцев и знать.

Кормир и Сембия: Сеть духовенства Шар распространяется в этих двух регионах повсюду, играя на жадности и ревности их благородных семейств. Известно, что шарранцы держат лапу на интригах торговцев Сембии, но пока что их действия в Кормире остаются вне поля зрения.

Великая Трещина: Коварные посланники Шар пустили корни в маловероятном месте — туннелях под Великой Трещиной. Хозяйка Ночи считает пещеры и Подземье частью своей сферы с тех пор, как она убила Ибрандала в течение Времени Неприятностей, и хотя она не известна как покровитель dwarфов, она захватила умы и дух одной неудовлетворенной группы золотых dwarфов региона. Их лидер, Даргер Айронмут - изгнанный принц, поклявшийся отомстить своему семейству. При отсутствии сильных военных последователей он обратился к учению Шар, чтобы найти способ навредить тем, кто отверг его.

Шейд: Шар вновь заинтересовалась расой рабов, известной как кринты, и послала одного из своих самых доверенных священников просочиться в Город Шейд. Пока его успех в деле нахождения желающих выслушать обещания Шар невелик, но он тайно помогает росту подпольного движения кринтов города.

Западное Сердцеземье: Слухи о странных случаях, связанных с духовенством Шар, приходят в последние несколько месяцев из Даггердейла и Ирайбора. Все исследования этих слухов оказались безуспешными, но все же истории о секретном храме и шарранском заговоре продолжают распространяться. Появился сильный лидер, влияющий на действия всех ячеек регионе ради общей цели, но что это за цель - остается лишь гадать.

Присоединение к шарранской ячейке

Духовенство Шар всегда ищет новичков, не только чтобы пополнить ряды духовенства, но также чтобы они действовали как последователи, контактные лица и шпионы. Вербовка - постоянный процесс везде, где работает ячейка. Из-за характера поклонения Шар открытая вербовка невозможна в большинстве мест Фазруна. Большинство работы проводится лицом к лицу, индивидуумом с индивидуумом. Иногда привлечение нового члена - долгий, медленный процесс; в другой раз это происходит быстро - через обещание запретных знаний и силы над другим и, что для новичка слишком соблазнительно, чтобы проигнорировать. Этот тип быстрой вербовки имеет дополнительное преимущество в поддержании тайны о ячейке. Так как индивидуум, вероятно, никогда не получит доступ более чем к одному члену ячейки, прежде чем будет введен в группу, никакие усилия по вербовке не ставят всю группу в опасность.

Становление членом церкви совсем не легко — Шар требует от своих последователей многого, и каждый, как ожидается, исполнит мерзкие действия со дня своего введения, пока не встретит свой конец. Тайна церкви Шар в большинстве областей означает, что тем, кто заинтересовался ее учением, обычно трудно найти члена духовенства. Чаще всего с предполагаемым членом входят в контакт после того, как церковь уже знает, что индивидуум готов к диалогу. Те, кем недавно пренебрегли, для кого убийственно раскрытие секрета или чьи темные сердца легко склонить к воле Шара, окажутся целыми ее служителями.

Обучение Шар обращено к народам всех рас, профессий и социального положения. Ревность и секреты преобладают повсюду и везде, так что Шар имеет большую основу потенциальных последователей. Она предпочитает тех, кто достаточно силен, чтобы позаботиться о себе, но с физической или психологической слабостью, которая тянет их чтобы искать комфорт у других. Пользователи Теневого Плетения считаются особенно привлекательными новичками - как воины, показавшие свое равнодушие после совершения отвратительных злодеяний. Нетренированные последователи вербуются при возможности того, что они могут стать полезными для ячейки - или развивая военные или магические способности, становясь набожными священниками, или обеспечивая полезные контакты в городе или в области.



Цена и выгоды членства

Шар отчаянно пытается заполучить последователей, настолько, что она желает при нять любого, кто может доказать свою связь с ее злыми принципами. Те, кто желает просто поклоняться Шар, должны просто объявить о своем присоединении, как и для любого другого бога. Для тех, кто желает работать с местной ячейкой или, возможно, даже стать священником, цена намного выше. Как только с индивидуумом вошли в контакт, совратили его и приготовили к присоединению, он должен совершить акт великого зла во имя Шар. Этот акт почти всегда вовлекает в себя насилие против близких друзей или семейства просителя. Намного легче убедить нового члена к исполнительности, когда он завербован на раскрытии неверного возлюбленного или ударе в спину члена семейства.

Самая непосредственная выгода присоединения к шарранской ячейке - защита против действий ячейки. Становлении простым прихожанином не гарантирует индивидууму более-менее полной защиты, но такой индивидуум вряд ли станет целью похищения или убийства во имя Шар. Становление шарранским приверженцем открывает множество направлений для личного роста тем, кто амбициозен. Во-первых, секреты Теневого Плетения благополучно изучают лишь лояльные Шар. За отступниками, использующими Теневое Плетение, наблюдают или охотятся священники Шар, чтобы не нести ее несвятой дар в мир. Во-вторых, персона, работающая в рядах шарранского духовенства или ставшая особенно полезной для ячейки или самой богини, получает доступ к самым неизвестным из секретов. Пока ячейка работает независимо, такая персона имеет немалую свободу для преследования своих собственных целей использования для этого ресурсов и членов ячейки.

Действия с шарранской ячейкой

Приключенческая партия, посвященная Шар, почти всегда возглавляется харизматичным священником, интерпретирующим волю Леди и направляющим группу соответственно. Миссии, которые такая группа может предпринимать, варьируются от убийства важного священника-селунита и его окружения до возвращения артефакта, проводящего силу Теневого Плетения. Такая группа может работать с ячейкой, быть независимой (это часто имеет место, если один или более ее членов - монахи секты Темной Луны) или быть самой по себе ячейкой.

Действия за пределами шарранской ячейки

Если один из членов партии приключенцев - шарранский приверженец, его компаньоны могут не знать об этом — даже если они годами ходили с ним на приключения и ли знают его всю жизнь. Так как преданные Шар процветают в секретах, они не будут обнаруживать свою истинную личину и побуждения. Персонаж должен быть харизматичным - но не лидером, тонко смещая цели и движение партии для пользы своей ячейки. Он может предложить не совсем обычное место назначения, когда подходит время пополнять припасы, чтобы иметь возможность вступить в контакт с другим членом ячейки или спокойно истребить местного приверженца Селунэ. Если партия близка к обнаружению шарранской ячейки или узла Теневого Плетения (см. выше), персонаж может изобрести некий способ повернуть их в другом направлении. Безотносительно его побуждений, шарран в партии не-сторонников живет жизнью лжи, уловок и обмана.

Недостойные Илсенсин (The unworthy of Ilsensine)

Этот относительно новый культ поклоняется богине иллитидов Илсенсин и направляется в этом поклонении изгоем - клериком - пожирателем разума по имени Куукул (см. ниже для статистики и других деталей). Культ размещается в веренице выходящих пещер под Горами Бег Гиганта, к югу от Дороги Торговца по Побережью Дракона. Культ состоит из Куукула, его когорты каменных гигантов, племени гримлоков, пришедших к почитанию его, и клана щитовых dwarфов, которые были *зачарованы* столь долго, что теперь они полагают, что Куукул - их единственная надежда в мире.

Щитовые dwarфы действуют как посланники во внешний мир, часто путешествуя в близлежащие города, чтобы находить информацию, собирать припасы и распространять слухи, выгодные Куукулу и культу. Гримлоки, с другой стороны - мускулы Куукула. Они защищают пещеры культа от вторжений из Подземья, а также от случайных приключенческих банд или любопытных нарушителей сверху. Хотя Куукул всего лишь в последние несколько месяцев объединил свои силы и завершил контроль над этими двумя группами, пожиратель разума уже имеет большие планы в отношении окружающей области.

Куукул изначально проделал свой путь к поверхности из города пожирателей разума Ориндолл, где он был паломником в поисках мудрости, переданной аватарами Илсенсин, дважды появлявшейся в этом городе. По причинам, известным только ему самому, старший мозг города отверг Куукула, и ему не позволили войти в город. Веря в то, что это испытание, пожиратель разума неделями скрывался по краям Ориндолла. Наконец он вновь попытался войти, но был отброшен силами рабов. Неспособный войти в город и подозревающий заговор против себя ложных священников, он отвернулся от города и пошел на поверхность, где столкнулся с бандой каменных гигантов из деревни Каирн хейм.

Он успешно *зачаровал* лидера банды и попросил аудиенции у его вождя, которым Куукул также собирался манипулировать. Вождь, однако, оказался лукавым

каменным гигантом-личем по имени Додконг, доставившим неприятности священнику-иллитиду. Поняв, что пожиратель разума *зачаровал* его величайших охотников, Додконг приказал уничтожить Куукула. Иллид сумел убедить своего *зачарованного* союзника, что Додконг безумен и хочет убить их обоих, и они вдвоем сбежали из пещер каменных гигантов так быстро, как только могли. Куукул блуждал в течение еще нескольких недель перед тем, как столкнуться с засадой, подготовленной племенем гримлоков. Куукул использовал на врагов свой *взрыв разума*; но вместо того чтобы

убить их, он предоставил им "амнистию" и проследовал за ними к их логовищу после того, как *зачаровал* всю партию, кроме одного, которого он пожрал после того, как ушли остальные. Гримлоки в логовище были удивлены тем, что пожиратель разума не уничтожил их товарищей, и их вдвойне увлекло то, что он, казалось, разговаривал с ними как с равными, а не как с рабами. Куукул быстро повернул это благоприятное отношение в своих интересах, и племя гримлоков скоро стало его служителями.

Следующей группой, попавшей под его влияние, был клан щитовых дварфов Железной Руки, живший в поселении, построенном частично на горах и частично - под ними. Дварфы поначалу были весьма стойки к силе *зачарования* Куукула, и их реакция почти привела к войне между ними и гримлоками-служителями Куукула. Пожиратель разума в конечном счете измотал их и *зачаровал* весь клан. Он убедил дварфов, что он не злой и что он пришел на поверхность, чтобы искать искупления в мире, повернувшемся к нему спиной.

Теперь дварфы Куукула работают для создания армии, достаточно сильной, чтобы вытеснить Додконга с гор и не всегда избавить область от гигантов. Дварфы, естественно склонные к этому и сочувствующие этой цели, позволили себе превратиться в служителей Куукула. Они теперь действуют как его глаза и уши в верхнем мире, часто путешествуя в города аж до Ирайбор и Вестгейта для сбора информации и припасов.

Области Влияния

Недостойные Илсенсин работают из постоянно расширяющейся сети пещер и туннелей в северной части Гор Бег Гиганта. Куукул не пытался расширить свою сеть за пределы этой секретной легко защищаемой позиции из страха привлечь к своей работе нежелательное внимание. Клан щитовых дварфов несколько уменьшился в количестве, но племя гримлоков почти удвоилось в размерах под наблюдением и управлением пожирателя разума. Хотя Додконг иногда посылает в подземелье силы, чтобы откопать своих врагов, Куукул с удовольствием живет там, пока не сможет всерьез взять под контроль один из городов на поверхности.

В этом отношении Куукул "положил глаз" на Вестгейт и твердо укрепился в политике города — по крайней мере в той ее части, которая находится вне области Ночных Масок. Он посылает эмиссаров-дварфов (лучше всего - жуликов) в город, чтобы делать предложения и взятки, искать слабости в



структуре власти города и получать контакты и союзников, которые могут принести пользу, когда подойдет время сделать ход. Он также недавно заинтересовался Ирайбором, хотя в настоящее время не имеет никаких реальных планов в отношении города.

Регионы

Куукул обычно находится в своем доме -пещере под Горами Бег Гиганта, но с каждым проходящим месяцем рассылает все больше агентов, и список его контактов и союзников растет.

Амн: Горы Бег Гиганта возвышаются в этом регионе, и дварфы и grimлоки, которых можно найти под этими горами, могут иметь некоторый опыт в отношении обычаев и культуры Недостойных Илсенсин.

Побережье Дракона: Этот регион представляет собой наибольший интерес для Куукула, так как его репутация и общество соответствуют пожеланию пожирателя разума открыто управлять городом в пределах области. Он имеет здесь довольно известную сеть контактов, и его знания о регионе в прошедшие несколько месяцев очень возросли.

Западное Сердцеземье: Хотя Куукул имеет не так много влияния в этом регионе, он почти что готов выпустить пробные партии в город Ирайбор. Он не хочет использовать для этой задачи своих щитовых дварфов, потому что боится подвергнуться любопытству со стороны множества окрестных героев, но он не будет пренебрегать вышеупомянутым *доминированием* (или наемом, если они придут к нему) группы свободных мечей, чтобы ухватиться за политику города, его культуру и силовую элиту.

Присоединение к Недостойным Илсенсин

Вербовочные усилия Куукула лежат за пределами основных членов его культа, поскольку он пытается устанавливать контакты и ищет независимых агентов в городе Вестгейт. Он продолжает поглощать меньшие группы grimлоков в главное тело своей организации и планирует долгосрочное их размножение. Он также поощряет быстрое воспроизводство среди щитовых дварфов, часто используя свои псионические способности, чтобы "поощрить" воссоединение и скорость процесса ухаживания. Для усиления своей псионики Куукул использует золото, особенно для внешней вербовки. Его влияние охватывает Побережье Дракона, включая членов нескольких видных семейств и гильдий. Банда пиратов на Драконмире полностью управляется пожирателем разума, хотя никто, кроме лидера, не знает этого факта — и даже лидер полагает, что их благотворитель - скорее мощный вельможа, чем отвращение из Подземья. Квалифицированные авантюристы также интересуют пожирателя разума, так как они могут путешествовать в поверхностном мире, принося с собой информацию и сокровища, изделия, важные для успехов стратегии Куукула.

Персонажи-grimлоки и щитовые дварфы могут начинать игру как члены культа Куукула, или некоторые контакты с культом могут быть частью их предыстории. Присоединение к культу после того, как карьера уже началась, обычно включает в себя финансовую сделку, возможно - взятку или оплату предоставленных услуг. В то время как Куукул не пренебрегает использованием своей способности *зачарования монстра* для получения друзей, это - не оптимальный способ поставить игровых персонажей ему на службу. Авантюристы, не выказывающие колебаний в отношении совершения безнравственных и неэтичных действий, могут привлечь его внимание, если находятся в его области, и он всегда оценивает посетителей анклава дварфов с точки зрения того, насколько возможно принять их на работу (по их воле или против нее) для своей организации.

Цена и выгоды членства

Авантюристы, присоединяющиеся к Куукулу, могут продолжать свои приключенческие карьеры, но должны приносить ему дань золотом, магией и информацией на полурегулярной основе. Он ожидает, что они обеспечат его информацией об областях, которыми он заинтересован, и особенно хочет услышать о городах в окрестных областях, в который он не имеет контактов. Такие группы инструктируются скорее вступать в контакт с интеллектуальными злыми существами, чем пытаться убить их, чтобы Куукул мог при возможности принять их себе на службу. Это, возможно, самая опасная задача, выдаваемая тем, кто работает на пожирателя разума, и она привела к смерти многих приключенческих групп от рук противников.

Работа с Куукулом, однако, имеет и некоторые выгоды. Даже при том, что он любит доминировать и над друзьями, и над врагами, он - не непредсказуемый тиран, так что те, кого устраивает его цена, могут наслаждаться некоторой мерой безопасности. Их также приветствуют в пещерах, где он обустроил свой дом, которые могут служить безопасным местом для начала приключений, а также как приютом для союзников Куукула, бегущих от мощных врагов. Хотя Куукул не одобряет существ доброго мировоззрения, приводимых в его пещеры учениками, не позаботившимися скрыть свои следы, такой поворот событий может быть предпочтителен для захвата пленников и возможного вынуждения их исполнять его планы.

Щитовые дварфы имеют большой ассортимент мирских товаров, которые доступны миньонам Куукула по сниженным ценам (стандартная скидка 5%, и проверки Дипломатии для большего уменьшения стоимости делаются с +2 бонусом). Небольшие количества продовольствия и базового жилья свободно доступны всякий раз, когда союзники Куукула остаются в его подземном приюте. Когда необходимо путешествие через Подземье, Куукул предлагает проводника -grimлока, чтобы облегчить поездку (и присмотреть за предателями, которые могли бы продать его другим пожирателям разума или Додконгу). Наконец, сам Куукул - кладезь знаний о Подземье, а также по всем вопросам религии и тайных знаний, и он будет рад послужить как мудрецом и советником для тех под своим влиянием, кто просит о такой помощи.

Действия с Недостойными Илсенсин

Куукул все более и более интересуется тем, что происходит за пределами Побережья Дракона, и он может собрать партию предприимчивых индивидуумов для поиска информации. Такая партия может быть разношерстной бандой, объединившейся ради этой цели, или наемной группой авантюристов, готовых продать свои навыки мощному покровителю.

Пожиратель разума может использовать одну группу для поисков знаний в окружающих областях, и другую для розысков и проверки любых слухов, раскрытых первой партией. Куукул всегда заинтересовывается рассказами о потерянных сокровищах, скрытой магии и древних ужасах, которые могли бы быть поставлены ему на службу.

Действия за пределами Недостойных Илсенсин

Куукул часто посылает группы щитовых dwarфов, чтобы найти достойных кандидатов для своей сети. Он также нанял для этой цели друу по имени Тентраан Дейл, хотя жулик предпочитает скорее уж следовать своим меткам и наблюдать издали, чем смешиваться с ними, чтобы лучше судить об их навыках. Большинство групп и не подумает включить миньона пожирателя разума в свою партию, так что часто требуется благоразумие, чтобы служить Куукулу, путешествуя с теми, кто не под его воздействием. Кара за раскрытие кого-либо как инструмента пожирателя разума обычно быстра и резка.

Жентарим (Zhentarim)

Жентарим - сеть торговцев, шпионов и убийц, поддерживаемая большой армией и возглавляемая Избранным Бэйна по имени Фзоул Чембрил. Также известная как Черная Сеть, группа использует запугивание, предательство и грубую силу, чтобы утвердиться в качестве передовой коммерческой силы в каждой из областей, где имеет существенное присутствие. Хотя его тактика сомнительна, Жентарим утвердился как неотъемлемая часть экономики во многих из регионов Лунного Моря. Влияние жентов, однако, на этом не останавливается; они основали сильные базы в и вокруг пустыни Анорач и Озера Пара. Они также имеют агентов по всему Северу и Недоступному Востоку, неустанно работающих, чтобы превратить эти регионы в бастионы влияния Жентарима.

Женты - нормальная часть жизни на Лунном Море, столь же принимаемая там, как любая другая коммерческая группа в другой области Фазруна. Конечно, их методы и тактика известны, но они - также справедливые торговцы, приносящие много иностранного золота и товаров в этот регион тем, кто может позволить себе это. По Побережью Меча Жентарим считают видимым издали врагом, использующим шантаж, вымогательство и запугивание, чтобы добиться своих целей. Те, кто придет под знаменем Жента в Уотердип или Врата Балдура, вероятно, встретят кое-где пожатие плеч или закрытые двери, но немногие из граждан этих городов чувствуют явную угрозу со стороны Черной Сети. Союз Лордов Севера и торговые принцы Амна, однако, знают их лучше, и эти группы делают все, что могут, чтобы остановить расширение силы Жентарима и его интересов везде и всегда, когда могут.

Области влияния

Из-за недавних переворотов в организации, а также появления новых угроз типа шедоваров, женты перефокусировали свои усилия при доминировании в регионе Лунного Моря. Они собирают свои силы и в Жентил Кипе, и в Цитадели Ворона, что очень возбуждает Хиллсфар и Мелвонт. Хотя ни одна из крепостей не выказывает признаков агрессии, каждый в регионе начинает чувствовать тяжесть взгляда Фзоула.

Город Минтар на северо-западном берегу Озера Пара - наиболее вероятное место такого расширения, так как он управляется армией Бэйнитов под управлением союзника Фзоула, Телдорна Черная Надежда. Этот регион, с его многочисленными независимыми городами и безжалостными тиранами, некоторые называют Лунным Морем Юга, и скоро Черная Сеть может еще более укрепить это прозвище.

Теск - еще одна область, готовая для расширения Жентарима, благодаря немалой оркской армии, оставленной жентами в регионе после войны против Орды Туйган. Однако, орки стали частью тескского пейзажа, и их лояльность Черной Сети снизилась. Фзоул послал эмиссаров, чтобы попытаться восстановить контроль над орками, но пока что преуспел лишь в достижении незначительных соглашений, которые быстро разваливаются. Расходятся слухи, что Фзоул доставил в Манксан бехолдера для помощи в вербовке орков, и некоторых из самых доверенных убийц и штурмовиков Фзоула также движутся на восток.

Регионы

Следующие регионы имеют существенное присутствие Жентарима или привлекли внимание агентов и вербовщиков-жентов для расширения влияния группы:

Анорач: Пока над песками пустыни не появился вновь Город Шейд, женты были самой влиятельной группой в пустыне. Они все еще управляют торговлей через середину пустыни вдоль Черной Дороги, и Жентарим может быть найден по всему этому выходящему пути.

Озеро Пара: Бэйнитская цитадель Минтар весьма дружелюбна по отношению к Черной Сети, которая начала продвигать своих представителей по иерархии церкви, управляющей городом. Женты медленно становятся частью минтарского пейзажа, и все чаще в настоящее время можно увидеть солдат, несущих знамена Жентарима, рядом с таковыми армии Бэйна, занимающей город.

Лунное Море: Этот регион - домашняя база жентов, и здесь их количество и влияние намного больше, чем в любой другой части Фазруна. Местное население ценит торговлю и военную мощь, которую владыки Жентил Кипа обеспечивают

региону. Рост армий Жентарима удивляет простой народ и, возможно, скоро армии пойдут на Мелвонт или Хиллсфар в попытке укрепить свой контроль над областью.

Север и Серебряные Марши: Проникновение жентов в эти области, помимо очевидного занятия ими Ллорка, было коварнее, чем в других местах. Отставные солдаты Жентарима обосновались в регионе, заявляя, что они порвали с Черной Сетью и теперь желают прожить остаток жизни подальше от нее. Однако, Союз Лордов и народ региона сомневаются в этом.

Теск: Черная Сеть только что начала получать здесь опорную точку, но тескцы все еще рассматривают орков и их владык из Жентарима с серьезным недоверием и страхом.

Присоединение к Жентариму

Жентарим в недавние месяцы замедлил свои усилия по вербовке, чтобы сосредоточиться на переобъединении своих сил в области Лунного Моря. Женты все еще работают из-за сцены, чтобы восстановить лояльность оркской орды в Теске, и они хотят расширить свою торговую сеть на регион Озера Пара, чтобы получить преимущество невероятных возможностей Калимшана и Амна.

Группа всегда находится в поисках ценных новичков. В тех областях, где его солдаты и караваны обычны — Лунное Море, Анорач и часть Севера — Жентарим открыто принимает на службу новых солдат из местного населения. Женты предпочитают тех, у кого есть некоторый опыт, но молодые новички часто используются для трудных путешествий через пустыню от Ллорка до Кинжальных Порогов и обратно.

Приоединиться к Черной Сети несложно — про сто надо найти заставу или силы Жентарима и заявить о своем намерении. Затем персонаж направляется к местному лейтенанту, который задает предполагаемому новичку вопросы, чтобы измерить его лояльность, таланты и пригодность. Подходящие служат простыми солдатами, размещаемые или где придется, или посылаемые в подразделения, требующие усиления. Тех, кто выказывает более специализированные таланты, рассматривают более тщательно. Маги и клерики - одни из самых ценных и опасных новичков, которых принимает Черная Сеть - часто посылаются в Жентил Кип, чтобы священники Бэйна далее исследовали их лояльность. Жуликам, друидам и рейнджерам чаще всего позволяется независимо действовать в интересах организации, так как их таланты и склонности не особо хорошо вписываются в структурированный характер военных сил Жентарима.

Если персонаж желает присоединиться к организации, но уже занят каким-то своим заданием, его могут принять к рассмотрению. Жентарим использует таких рекрутов-авантюристов в стороне от информации и без гото вого доступа к организации через ее торговую сеть и местные контакты. Правда таится за легендами, и новости о деятельности в руинах и других покинутых местах и местоположения магических артефактов и залежей природных ресурсов - ценные частицы информации, которую может использовать Черная Сеть. Те, кто сообщают о таких результатах лидерам, могут ожидать вознаграждения, в то время как те, кто скрывает подобную информацию, могут ожидать строгого наказания, если будут раскрыты.

Цена и выгоды членства

Жентарим требует активной службы от всех своих членов и уважения власти тех, кто стоит выше в командной цепи. Это не говорит о том, что персонажей низкого уровня, желающих присоединиться к Жентариму, обязательно заставят служить в караванах или на других подобных мирских делах. Пока они продолжают обеспечивать Черную Сеть информацией о регионе, в котором они действуют, новые члены свободны исследовать и предпринимать приключения для



своих собственных целей (если они не пересекаются с целями организации). Нет никакой реальной предпосылки для объединения, помимо готовности следовать приказам — что обычно влечет за собой совершение злых действий.

Членство в организации имеет много выгод. Жент автоматически находится под защитой всей сети и может призвать помощи, если атакован или если опасность угрожает интересам группы. Предательство в рядах редко, потому что лояльность - ключевой компонент философии Жентарима. РС из Жентарима может нанимать союзнических прихвостней и наемников со скидкой 10% от стандартной нормы (включая плату за опасность), и персонаж получает +4 бонус по проверкам Дипломатии, сделанным, чтобы влиять на отношение наемника. Персонаж с умением Лидерства получает +2 бонус на свой показатель Лидерства с целью вербовки когорт и последователей, если он берет их исключительно из сил Жентарима или верноподанных.

РС из Жентарима может также реквизировать оснащение по обесцененным нормам, если находится в пределах они контролируемой жентами территория или взаимодействует с присоединенными торговцами или караванами. В таком случае мирское оснащение, обеспеченное Черной Сетью, несет стандартную скидку 5%, и проверки Дипломатии, сделанные персонажем-жентом для снижения цены магических изделий или специального оснащения, получают +2 бонус.

Действия с Жентаримом

Группа авантюристов может быть собрана Жентаримом для решения задач организации нетрадиционными способами. Группе могут поручить искоренение священников Цирика в области Лунного Моря, или отбить у Арфистов обросший слухами артефакт или *портал*. Такие группы хорошо поддерживаются золотом, магическими изделиями и дружественными контактами в области, в которой они работают. Индивидуум из Жентарима может объединиться с соответствующими членами партии, формируя независимую приключенческую банду, или группа авантюристов целиком может соблазниться обещаниями сокровищ и власти.

Действия за пределами Жентарима

Членство в Жентариме не делает персонажа недопустимым в приключенческой партии — фактически более легкий доступ члена к высококачественному оружию, магическим изделиям и специальному оснащению может считаться немалой выгодой. Хотя партия целиком не может злоупотреблять привилегиями Жентарима, он может все же приносить изделия в группу, которой обычно они были бы недоступны. В Лунном Море и по Черной Дороге жентов рассматривают как часть повседневной жизни, и, таким образом, независимый агент Черной Сети может даже встретиться с партией, не состоящей только из злых персонажей.

Глава 5

Злые места

Магия и энергия планов свободно текут во всем мире Торила. Архимаги владеют невероятными силами, и священники темных богов исполняют ритуалы, чтобы удовлетворить зло, в своих безобразных святынях. Прямые эффекты такой силы, направляемой смертными, очевидны для всех — но также есть и более тонкие последствия. В лабиринте темноты и камня под поверхностью мира такие энергии объединяются, создавая земные узлы, где мощная магия поймана в самом камне. Эта сила ждет, чтобы ее выявили те, кто чувствителен к ее присутствию, но также существуют и другие сконцентрированные источники силы.

Узлы чистого зла усеивают пейзаж там, где имела место отвратительная безнравственность. Аналогично, недавно сформированное Теневое Плетение имеет незначительные дефекты, позволяющие его энергии просачиваться на Материальный План и наполнять окружающую среду его искаженной магической природой. Святыни злых божеств наполнены сущностью самой веры, переводящейся в блага тем, кто следует богу и в развращение - для других. Наконец, коварную форму искажения можно найти там, где прошло древнее зло. Эти существа из чистого зла оставили за собой следы своей силы, способные развратить поколения, рожденные в этой области.

Злые узлы

Некоторые концентрации злой энергии излучают подобно маяку для владеющих магией существ области. Сила невидима невооруженным глазом, но ее могут обнаружить те, у кого есть соответствующие знания и чувствительность. Злые заклинатели дорого платят за знания о местоположении злых узлов, увеличивающих эффективность их заклинаний и позволяющих им вызывать силы, лежащие за пределами их нормальных способностей. Злые аутсайдеры и интеллектуальная нежить, также способные читать заклинания, при любой возможности устраивают логовища вокруг злых узлов - и часто бьются друг с другом за контроль над такой областью.

Местоположения многих узлов уже известны, особенно среди тех, кто путешествует в злых кругах, другие все же приходится обнаруживать. Узлы проявляются по-разному - от постоянной темной ауры до области несвежего воздуха, который словно нападает на легкие незлых существ, подходящих к узлу. Ниже даны примеры и местоположения нескольких узлов, хотя на и под Фазруном их существует намного больше.

Обнаружение злого узла

Границы злого узла не видны невооруженным глазом, если сам узел не проявляет некоего видимого эффекта. Однако, обнаружить злой узел можно; любое существо, которое проходит в пределах 30 футов от самого удаленного слоя злого узла, может сделать DC 20 проверку Интеллекта или DC 20 проверку Колдовства, если имеет соответствующее умение Заклинатель Узла. Злые существа получают +2 бонус по этой проверке. Успешная проверка любого вида показывает источник и направление концентрации злой силы. Персонажи с соответствующим умением Заклинатель Узла распознают в этой силе злой узел, хотя они не могут определить его степень, форму или класс, не обследовав его физически.

Форма злого узла не определяется окружающим ландшафтом. Он может шириться различными путями в подземелье, по склонам горы или сквозь воды реки или озера. В некоторых случаях большая часть злого узла может быть скрыта такой природной чертой, позволяя существам соответствующего вида занять его без особых проблем. Злые заклинатели часто выкапывают в таких областях свои логовища, расширяя свои башни в воздух и в подземелье, чтобы извлечь всю выгоду из области влияния узла.

Класс и размер злого узла

Сила злого узла определяется его классом - числом, обычно лежащим между 1 и 5. Чем выше число, тем мощнее злой узел. Слабые злые узлы более обычны, чем сильные. Большинство злых узлов - класса 1 или 2; было обнаружено лишь несколько узлов класса 3, 4 и 5. Злых узлов мощнее 5 класса найдено не было, хотя теоретически они могут существовать.

Злые узлы класса 2 или выше уменьшаются в силе, поскольку они излучают из своего ядра. Интенсивность мощного узла измеряется в слоях; узел имеет столько слоев, каков его класс. Таким образом, злой узел 2 класса имеет два слоя, в то время как злой узел 5 класса имеет их пять. Самая внутренняя оболочка имеет самое высокое значение, равное таковому всего узла. Каждый слой за пределами первого имеет класс, оценивающийся на 1 пункт ниже, чем слой, который он окружает. Например, у узла 3 класса самая внутренняя область 3 класса заключена в слой 2 класса, который окружен слоем 1 класса.

Местоположение злого узла связано с его классом, как показано в Таблице 5-1.

ТАБЛИЦА 5-1: ЗЛЫЕ УЗЛЫ

Класс	ДС узла	Ширина слоя	Диаметр узла
1	10	от 5 до 30 футов	от 10 до 60 футов
2	15	от 10 до 40 футов	от 40 до 160 футов
3	20	от 20 до 80 футов	от 120 до 480 футов
4	25	от 30 до 120 футов	от 240 до 960 футов
5	30	от 40 до 160 футов	от 400 до 1,600 футов
6+	35+	от 50 до 200 футов	от 600 до 1,400 футов

ДС узла: Эта величина - базовый ДС проверок, сделанных для использования силы узла (см. Силы злого узла, ниже).

Ширина слоя: Эта величина описывает толщину каждого слоя узла. Наприме, типичный узел 3 класса может состоять из трех слоев, каждый 50 футов шириной.

Диаметр узла: Этот числовой диапазон представляет полный диаметр узла, от одного самого удаленного края его оболочки 1 класса до точно противоположного края этой же оболочки.

Силы злого узла

Класс злого узла и ценность его различных слоев имеют значения, зависящие от сил, которые он обеспечивает. Кроме бонуса, который узел предоставляет к эффективному уровню заклинателя (см. ниже), эти силы доступны только персонажу с соответствующим умением Заклинатель Узла. Персонаж должен знать злой узел, чтобы использовать любую из его сил.

Бонус к эффективному уровню заклинателя: Любой злой заклинатель (или злое существо с подобными заклинаниями способностями) может воспользоваться преимуществом этой основной особенности злого узла. Злой заклинатель, стоящий в пределах слоя злого узла, может попытаться добавить его класс к эффективному уровню заклинателя для любого заклинания, которое он читает. Чтобы преуспеть в этом, он должен сделать успешную проверку Интеллекта) (ДС равен базовому ДС узла + уровень заклинания) при наложении заклинания. (Эта попытка не изменяет время чтения заклинания). Если проверка терпит неудачу, заклинание просто читается на нормальном уровне заклинателя персонажа. Если проверка преуспевает, заклинатель добавляет класс слоя к своему уровню заклинателя для этого заклинания. Персонаж с соответствующим умением Заклинатель Узла может делать для этой цели попытку проверки Колдовства вместо проверки Интеллекта.

Заклинатель может использовать и меньшее количество силы узла, чем ему доступно, чтобы снизить ДС проверки. Например, заклинатель может пожелать добавить только два уровня к своему эффективному уровню заклинателя, находясь в центре узла 4 класса, снижая ДС с 25 + уровень заклинания до 15 + уровень заклинания.

Бонус к эффективному уровню заклинателя оказывает на заклинание несколько эффектов, хотя некоторые формы магической выгоды больше других. Все эффекты, зависящие от уровня заклинателя (типа проверок уровня заклинателя, дайса урона, продолжительности, дальности и т.п.) рассчитываются согласно новому уровню заклинателя. Например, если клерик 9-го уровня успешно использует магию узла, чтобы улучшить уровень заклинателя для наложения *пламенного удара*, находясь в центре узла 4 класса, заклинание наносит 13d6 пунктов урона и имеет максимальную дальность 230 футов, потому что заклинатель имеет эффективный уровень заклинателя 13 -й (клерик 9-го уровня + узел 4 класса). Бонус к эффективному уровню заклинателя не позволяет заклинателю превышать максимальный урон заклинания или другой установленный предел (если таковой есть).

Заклинатель, использующий злой узел таким образом, должен делать отдельную проверку на каждое заклинание, которое он хочет изменить.

Предоставленные заклинания: Злые узлы часто привязаны к определенной теме, типа тьмы или нежити, и они могут предоставлять заклинания злым заклинателям, чувствительным к их магии. Каждый злой узел может предоставлять количество заклинаний, равное его классу, с максимальным уровнем заклинаний, равным его классу. Например, злой узел 4 класса может предоставлять четыре заклинания 4-го уровня или ниже. Персонаж с соответствующим умением Заклинатель Узла может получить доступ к любым из предоставленных заклинаний узла, если уровень его достаточно высок, чтобы читать их. Чтобы использовать предоставленные заклинания узла, персонаж должен стоять внутри узла и сделать попытку проверки Колдовства (против базового ДС узла; см. Таблицу 5-1)

Персонаж, готовящий заклинания, может готовить любое из предоставленных заклинаний узла, которое он может читать, при условии, что он делает это, находясь в пределах узла. Не предоставляется никаких дополнительных ячеек заклинаний; эти заклинания должны быть подготовлены в пределах нормального распределения ячеек заклинаний персонажа. Персонаж должен преуспеть в проверке Колдовства на каждое заклинание, подготовленное таким образом (см. выше). Неудача означает, что заклинатель не может готовить это заклинание или попытаться подготовить любое другое заклинание узла в течение 24 часов. С подготовленным заклинанием узла обращаются как с нормальным заклинанием, подготовленным персонажем. Если заклинатель покидает узел, он все же может читать заклинания, которые он подготовил, находясь там.

Заклинатель, который не готовит заклинания (типа колдуна) не может использовать предоставленные узлом

Новые типы узлов и умения магии узла

Магия узла была первоначально представлена в приложении "Подземье" с описанием земных узлов. Все умения магии узла из той книги относятся только к земным узлам. С появлением в этой книге злых узлов и узлов Теневого Плетения список умений магии узла был расширен. Теперь всякий раз, когда персонаж выбирает умение Заклинатель Узла, он должен настроиться на определенный тип узла - земной, злой или Теневого Плетения. После этого любые умения магии узла, которые он выбирает, применяются только к этому типу узла. Можно выбирать Заклинатель Узла не один раз, каждый раз применяя его к другому узлу. В этом случае другие умения магии узла также должны выбираться несколько раз для применения к другим типам узлов.

Персонаж с умением Заклинатель Узла получает +2 бонус на проверки Интеллекта, чтобы обнаружить узлы того типа, на который он не настроен.

Пересмотренные умения магии узла можно найти в Главе 2.

заклинания за пределами узла. Однако, пока он остается в пределах узла, он может использовать предоставленное узлом заклинание, как будто это одно из его заклинаний, известное на соответствующем уровне заклинаний. Не предоставляется никаких дополнительных ячеек заклинаний; эти заклинания находятся в пределах нормального распределения персонажа. Заклинатель должен делать попытку проверки Колдовства каждый раз, когда пытается использовать заклинание узла таким образом; эта попытка не изменяет время чтения заклинания. Неудача указывает, что он не может использовать это заклинание и не может пытаться использовать любое из заклинаний узла в течение 24 часов.

Заключение: Персонаж, настроенный на злые узлы, может заключать других существ внутри злого узла на неопределенное время. Пойманные существа невидимы, не могут связываться со внешним миром и не могут влиять на окружающую среду — по сути, они находятся в состоянии временно приостановленного существования. Узел может вмещать количество пойманных существ, равное его классу, и никакое отдельное существо не может иметь больший Hit Dice, чем утроенный класс узла.

Персонаж, пытающийся заключить существо, должен сделать попытку проверки Колдовства (против базового DC узла), когда и он, и существо находятся в пределах узла. Существо должно желать быть заключенным - через *зачарование*, принуждение, посулы или соглашение. Неудача проверки указывает, что существо не заключено, и персонаж не может вновь пытаться заключить это существо в течение 24 часов. Попытка заключения существа требует стандартного действия, которое вызывает атаку возможности.

Заключенные существа исчезают, рассеиваясь в энергии самого узла. Они не могут говорить или действовать, не требуют ни сна, ни продовольствия или воды и не стареют — по существу, они прекращают существовать. Если узел достиг своего предела заключения, никто больше не может заключить в нем новых существ. Персонаж, пытающийся заключить существо, немедленно узнает, полон ли узел, хотя он и не знает, что за существа заключены в нем, если только не он сам заключил их. Объекты и неинтеллектуальные существа не могут быть этим способом помещены в узел.

Персонаж, заключивший существо в злом узле, может вернуть это существо из любого злого узла — не только из того, в который он поместил его — сделав проверку Колдовства (против DC, необходимого для заключения существа). При успехе существо появляется в пределах области узла, там, где пожелает персонаж. Попытка выпуска заключенного существа - стандартное действие, вызывающее атаку возможности.

Заклинатель, помимо того, который поймал существо, может также пытаться вернуть его, но только в пределах злого узла, где существо было первоначально заключено. Чтобы вернуть существо, спрятанное другим персонажем, заклинитель должен сделать проверку Колдовства (DC равен базовому DC узла + уровень заклинателя персонажа, первоначально заключившего существо). Успех указывает, что пойманное существо (определенное наугад, если оно заключено не одно) появляется в точке, обозначенной возвращающим его персонажем.

Разработка и модификации

Как отмечено выше, злые существа и заклинатели могут пожелать устроить свои логовища в пределах области злого узла. Такие существа часто модифицируют злой узел или окружающий ландшафт, чтобы лучше воспользоваться преимуществом его сил или лучше защититься. Существо может построить башню или подземную крепость в пределах области узла, создать храм злого божества или сделать другую физическую модификацию места расположения узла.

Эта подстройка должна быть сделана соответствующими физическими методами и занимает то же самое количество времени, которое такой проект обычно и требует. Обеспечение того, чтобы узел остался в течение этого процесса магически неповрежденным, требует успешной проверки Колдовства (DC равен базовому DC узла + 10) наблюдающим персонажем с соответствующим умением Заклинатель Узла, когда строительство завершено (или после каждой недели строительства). Каждая неудачная проверка навсегда уменьшает класс узла на 1.

Пример злого узла

Фей'ри-изменница по имени Энтрия устроила логовище около этого злого узла, который портит всю растительность и воду в пределах своей области. Его можно найти на восточном краю Высокого Леса, приблизительно в семьдесят м пяти милях к югу от руин Хеллгейт Кипа.

Злой узел Высокого Леса

Класс: 4

Предоставленные заклинания: *луч ослабления, теневой спрей*^{УЗЦ}, *луч истощения, расслабленность*

Узлы Теневого Плетения

Поскольку все больше последователей Шар для своих мерзких дел ищек манипулируют Теневым Плетением, оно стало оставлять на Фазруне следы своей развращенной силы. Эти точки утечки магии Теневого Плетения известны как узлы Теневого Плетения. Такие узлы чрезвычайно редки, но для тех пользователей Теневого Плетения, которые знают об их существовании и местоположении, они действительно очень мощны.

Узлы Теневого Плетения следуют всем правилам для злых узлов в отношении обнаружения, использования, класса и размера и модификации, хотя только пользователи Теневого Плетения могут извлечь выгоды этих узлов. Эти узлы не имеют способности заключения злых узлов; помимо этого, их силы отличаются от таковых злых узлов как описано ниже.

Бонус к эффективному уровню заклинателя: Заклинания воплощения и превращения не могут быть изменены узлом Теневого Плетения, как и заклинания со световым описателем. DC Колдовства для увеличения уровня заклинателя для наложения заклинаний зачарования, иллюзии или некромантии в пределах узла Теневого Плетения уменьшается на 4.

Предоставленные заклинания: Узлы Теневого Плетения почти всегда предоставляют заклинания из школ от зачарования, иллюзии и некромантии, а также с описателем темноты. Они не могут предоставлять заклинания воплощения или превращения (кроме таковых с описателем темноты) или со световым описателем.

Усиление: Персонаж с соответствующим умением Заклинатель Узла может вытягивать энергию из узла Теневого Плетения, становясь сильнее, быстрее и крепче. Чтобы сделать это, персонаж должен сделать попытку проверки Колдовства (против базового DC узла), находясь в пределах узла. Неудача указывает, что персонаж не получает никакой выгоды и не может снова делать попытку усиления в пределах этого узла в течение 24 часов. Успех предоставляет персонажу бонус к Силе, Ловкости или Телосложению, равный классу узла, сроком на 1 час. Персонаж может использовать бонус для одного показателя способности или распределить его среди любых или всех показателей способностей во время усиления. Он может и не пользоваться преимуществом полной силы узла, чтобы снизить DC проверки Колдовства.

Например, шарранский священник в узле Теневого Плетения 5 класса решает усилиться перед боем против группы авантюристов. Если он преуспевает в DC 30 проверке Колдовства, он может распределить 5 пунктов между своими показателями Силы, Ловкости и Телосложения. Если он хочет всего лишь повысить свое Телосложение на 2 пункта ради нескольких дополнительных очков жизни, то он может сделать это при DC 15 проверке Колдовства (базовый DC узла 2 класса).

Пример узла Теневого Плетения

Клан дварфов-прихожан Шар Даргера Айронмута построил свою подземную крепость вокруг узла Теневого Плетения в глубинах Великой Трещины. Узел выглядит как сложенная скала, непрерывно окутанная непроницаемой тьмой.

Узел Теневого Плетения Великой Трещины

Класс: 3

Предоставленные заклинания: *тихий образ, паника, ярость, контроль тьмы и теней* *.

* Новое заклинание, описанное выше.

СВЯТЫНИ

Боги Торила играют активную роль в повседневных делах жителей мира и являются силой в их жизнях настолько же, насколько и в природе, магии, жизни и смерти. Поколения за поколениями тратили поразительные количества денег и времени, строя великие храмы для почитания этих богов, во имя из велись войны. Но в глубине своей все религии локальны, особенно для божеств, сила которых связана с количеством и силой их последователей. Не в каждом из городов есть великий храм и не во всех придорожных гостиницах есть клерики местных богов (которых обычно много). Для этих мест святыни - и места для сборов, и центры поклонения. Святыня может быть построена и посвящена священником, или существующая структура или физическая особенность может быть признана святыней из-за ее обычного использования в церемониях, проводимых местными прихожанами. Однако, они возникают, и боги, конечно же, признают и ценят эти святыни, и лучшие из них притягивают достаточную долю божественного внимания.

Святыня иногда служит проводником крохотной части силы бога. Хотя эта трансформация чаще всего происходит в руках молящегося клерика или священника, иногда божество берет инициативу вселиться в область лично. Некоторые святыни создаются сами по себе, когда бог напрямую воздействует на область. Многие из известных святынь Фаэруна были созданы в течение Времени Неприятностей, когда боги ходили среди смертных и бились в ужасных битвах друг против друга и против обитателей континента.

Как выглядит святыня

Местоположение святыни может принимать фактически любую физическую форму, от высеченного каменного идола до естественного озера или пещеры или рощи священных деревьев. Форма святыни и ее местоположение обычно представляют некоторый аспект сферы бога, хотя и не обязательно. Святыни, сосредоточенные вокруг артефакта или определенного места, нечто излучают наружу, но их размеры не имеют никакого отношения к возможностям их эффектов. Фактически, существуют святыни всех размеров. Некоторые из них - не более чем путаница виноградных лоз, которые могут окружить отдельного прихожанина, в то время как другие могут целиком охватывать горную вершину.

Обнаружение святыни

Так как большинство святынь кажутся мирскими, их может быть трудно обнаружить тем, кто не знает об их существовании. Иногда для них характерны незначительные физические эффекты, неким способом связанные с их аспектом. В девственной роще, посвященный Силванусу, может всегда дуть приятный ветерок, в то время как воздух пещеры, посвященной Бэйну, может заставить всем несторонников хрипеть и задыхаться. Чтобы распознать в этих признаках выражение присутствия святыни, персонаж, стоящий внутри нее, должен сделать успешную DC 15 проверку Знаний (религия). Если результат проверки превышает DC на 5 или больше, он может определить самый сильный аспект мировоззрения бога; например, святыня Маска излучает хаос, в то время как таковая Ловиатар излучает зло. Если результат проверки превышает DC на 10 или больше, он может определить бога, которому посвящена святыня.

Силы святыни

Святыни - не только храмы; они содержат маленькое семя силы своего бога, предоставляя блага лояльным последователям и накладывая проклятия на неверных. Эти выгоды для последователей могут быть пониманием вопросов истории или сущности тайного или полновесными силами, длящимися весь день или дольше. Безотносительно блага, оно существует по прихоти бога, который дал его, что означает, что оно может быть отобрано также легко, как и даровано.

Энергия, исходящая от святыни - окружающая, она становится частью самого этого места. Она не может использоваться для иной цели, кроме выгоды для последователя бога, но даже и тогда только самые посвященные последователи получают покровительство бога. Клерик или паладин соответствующего божества может получить выгоду святыни всякий раз, когда пожелает — если только бог не решил наказать его за нарушения против веры. Не последователи божества не столь удачливы и должны делать DC 15 проверку Знаний (религия) или проверку Харизмы, чтобы получить выгоду святыни. Наличие священника, ведущего ритуал, призывающий силу святыни обеспечивает +4 бонус по этой проверке. Последователь может призывать силы святыни только один раз в каждые 24 часа, независимо от успеха или неудачи попытки.

Каждая святыня имеет ритуал или другое требование, которое последователь должен исполнить или выполнить, чтобы вымолить покровительство своего бога. Эти ритуалы варьируются от пожертвования золота и драгоценных камней до кровавых обрядов и длительных периодов молитв или медитаций. Священники бога автоматически знают характер таких ритуалов, но другие должны исследовать их или быть наученными соответствующим клериком. Исследование ритуала специфической святыни требует DC 15 проверки Знаний (религия) или проверки бардских знаний.

Примеры святынь

Следующие святыни известны духовенству соответствующих богов. Успешная DC 25 проверка бардских знаний, Знаний (местный) или Сбора Информации также показывает их местоположение, хотя, если проявлять к ним излишний интерес, можно привлечь внимание ближайших клериков рассматриваемого бога. Каждая из стай о святынях организована в одном и том же формате, как описано ниже.

Название святыни

Описание того, как выглядит святыня, ее местоположение и стражи (если они есть) следуют за названием статьи.

Ритуал: Эта секция описывает ритуал, предоставляющий выгоду последователям, и заклинания или какие-либо проверки навыков, проверки способностей, временную связь или жертвы, которые должны быть сделаны для завершения ритуала. Эти ритуалы могут быть исполнены любым, но только те, кто посвящен рассматриваемому богу, могут получить выгоду от ритуала. Все, что переносят другие - это некий мрачный эффект в расплату за высокомерие, с которым они заявляют богу, что не поклоняются ему.

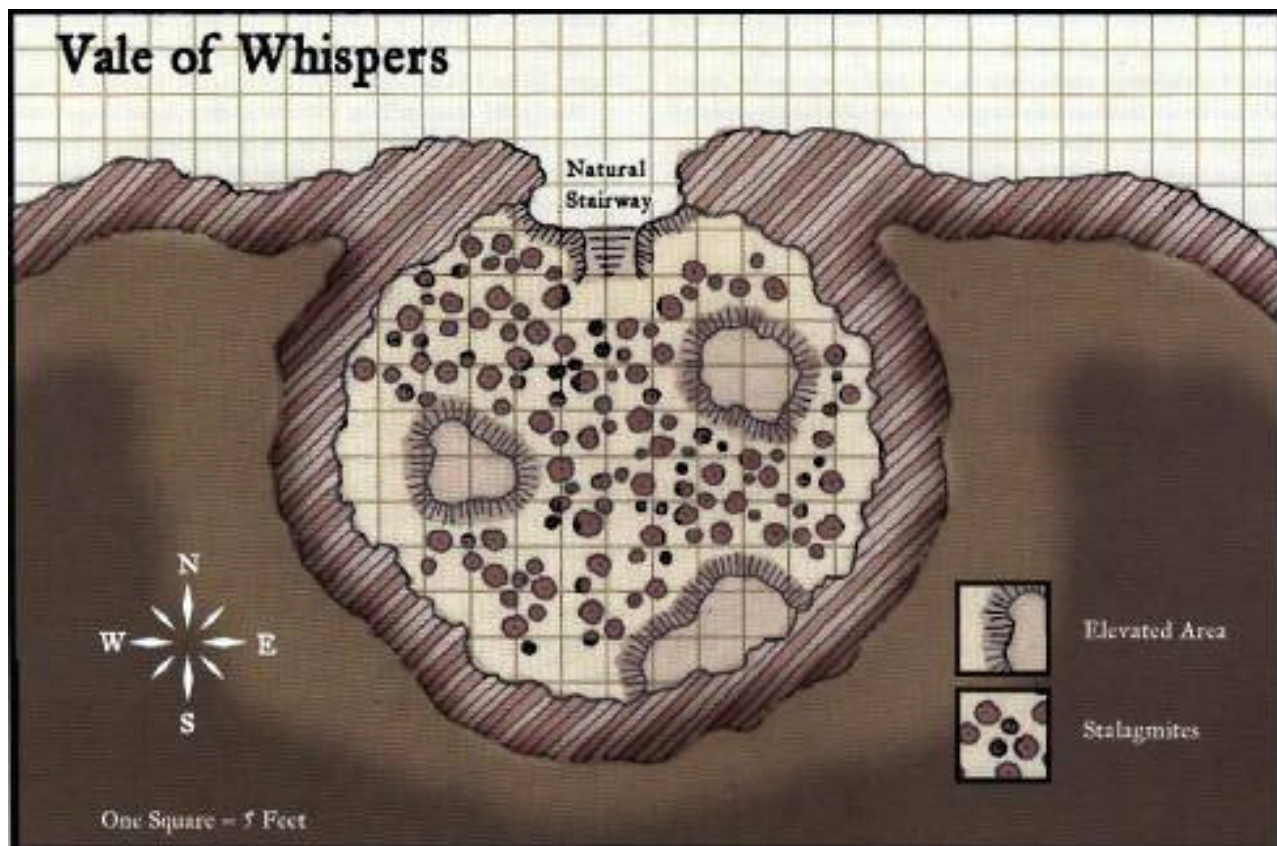
Выгода ритуала: Описание выгоды, который получает последователь, успешно завершая ритуал.

Мрачный эффект: Не-последователи, исполняющие ритуал или иначе оскверняющие святыню, страдают от эффектов, описанных в этой секции. Против этих эффектов не позволено спасбросок, если не отмечено иначе. Вторичные проклятия, которые чаще всего даются, обычно позволяют спасбросок некоторого вида.

Дополнительная информация: Здесь даны существа-стражи, примеры столкновений и любая другая полезная информация для ДМов и игроков.

Долина Шепотов

Поддерживающие Шар ценят секреты дороже золота. Многие из преданных Шар проводят всю свою жизнь, собирая и храня секреты, используя их как валюту для повышения своего положения в пределах церкви и для того, чтобы оставаться



под покровительством своей богини. Каждый секрет, который шепчут священнику или последователю Леди Потери, также слышит и божество, и она хранит их все в безобразной святыне, известной как Долина Шепотов.

"Долина" - фактически выпуклая пещера 100-футового радиуса, созданная нависающими скалами в южном конце Гор Серые Пики, прямо на северо-запад от Болота Челимбер. Пещера, как полагают, столь же стара, как и сам Фаэрун, и ее пол и потолок покрыты тысячами иглоподобных скальных формирований. Вечером, когда свет солнца течет сквозь единственный вход в пещеру, эти каменные зубы создают впечатление, чтоходишь в утробу существа легендарного зла.

Только войдя внутрь, можно понять истинную природу этого места. Все нашептываемые секреты Фаэруна стекают сюда, и они выются вокруг пещеры. В пещере всегда звучит приглушенная какофония звуков - словно эхо шепотов стен и камней. Независимо от того, где стоять внутри пещеры, каждую минуту или около того в этом месте обнаруживается секрет - словно один шепот ненадолго становится значительно громче и яснее, чем другие. Иначе слышно лишь бульканье других секретов, текущее по комнате, словно вода. Животные не могут выдержать звука этого непрерывного шептания и научились избегать пещеры. Требуется успешная DC 15 проверка Дипломатии или Приручения Животного, чтобы вынудить фамильяра или животного компаньона (соответственно) войти в пещеру; все остальные животные отказываются даже ступить внутрь.

Иногда секреты, кажется, принимают форму и мелькают по комнате подобно теням. В действительности же это явление - скопление ультрамощных теней, привязанных Шар охранять Долину Шепотов против неверующих вторгшихся. Любой нешарранской веры (или не сопровождаемый уважаемым клериком или последователем), проводящий больше нескольких раундов внутри пещеры, подвергается атаке теней. Борьбу с ними вдвойне затрудняют сталагмиты и сталактиты, которые не мешают теням, но представляют немалую проблему для материальных существ, старающихся отбиваться от них. Будучи убиты, тени вновь появляются в долине через 1d10 часов.

Ритуал Долины Шепотов: Ритуал, используемый для призыва силы святыни, весьма прост. Пришедший должен пройти к центру палаты, где ясно слышны тысячи одновременных шепотов. Он должен встать здесь на колени и слушать шепоты, пока не сможет различить единственный секрет, который повторяется многократно. Для этого требуется успешная DC 15 проверка Интеллекта, сопровождаемая до 1 часа медитации. На каждые 2 пункта, на которые результат проверки превышает DC, время, необходимое для различения секрета, уменьшается на 5 минут. Священник Шар автоматически преуспевает в ритуале, хотя, если он проваливает свою проверку Интеллекта, он должен медитировать в течение полного часа, чтобы получить выгоду от ритуала.

Выгода ритуала: Персонаж получает +10 бонус обстоятельства по всем проверкам Блефа, связанным с отдельным курсом действий, в течение 24 часов. Таким образом, если персонаж старался убедить мэра города, что все его сотрудники коррумпированы, бонус будет применяться ко всем проверкам Блефа, сделанным, чтобы поколебать мэра. Если в течение этого периода персонаж использует проверку Блефа для маневрирования в бою или для обхода охраны мэра, бонус не применяется.

Мрачный эффект: Не-последователей, предпринимаящих попытку ритуала, поражает мощное проклятие. Они переносят эффект заклинания *дарение проклятия*, которое уменьшает их самый высокий показатель способности на 6 пунктов на 24 часа. Против этого эффекта нет спасброска, и он не может быть удален никакими средствами, за исключением заклинаний *ограниченное желание*, *желание* или *чудо*.

Клерики других богов, предпринимаящие попытку ритуала, читающие божественное заклинание или пытающиеся изгонять теневых стражей святыни, страдают еще больше. Они не только поражаются вышеупомянутым проклятием, но должны также делать проверку Концентрации (DC 15 + уровень заклинания), чтобы читать любое заклинание в течение следующих 24 часов, поскольку Шар нашептывает самые темные страхи прямо в их разум каждый раз, когда они пытаются призвать силу своего бога.

Теневые стражи (10): CR 8; Большая нежить (бестелесный); HD 10d12; hp 65; Инициатива +7; Скорость полет 50 футов (хорошо); AC 15, касание 15, застигнутый врасплох 12; Базовая атака +5; Захватывание - ; Атака или Полная атака +8 рукопашная (1d4 Сила, бестелесное касание); Пространство/достижимость 10 фт/10 фт; SA создать отродье, урон Силы; SQ темновидение 60 футов, черты бестелесного, +4 сопротивление изгнанию, черты нежити; AL CE; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +6, Воля +9; Сила —, Ловкость 16, Телосложение —, Интеллект 6, Мудрость 14, Харизма 15.

Навыки и умения: Скрытность +11 *, Слушание +11, Поиск +7, Обнаружение +11; Настороженность, Увертливость, Атака с Лета, Улучшенная Инициатива.

Урон Силы (Su): Касание теневого стража наносит 2d4 пунктов урона Силы живущему противнику. Существо, сниженное теновым стражем до Силы 0, умирает. Это - эффект негативной энергии.

Создать отродье (Su): Любой гуманоид, пониженный теновым стражем до Силы 0, становится тенью под контролем своего убийцы на 1d4 раундо в.

Теневые стражи имеют +2 расовый бонус на проверки Слушания и Обнаружения и +4 расовый бонус по проверкам Поиска.

* Теновой страж получает +4 расовых бонус на проверки Скрытности в затененных областях. В ярко освещенных областях он берет -4 штраф по проверкам Скрытности.

Кровавая Скала

На северном краю Далекого Леса, где холмы и скалы Нетерских Гор прорываются сквозь его покров, лежит смертельная святыня Лорда Тварей, Малара, где валяются кости неудачников. Лес вокруг святыни плотен и деревьями, и животными, и охота в этой области запрещена. Хотя последователи Малара благоговейно относятся к ограничению всех существ, эта святыня предназначена для преднамеренного уничтожения только разумных существ.

Окруженную густыми группами высоких вечнозеленых деревьев, эту расширенную поляну почти невозможно найти, если неизвестны ее точное местоположение и путь к ней. Окружающий ландшафт - скалистый и холмистый, затрудняющий обзор и делающий невозможным путешествие верхом. Кровавая Скала - кинжалоподобный камень, выступающий над землей на высоту почти 30 футов. Все края скалы - иззубренные, и любое существо, которое попытается подняться по скале, раздерет в кровь руки и ноги. Дюжина стоячих камней неизвестного происхождения, помещенных здесь, по легенде, самим Лордом Тварей, окружает скалу. Заключительная особенность поляны - изогнутый камень, называемый Когтем, имеющий гладкую область, на которую кладут жертв, а также острый вздернутый каменный шип, где многие жертвы встретили свой конец.

Мало того, что охота вокруг этой области запрещена, но и твари, бродящие по ней, считаются аспектами самого Малара. Бог даже послал в эту область Тварь Малара, когда стало ясно, что враждебные авантюристы пришли уничтожить святыню. Все животные в 500-футовом радиусе вокруг святыни автоматически враждебны к любому, кто не принадлежит к вере Малара, и они иммунны к любым магическим зачарованиям и принуждениям, которые изменили бы это (хотя их все же можно успокоить успешными проверками навыков и другими мирскими средствами). Животных компаньонов и фамильяров это не затрагивает, но обученные животные должны преуспеть в DC 15 спасброске Воли или навсегда попасть под влияние Лорда Тварей.

Ритуал Кровавой Скалы: Клерики и друиды Малара знают, что свежее убийство - одно из величайших подношений, которое они могут дать своему владыке. Ритуал Кровавой Скалы - самый прямой путь предложить такую жертву Лорду Тварей, хотя святыня принимает в качестве надлежащих подношений только разумных существ (живущие существа с показателем Интеллекта 3 или выше). Существо привязывается к Когтю и многократно разрывается лидером ритуала, который использует или свои собственные когти, или специальный инструмент, сделанный из когтей медведя или большой хищной кошки. По мере того как кровь жертвы стекает вниз, она поглощается Когтем и исчезает. Ритуал занимает 2 часа, и лидер должен сделать успешную DC 20 проверку Излечения, чтобы держать жертву живой, пока медленно вытекает ее кровь. Если ритуал выполнен должным образом, Кровавая Скала начинает кровоточить, как будто проколота в нескольких местах. Кровь собирается в специальном контейнере для лидера ритуала, чтобы он ее выпил, и этот акт заканчивает ритуал.

Выгода ритуала: Кто бы ее ни пил, кровь, собранная с Кровавой Скалы, защищена и оживлена эликсиром. В последующие 24 часа, если персонаж поврежден в бою, на него немедленно накладывается заклинание *лечение серьезных ран*. Получение урона из другого источника, типа срабатывания ловушки или падения с большой высоты, не вызывает этого эффекта. Заклинание имеет 20-й уровень заклинателя, и только лидер ритуала может получить выгоды от этого эффекта.

Мрачный эффект: Любые существа, помимо лидера ритуала, которые пьют кровь (включая преданных последователей Малара), не переносят никаких очевидных болевых эффектов, хотя они могут обнаружить небольшое увеличение своего кровяного давления. В действительности, их кровь бежит быстрее в течение 24 часов, заставляя все раны, от которых они страдают, кровоточить еще на 1 пункт урона в раунд, пока такие персонажи не получат магического лечения.

Клерик другой веры, делающий попытку ритуала, пьющий кровь или пытающийся направлять божественную энергию, находясь в пределах святыни, очень страдает. Будучи подвержен эффекту кровотечения, описанному выше, он должен делать DC 15 спасбросок Стойкости или быть поражен внутренним кровотечением, поскольку его вены начинают раскалываться и разрываться. Персонаж сразу же получает 2 пункта урона Телосложения и должен делать новый спасбросок каждый час, чтобы избежать дальнейшего урона этого же вида. Это состояние сохраняется, пока персонаж не умрет, не сделает три последовательных спасброска, или пока не станет целью заклинаний *излечение* или *чудо*.

Типовое столкновение (EL 10): Лидер ритуала (СЕ вервольф друид 6), 4 аколита (СЕ человек друид 2), 4 охранника (СЕ человек боец 2).

Громовая комната

Прихожане Бэйна еще сильнее сплотились после с возвращения бога и назначения Фзоула Чембрила бесспорным смертным представителем Бэйна. Они начали работать ради его целей еще эффективнее, и их проекты становятся все более честолюбивыми. В религиозном пылу генерал-бэйнит в Минтаре по имени Дарен Тимбайд (см. ниже статистику и другие детали) занял старое здание правительства и построил святыню своего бога. Он восстановил интерьер здания, чтобы он походил на гладиаторскую арену, на которой он некогда бился на Побережье Дракона, и назвал ее Громовой комнатой.

Громовая комната начиналась не более чем место для ритуальных боев, где рабы, захваченные монстры и добровольцы из бэйнитской армии встречались ради забавы и дохода. Толпа быстро росла, и над основанием первоначального здания был надстроен новый уровень. Как и все в городе, арена быстро привлекла внимание Телдорна Даркхоупа, правителя города, а также невероятно мощного священника Бэйна. Он посетил трехдневный фестиваль насилия и крови, даже обнаружив случай ритуальной жертвы во имя бога. Реакция была сильна, и сам Бэйн заметил этот внезапный подъем верности своих последователей. Недолго думая, Телдорн зареquisitionировал использование арены на несколько дней в месяц для празднований, обращений и недавно введенных праздников. Бэйн был доволен.

Популярной особенностью Громовой комнаты был барабанный бой, отмечающий открытие каждого из случаев. Тяжело звучащие барабаны выбивали ритм, как цимблы, а полые трубы рассказывали истории как о величайших триумфах Бэйна, так и о его воскрешении. Телдорн выработал ритуал вокруг этих ритмов, включающий в себя серьезное избивание клерика, посвященного одному из более слабых богов. Первым исполнив ритуал, он почувствовал, как в нем поднимается сила Бэйна. Опасаясь, что сила Бэйна, направленная на него, может оказаться неверно направленной в течение одного из многочисленных поединков, Телдорн приказал Генералу Тимбайду построить подземную палату, связанную с ареной, но находящуюся за пределами области боев.

Эта палата уже завершена, и в ней есть круг для ритуала избивания, а также ложа для четырнадцати ударников, требующихся для боя историй Бэйна. Хотя каждый из живущих в Минтаре знает о Громовой комнате, очень немногие знают о секретной святыне Бэйна, построенной под городом. Тех, кто узнает о ней, никогда не находят, потому что обычно их и используют в ритуалах.

Ритуал Громовой комнаты: Четырнадцать ударников и клерик или последователь Бэйна должны собраться в святыне под Минтаром, чтобы исполнить этот ритуал. Музыканты собираются в своей лиже, где они исполняют Великолепную Историю Бэйна-Завоевателя, ряд ударных виньеток, рассказывающих историю возвышения Бэйна, его падения и воскрешения. В течение обряда, занимающего более 2 часов, ритуальный исполнитель должен непрерывно бить заключенного в центре круга. Хотя для ритуала и достаточно любого заключенного, для получения исполнителем ритуала выгоды заключенный должен быть клериком другой веры. Уровень силы заключенных-клериков не имеет значения, сгодится даже самый непритязательный священнослужитель.

Выгода ритуала: Избивание индивидуума в течение более чем двух часов не остается без награды. Если жертва была членом духовенства некоего другого божества, исполнитель ритуала чувствует силу Бэйна, текущую сквозь него, делая его способным лучше сражать врагов Лорда Тьмы. Персонаж получает способность поразить своих противников (как предоставленная сила домена Разрушения, но заменяя уровень клерика на уровень персонажа) количество раз в день, равное его модификатору Харизмы (минимум один раз) на десятидневку.

Мрачный эффект: Трудно вообразить, чтобы кто-то помимо последователей Бэйна делал попытку ритуала Громовой комнаты, но, если клерик другого божества пытается читать заклинание или проводить канал божественной энергии Бэйна, божество показывает ему безумство его гордыни. Его руки охватываются слабостью и его решимость в бою падает. На персонажа это воздействует в течение 24 часов, и весь урон, который он наносит в это время в рукопашном бою, считается несмертельным.

Типовое столкновение (ЕЛ 11): Исполнитель ритуала (клерик Бэйна 8), 1 лейтенант (ЛЕ человек боец 4), 4 солдата (ЛЕ полуорк боец 3), 14 музыкантов (N человек эксперт 3).

Яма многоцветия

В течение Времени Неприятностей Тиамат пришла на Фаэруна вместе с большинством других богов. Она воспользовалась возможностью убить Джилгима, конкурирующую силу унтерского пантеона. Глубокая яма открылась в том месте, где пролилась кровь Джилгима, и Тиамат быстро провозгласила это место своим, прежде чем Джилгим смог "исказить" его и, возможно, использовать как путь к своему восстановлению. Она использовала яму, чтобы накопить богатство, которое собрала, находясь в смертной форме; проглоченное, награбленное благополучно транспортировалось в ее царство. Ныне яма все еще есть в заброшенной части города Унталассе, и последователи Тиамат и те, кто поддерживает их, используют яму, чтобы отдавать награбленное в своих походах своей королеве.

Яма - 20-футовой ширины отверстие в земле, формой чем-то напоминающее упавшего человека. Дно ее заполнено красновато-черной грязью, которая остается мягкой, независимо от погоды. На грязной поверхности видны блестящие драгоценные камни различных цветов, а также монеты всех типов каждой из наций континента, что и дает яме ее общеизвестное название. Они есть всегда, хотя их состав меняется время от времени. Последователи Тиамат приходят сюда, чтобы отдать ей дань в форме монет и драгоценных камней, которые они бросают в грязную яму. Сокровище немедленно погружается в яму, и что происходит с ним после этого - вопрос, о котором немало рассужают. Конечно же, никто никогда не пытался раскопать яму или разрыть подземелье под ней, чтобы найти то, что, возможно, является одним из величайших запасов сокровищ на Фаэруне.

Земля на краях ямы ненадежна, часто осыпаясь в яму и забирая того, кто стоит рядом с ней. Несмотря на эту эрозию, яма, похоже, никогда не становится больше. Осыпающиеся части постоянно меняются, и даже клерики Тиамат никогда не знают, где в следующий раз произойдет оползень. Любой, кто стоит в области оползня, должен делать DC 15 спасбросок Рефлексов, чтобы избежать падения. Если существо падает в яму, грязь действует подобно зыбучим пескам, с увеличением DC всех проверок на 5 (см. "Руководство Ведущего"). Клерик другого божества получает 2d6 пунктов безобразного урона каждый раунд, в котором контактирует с грязью.

Ритуал Ямы многоцветия: Ритуал ямы требует пожертвования сокровищ и персонального риска лидера ритуала. Во-первых, количество монет и драгоценных камней, равных в эквиваленте gr 20 x уровень просителя, должно быть пожертвовано во имя Тиамат (брошено в яму). Затем проситель должен подойти на самый край ямы, воспевая Королеву-Дракона. Клерики Тиамат, жертвующие достаточно сокровищ и находящиеся в милости у богини, не должны бояться падения в яму, потому что богиня защищает их от вреда. Все остальные должны успешно избежать трех оползней, чтобы закончить ритуал. Падение в яму - знак либо неудовольствия богини, либо подлости лидера ритуала. В любом случае, выгоды проситель не получает, а вместо этого рискует утонуть в зыбучих песках.

Выгода ритуала: Проситель, получающий покровительство Королевы-Дракона, принимает аспект одного из ее детей. Физическая форма персонажа изменяется, некоторыми чертами походя на дракона. Этот эффект присуждает +4 бонус по проверкам Запугивания в течение 24 часов, так как персонаж может проявлять свою драконью сущность. Также, однажды в течение 24-часового периода персонаж может использовать дыхательное оружие дракона, на которого он теперь походит. Форма и характеристики этого дыхательного оружия - точно такие же, как таковые полудракона соответствующего типа (см. "Руководство Монстров").

Мрачный эффект: Не-последователь Тиамат может сделать попытку совершения ритуала и преуспеть в этом, хотя ему потребуется пожертвовать вдвое больше (уровень x 40 gr), чтобы иметь какой-либо шанс преуспеть. Те, кто не преуспевают, падают в яму как описано выше, разделяя судьбу последователей, которым не удастся умиливать Королеву-Дракона.

Клерик другого бога, делающий попытку ритуала, наложения заклинания или канала божественной энергии в пределах 20 футов от ямы, привлекает внимание Королевы-Дракона, которая посылает одного из своих детей (см. ниже) уничтожить обидчика. Дракон не атакует, пока персонаж в Унталассе, но поджидает обидчика и путешествует с ним, чтобы покинуть город, при первой же возможности устраивая засаду.

Антасилликс: Мужчина юный зеленый дракон; CR 8; Большой дракон (воздух); HD 14d12+42; hp 133; Инициатива +4; Скорость 40 футов, плавание 40 футов, полет 150 футов (плохо); AC 22, касание 9, застигнутый врасплох 12; Базовая атака +14; Захватывание +22; Атака +17 рукопашная (2d6+4, укус); Полная атака +17 рукопашная (2d6+4, укус) и +12/+12 рукопашная (1d8+2, 2 когтя) и +12/+12 рукопашная (1d6+2, 2 крыла) и +12 рукопашная (1d8+6, удар хвостом); Пространство/досягаемость 10 фт/5 фт (10 фт с укусом); SA дыхательное оружие, заклинания; SQ слепое видение 60 футов, темновидение 120 футов, иммунитет к кислоте, эффектам магического сна и параличу, видение при слабом освещении, водное дыхание; AL LE; Спасброски: Стойкость +12, Рефлексы +9, Воля +11; Сила 19, Ловкость 10, Телосложение 17, Интеллект 14, Мудрость 15, Харизма 14.

Навыки и умения: Блеф +16, Дипломатия +16, Искусство Побега +14, Запугивание +16, Знание (местный) +9, Знание (природа) +9, Слушание +18, Поиск +18, Колдовство +16, Обнаружение +18; Настороженность, Слепая борьба, Улучшенная Инициатива, Атака с Лета, Крыловорот.

Языки: Чессентский, Драконий и Унтерский.

Дыхательное оружие (Su): 40-футовый конус коррозионного (кислотного) газа; 8d6 кислота; DC 20 Рефлексы - вполтину.

Известные заклинания колдуна (5/4 в день, уровень заклинателя 1-й): 0-й — *танцующие огни*, *звук привидения*, *рука мага*, *обнаружение магии*; 1-й — *зачаровние персоны* (DC 13), *цит*.

Жало

В сердце артистического города Симбар находится изолированная поляна, содержащая один из самых болезненных секретов города. Священники Ловиатар, Девы Боли, воистину нашли дом в этом декадентском и терпимом городе. Многие из их обрядов даже не приходится скрывать от народных масс в целом, и они легко находят оправдание в вечеринках андеграунда. Сюда приглашаются все, и Ловиатар преобразовывает многих художников и свободных мыслителей этого города. Однако, лишь особые немногие получают доступ к святыне, известной как Жало.

Жало - естественный внутренний двор дома, используемого иницированными Ловиатар для целей их веры. Область внутреннего двора состоит из мягкой земли, полностью покрытой травой, и различные деревья не дают увидеть, что находится внутри. Четыре прохода, сделанные из камней, ведут от различных дверей особняка к центру внутреннего двора, где Ловиатар может почитаться должным образом. В центре стоит деформированное плачущее дерево с толстыми листьями и с шипами. Это - то место, где преданные возносят свои молитвы.

Дерево Ловиатар неживо, но становится проводником ее силы при проведении соответствующего ритуала. Его листья жестки и кнутоподобны, а шипы по мере необходимости могут использоваться для причинения печальных ран или болезненных жал. Если дерево или прихожан атакуют, дерево пробуждается к жизни для защиты святыни (статистики дерева см. ниже). Оно беспощадно атакует всех неприхожан, пока не будет уничтожено или святыня не будет свободна от захватчиков.

Ритуал Жала: Лидер ритуала должен обеспечить семь объектов, которые были внутри тел семи различных индивидуумов и причинили им боль. Эти изделия могут быть оружием, использованным, чтобы проколоть чье-то тело, острыми зубцами или шипами, которые проглотили и изрыгнули, или любым количеством других вещей. Эти изделия помещаются на специальную платформу, вырезанную в стволе Дерева Ловиатар, и затем лидер ритуала становится на колени и начинает молиться Ловиатар. Дерево медленно начинает оживать — дергается ствол, шевелятся листья, скрипят корни — пока все ветви не станут колебаться, а листья - яростно хлестать все вокруг. Если богиня довольна подношением и молитвой, тело лидера ритуала жалят сотни мелких шипов с листьев дерева; если недовольна - дерево оживает и атакует.

Выгода ритуала: Персонаж стан овится фактически иммунным к боли в течение 24 часов, получая уменьшение урона 2/- на время действия эффекта.

Мрачный эффект: Если лидер ритуала терпит неудачу в попытку умиловить Ловиатар или непосвященный клерик пытается читать заклинание или проводить канал божественной энергии в пределах святыни, дерево оживает и атакует. Клерики Ловиатар не иммунны к атакам дерева, но дерево не убьет таких персонажей. Оно будет атаковать в течение нескольких раундов, чтобы преподать урок несправедливому клерику, а затем бросит его на землю - кровоточащего и должным образом наказанного.

Дерево Ловиатар: CR 14; Огромная конструкция; HD 26d10+40; hp 181; Инициатива +0; Скорость 0 футов; AC 18, касание 8, застигнутый врасплох 18; Базовая атака +19; Захватывание +36; Атака +26 рукопашная (1d8+9, тернистый кнут); Полная атака +26 рукопашная (1d8+9, 8 тернистых кнутов); Пространство/досигаемость 15 фт/15 фт; SA безумие, улучшенный захват; SQ черты конструкции, уменьшение урона 10/добро, темновидение 60 футов, быстрое лечение 5, видение при слабом освещении, сопротивление холоду 20, электричеству 20 и огню 20, сопротивление заклинаниям 25; AL NE; Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +3, Воля +3; Сила 28, Ловкость 10, Телосложение —, Интеллект —, Мудрость 1, Харизма 1.

Навыки и умения: —

Безумие (Ex): Дерево Ловиатар может впасть в безумие, ударяя всех существ в пределах досягаемости 2d4 тернистых кнутов. Однако это напрягает дерево, и после такой атаки оно может бездействовать 1 раунд. Оно может удерживать схваченных существ, бросая их вниз, но не наносит им урона.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Дерево Ловиатар должно поразить атакой тернистым кнутом. Затем оно может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаки возможности. Дерево имеет дюжину тернистых кнутов, так что может схватить столько существ, сколько посчитает нужным, и все еще делать полные атаки против несхваченных противников.

Другие злые места

Места, где собирается зло, привлекают игровых персонажей всех мировоззрений. Там всегда есть что-нибудь или кто-нибудь интересный, что можно обнаружить, разрушить или избавиться.

Пещеры Суувэйн

Местоположение: Эта система пещер может использоваться как местоположение великих сокровищ, охраняемых духом-нежитью в области 7. Эльфийская история духа подразумевает лесистые области типа Долин или Чондалвуда.

Вход в пещеру низок и обрамлен скрюченными корнями древнего дуба. В устье пещеры пол усыпан листьями и лесными обломками, и здесь видны следы недавнего прохода, включая большое черное пятно на крыше — вероятно, опаленное факелом. Небольшой наемк на ветерок чувствуется в устье пещеры, неся с собой запах земли и слабый отголосок стона.

С продвижением РС глубже в пещеру стелание становится все громче, пока не будет достигнут его источник в области 5.

1 - Аудиториум

Эта первая и самая большая палата широка и низка (от 5 до 7 футов высоты) и имеет в стенах множество темных альковов и трещин. Пол усыпан обломками скал, что уменьшает норму передвижения на одну четверть. Однако, расчищенная дорожка простирается от входа до области 2. Больше здесь нет ничего интересного.

2 - Изогнутая лестница

Эта лестница частично естественна и частично построена, что явно может увидеть любой дварф. Она ведет из области 1 по большой трещине в стене. Ступеньки достаточно широки лишь для одного Маленького или Среднего существа, и они опасно склоняются к зияющей трещине, ограничивающей левую сторону ступенек на большинстве длины лестницы. Любой, кто падает в трещину, пролетает от 100 до 150 футов, в зависимости от того, на какой из ступенек происходит падение. Если имп Паксзукс (см. ниже) обнаружит присутствие персонажей и решит напасть на них, он сделает это на лестнице. Лестница столь узка и крута, что любой занятый боем, промахнувшийся при броске атаки, должен сделать DC 12 проверку Ловкости или свалиться в трещину.

3 - Ответвления

В этой области РС должны выбрать среди многочисленных проходов. Чаще всего проходы ведут в тупики. В этой области персонажи могут разделить или потеряться. Если РС найдут путь к тупиковому ответвлению, помеченному на карте звездой, они найдут скелет священника Латандера. Кости обернуты жалкими тряпками, но руки все еще сжимают маленькую железную коробку, украшенную символом Латандера. Коробка заперта (ключ может быть найден под костями); она содержит *микстуру излечения* и 2 пузырька святой воды.

4 - Логовище импа (EL 5)

Эта пещера - логовище импа по имени Паксзукс. Он может быть служителем волшебника, связанного с большим приключением, или быть просто свободно бродящим монстром, пожелавшим здесь поселиться. Он проводит здесь большинство времени дня, уходя по своим делам только в сумраке. Если он знает о приближении РС, Паксзукс становится невидимым и ждет, чтобы посмотреть, что они будут делать.

Паксзукс: Мужчина имп; CR 2; Крошечный аутсайдер (злой, законный, экстрапланарный); HD 3d8; hp 17; Инициатива +3; Скорость 20 футов, полет 50 футов (совершенно); AC 20, касание 20, застигнутый врасплох 17; Базовая атака +3; Захватывание -5; Атака или Полная атака + 8 рукопашная (1d4 плюс яд, жало); SA яд, подобные заклинаниям способности; SQ дополнительная форма, уменьшение урона 5/добро или серебро, темновидение 60 футов, быстрое лечение 2, иммунитет к яду, сопротивление огню 5; AL LE; Спасброски: Стойкость+3, Рефлексы +6, Воля +4; Сила 10, Ловкость 17, Подставит 10, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 14.

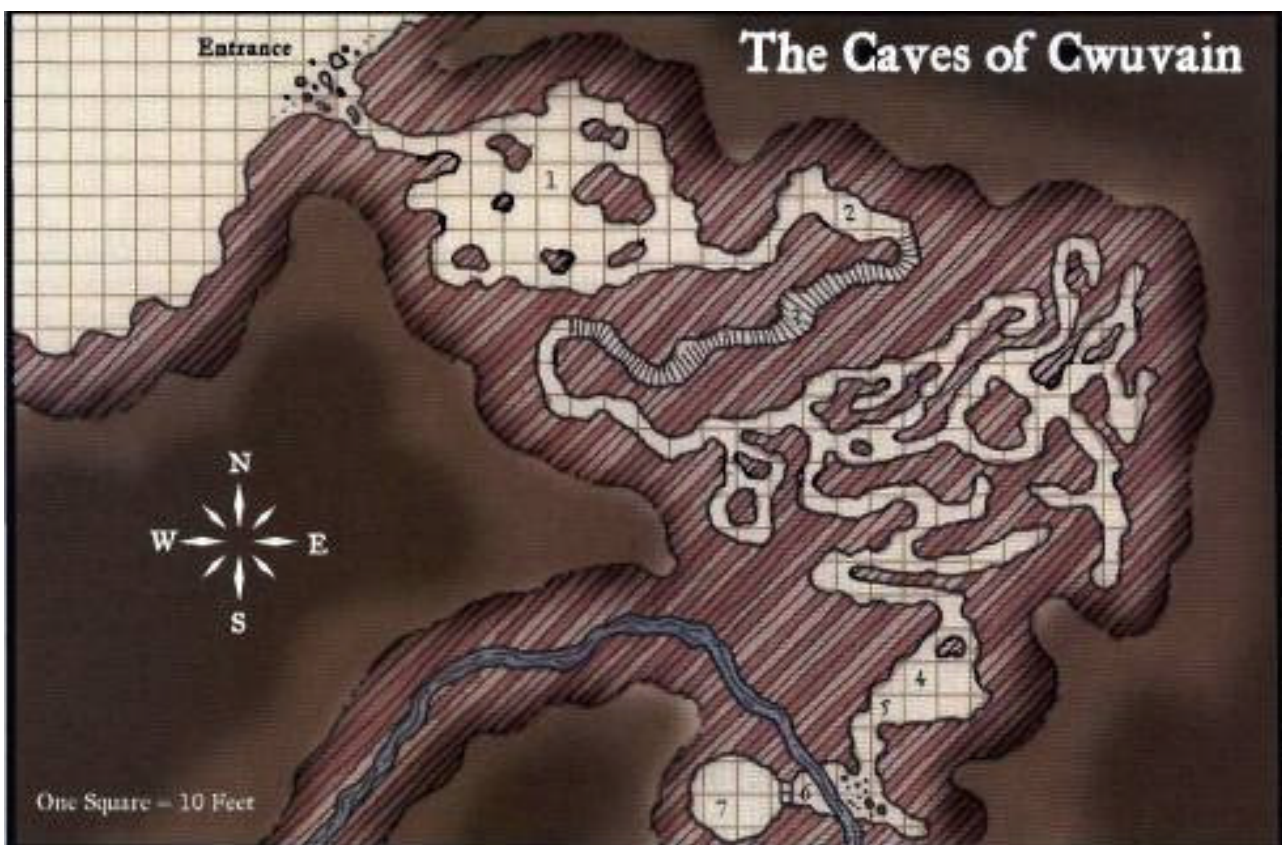
Навыки и умения: Дипломатия +8, Скрытность +17, Знание (планы) +6, Слушание +7, Бесшумное движение +9, Поиск +6, Колдовство +6, Обнаружение +7, Выживание +1 (+3 идя по следам); Увертливость, Ловкость с Оружием (жало).

Языки: Общий, Инфернальный.

Яд (Ex): Ущерб, DC Стойкости 13, 1d4 Ловкости/2d4 Ловкости.

Подобные заклинаниям способности: По желанию — *обнаружение добра, обнаружение магии, невидимость* (только на себя); 1/день — *предложение* (DC 15); 1/неделя — *связь* (шесть вопросов). Уровень заклинателя 6-й.

Имущество: жезл страха (17 зарядов).



Имп способен полиморфировать по желанию в козла или ворона посредством своей способности дополнительной формы. Паксзукс может использовать свою врожденную силу *предложения*, чтобы управлять действиями тех, с кем встречается. Находясь в своем логовище, Паксзукс всегда держит поблизости свой *жезл страха*, чтобы использовать его против вторгшихся.

Южный конец палаты устлан тяжелыми коврами и завален множеством больших мягких подушек. Шары из серебра и резного дуба полны местными плодами, орехами и хлебом (два серебряных шара, стоящих по 10 гр каждый). Шерстяным одеялом задрапирован окованный железом сундук. Сундук содержит 240 *ср*, 40 *сп* и 115 *гр*, *звонок открытия* и *кольцо хранения заклинаний*, содержащее следующие заклинания: *газообразная форма*, *дизинтеграция* и *стенопроход*. В этой области также есть бочонок пива и бочка вина, наряду с бочками и мешками хлеба, сушеного мяса и плодов.

Одна из бочек - не то, чем кажется: это мимик. Мимик охраняет сокровища импа в обмен на продовольствие.

Мимик: *hp* 60; *см* "Руководство Монстров".

5 - Ветренный проход

Эта область - источник вездесущего стенания, заполняющего эти пещеры. Вдоль западной стены идут три большие трещины. Жесткий бриз дует через них, производя этот шум. Бриз прохладен и несколько сырой, что явно видно по количеству лишайников и грибов, растущих здесь на стенах.

Дварф имеет обычный шанс обнаружить, что западная стена прохода - ложная и может быть перемещена (сдвинута назад). Иначе, РС имеют здесь стандартный шанс обнаружения секретной двери. Секретная дверь ведет к области 6.

6 - Поток

Под устойчивым давлением стена скользит назад и со вздохом останавливается. За стеной - маленькая пещера с быстрым потоком, текущим из трещины в одной стене в трещину в другой. Порывистый ветер дует из трещины, в которую уносится поток. Но самое странное - тяжелая дверь в противоположной стене; ее железные полосы изрезаны рунами охраны и берега.

Поток - всего 2 фута глубиной в середине, но вода холодна как лед. Осторожное исследование двери показывает, что она запечатана свинцом. Дверь заперта, но замка не видно. Дверь была создана так, чтобы автоматически запереться после закрытия, потому что эльфы, создавшие ее, никогда не намеревались открывать ее снова. Поэтому замок не может быть открыт. Она должна быть открыта магически (использованием заклинания *стук* или *звонок открытия*) или не открываться вообще.

7 - Гробница Суувэйн

За окованной железом дверью - место последнего отдыха принцессы -воина Суувэйн. Эльфы, победившие ее, запечатали и скрыли эту область так, чтобы никто не мог войти и выпустить ее дух в мир.

За дверью РС могут увидеть маленькую могилopodobную палату, утыканную большими сияющими кристаллами. Она подобна внутренней части геода, только во много раз больше и великолепнее. В центре палаты лежат останки воина, ее кости все еще находятся внутри ныне ржавого доспеха, ее череп расколот уже позеленевшим бронзовым топором. Около ее откинутой руки находится деревянный посох, почему-то нетронутый разрушительным действием времени.

Странная мгла поднимается над костями; она пылает бледным зеленым светом, и когда герои приближаются, начинает соединяться в гуманоидную форму. Они видят во мгле лицо красивой эльфийской девушки, но это лицо искажено злом и бессмертной ненавистью ко всем живым существам. Спектральные руки появляются и тянутся к персонажам с призрачным оружием; холодные пальцы царапают по воздуху, предвещая леденящий холод.

Это - баньши Суувэйн. Она нападает, как только полностью сформировалась. Злые персонажи могут пытаться заключить с ней сделку в обмен на любое сокровище, которое она охраняет.

Суувэйн: привидение эльф боец 7-го уровня; CR 9; Средняя нежить (усиленный гуманоид, бестелесный); HD 7d12; *hp* 49; Инициатива +3; Скорость 30 футов, полет 30 футов (совершенно); AC 22, касание 17, застигнутый врасплох 19, 50% шанс промаха материальным оружием; Базовая атака +7; Захватывание +9; Атака +10 рукопашная (1d6+1/19-20, короткий меч) или +12 дальнобойная (1d8+3/x3, +1 *длинный лук*) или +7 рукопашная (1d6+2, невооруженный); Полная атака +10/+5 рукопашная (1d6+1/19-20, короткий меч) или +12 дальнобойная (1d8+3/x3, +1 *длинный лук*) или +7 рукопашная (1d6+2, невооруженный); SA ужасный стон, ужасающая внешность, проявление; SQ темновидение 60 футов, черты бестелесного, омоложение, +4 сопротивление изгнанию, черты нежити; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +5, Воля +3; Сила 15, Ловкость 16, Телосложение —, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 18.

Баньши Суувэйн не могла сбежать из этой палаты из-за заклинания, запечатывавшего дверь. Если РС откроют ее, заклинание разрушится, и она сможет сбежать. Ее доспех ржав и не подлежит ремонту, как и ее меч и другие изделия. DM может разместить здесь изделия, важные для завершения больших поисков.

Проклятие Когтя Демона

Местоположение: Разместите этот камень в храме, посвященном поклонению демонам, или в месте, исторически связанном с присутствием демонов, типа Хеллгейт Кипа.

Описание: Этот большой круглый камень, приблизительно 6 футов в диаметре, кажется отесанным рукой безумного мастера. На его вершине - отпечаток руки, словно некий волшебник вжал свою руку в расплавленный камень, когда он начало твердеть. Темная поверхность камня покрыта сверхъестественными углами и поверхностями, разрушающими любой падающий свет, отражая его и поддерживая какофонию цветов, слепящую глаза и одурманивающую разум. Персонаж должен сделать DC 20 спасбросок Воли, чтобы избежать воздействия телепатической *команды* положить свою руку на отпечаток на вершине камня. Тот, кто положит руку на отпечаток, должен сделать DC 22 спасбросок Стойкости, или на него

воздействует странное проклятым преобразованием. Его рука заменяется непропорционально большой демонической рукой, получающей выгоды; рука красна как кровь и имеет длинные черные когтеподобные ногти. Персонаж получает выгоды от великой силы когтистой руки (+2 Сила), дополнительную атаку когтем в раунд (+2 к базовому бонусу атаки, 1d8 урон), и коготь считается как оружие злого мировоззрения с целью преодоления уменьшения урона.

Эта великая сила имеет свою цену. Бросайте 1d6, чтобы определить проклятие когтя демона.

- 1 Коготь надо окунуть в живую кровь по крайней мере раз в день, или он станет мягким и бесполезным.
- 2 Коготь надо окунуть в живую кровь по крайней мере раз в день, или он нападет на персонажа, используя его собственный базовый бонус атаки. Он продолжает нападать, пока не повредит персонажа.
- 3 Персонаж впадает в неистовую ярость, не поддающуюся контролю (как ярость варвара), когда находится в бою в течение более 3 раундов, нападая и на друга, и на противника, прекращая только тогда, когда в пределах видимости нет целей для нападения. Это может случиться неограниченное количество раз в день, и персонажа эта ярость не утомляет.
- 4 В бою персонаж всегда бросает свое оружие или сторонится колдовства в пользу атак когтем.
- 5 Коготь нападает на персонажа, если его очки жизни падают до 10 или менее.
- 6 Раз в каждые 24 часа коготь отделяется от персонажа, пока он спит, и действует как ползучий коготь ^{Мон}, нападая на всех, кто рядом. Для этой цели коготь имеет 16 очков жизни и АС 12 и атакует с базовым бонусом атаки персонажа. Приведенный к 0 очков жизни, он исчезает, вновь материализуется на своем месте на запястьи персонажа и иссушает у него 16 очков жизни, чтобы восстановиться.



Зеленые камни (EL 7)

Местоположение: Это - древняя разрушенная святыня, некогда посвященная некоему злему богу, типа Бэйна или Шар. Она может быть расположена где угодно, от дикой местности до города, и представлена как для возможности ее восстановления и перепосвящения, так и для попытки разбора и использования камней для другой цели. Она может быть просто уникальным столкновением для оживления вечера или использоваться как отправная точка для большей тайны, связанной с зелеными камнями.

Описание: Описание ниже дано так, как будто руины находятся на расчищенном месте в лесу.

В центре поляны возвышаются руины святыни — неправильная груда отесанного квадратами зеленоватого известняка, еще много подобных камней рассеяны во круг поляны, словно разбросанные сильным ветром. Это выглядит так, словно камни были не перенесены и брошены, а именно скатились или унесены на свои теперешние места. Зеленые камни не излучают магию из-за маскирующего эффекта магии, не дающей использовать их для восстановления святыни, но они излучают слабую злую ауру.

Если кто-либо читает *магический круг против зла* в пределах 10 футов от любого из зеленоватых камней, камни начинают медленно двигаться от заклинателя. Квадратные камни движутся по земле со скоростью 1 фут. Когда нет защитной магии, камни могут быть подняты и перемещены без проблем; их даже можно сложить, восстановив святыню. Но ночью камни всегда делают попытку рассыпаться. Святыня должна быть закончена, прежде чем может быть перепосвящена. Для восстановления святыни в пределах 12-часового периода необходима DC 25 проверка Ремесла (каменная кладка). Вычтите 2 из DC на каждого квалифицированного помощника при восстановлении и вычтите 1 на каждого помощника низкой квалификации. Святыня может быть восстановлена только в течение дня. Ночью камни всегда рассыпаются друг от друга.

Наложение на камни заклинания *осквернение* или любая попытка уе дать им рассыпаться ночью заставит их собраться вместе, формируя Огромного земного элементала.

Огромный земной элементал: hp 152; см. "Руководство Монстров".

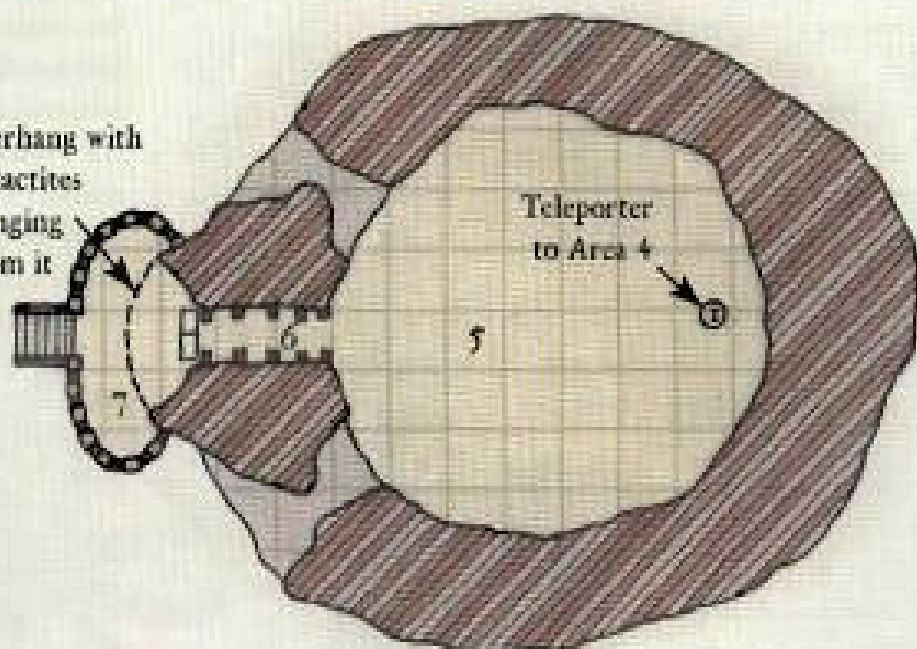
Элементал нападает на заклинателя или тех, кто пытается прекратить его усилия развалить святыню. Он продолжает нападать, пока его не перестанут беспокоить, после чего снова распадается на отдельные глыбы. Камни начинают катиться по земле в случайных направлениях, пока каждый из них не окажется по крайней мере на расстоянии 3 футов от любого другого камня святыни.

Давным-давно священник Селунэ разрушил эту святыню, вызвав в это место земного элементала и обязав его быть там, чтобы никогда не позволить камням святыни быть восстановленным.

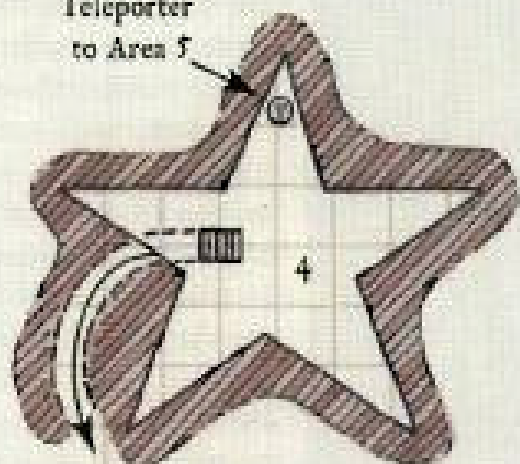
Если элементал будет изгнан использованием *изгнания*, *распускания* или подобной магии, святыня может быть восстановлена как обычно. Камни могут также использоваться в другом строительстве, пока ни один из камней святыни не находится в пределах 3 футов от другого камня святыни. Конечно, *магический круг против зла* все же заставляет эти камни перемещаться, что может закончиться повреждением или разрушением нового здания.

Hagskull Hill

Overhang with
Stalactites
Hanging
From it

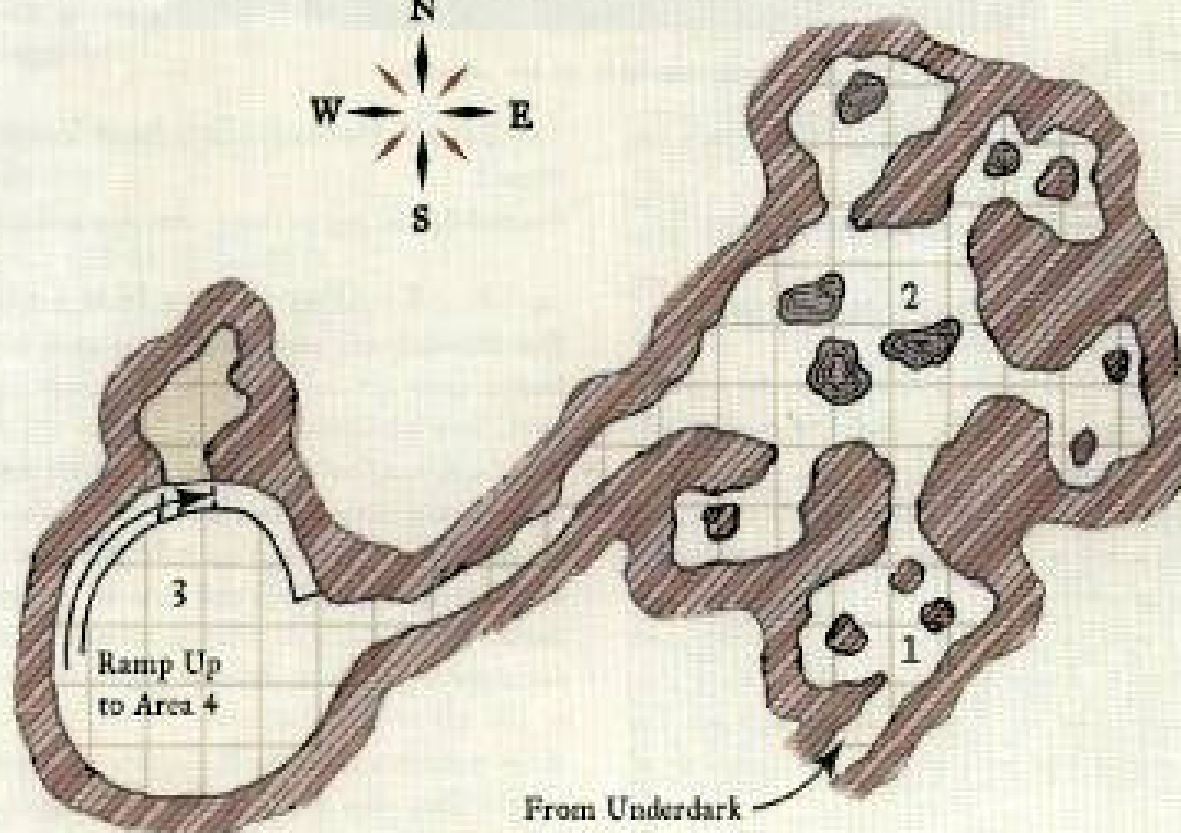
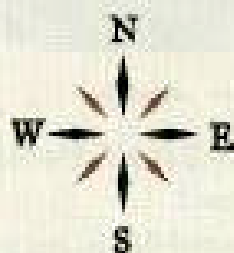
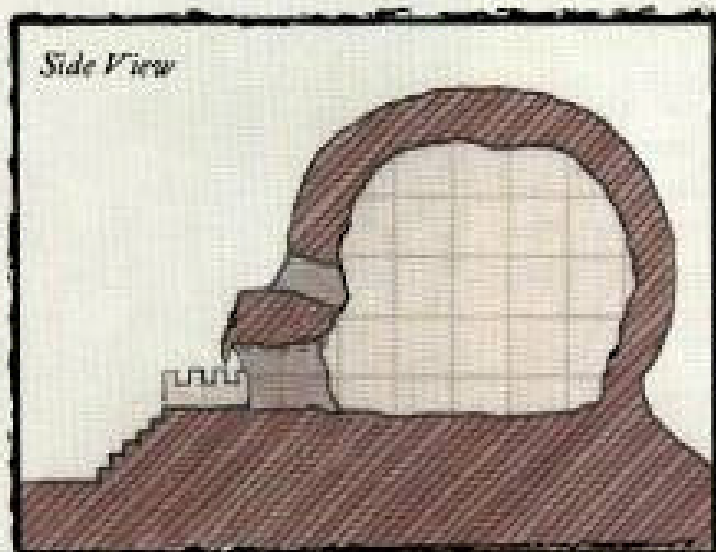


Teleporter
to Area 5



Ramp Down to Area 3

Side View



One Square = 10 Feet

Холм Череп Ведьмы

Местоположение: Эта установа работает лучше всего, будучи размещенной в месте, куда персонажи попадают из Подземья.

Описание: Холм Череп Ведьмы - неровная насыпь черных скал, покрытых толстыми заплатами травы. Наверху холма гнездится 50-футовой высоты скала в форме черепа, в то время как сам холм возвышается примерно на 100 футов над окружающим пейзажем. Любопытно, что поднимется на вершину холма, увидит 10-футовой ширины каменную лестницу, поднимающуюся к изрубленной платформе, представляющую собой нечто вроде выпирающей нижней челюсти черепа. Каменные двери в дальней части платформы ведут внутрь черепа, также, как и его полые глазницы.

1 - Костяная кровать и комната для завтрака

Трудно сказать, является ли эта палата подземельем или естественной скалой, скорее уж второе. Потолок низок, высотой достаточный лишь для того, чтобы мог выпрямиться дварф, потолок там и сям поддерживают столбы-стойки. Вы видите рассеянные кости сотен существ — люди, эльфы, дварфы, гоблины, орки, огры... Все гуманоидные расы, которые Вам знакомы, и некоторые, каких Вы никогда видели прежде. Некоторые стары и переломаны, в то время как другие выглядят свежими. Широкая низкая дыра, слабо освещенная тусклым и дрожащим светом - похоже, единственный выход из этого места.

На многих из костей видны признаки ужасного ущерба — сокрушенные черепа, разрубленные кости членов, разбитые ребра. Здесь нет ни сокровищ, ни оружия, ни одежды.

2 - Помогите мне, меня зомбифицировали

Низкая палата открывается в более широкую пещеру, снижаясь к неровному полу, нарушенному водоемами с сильно пахнущей черной водой, постоянно пузырящейся вонючими парами. Пол усеян костями и телами в различных стадиях разложения. Шарики светящихся испарений и тонкие занавесы пылающих газов, постоянно меняющихся и движущихся, обеспечивают эту палату ее единственным источником света. Полдюжины дыр различных размеров ведут из комнаты.

< Пауза, пока персонажи не войдут в пещеру >

По мере того как Вы входите в пещеру, Вы слышите скользкое шипение, подобное удущью тревоги и гнева. Дюжина или больше существ поднимаются среди трупов, усеивающих пол. Волоча ноги, зомби глухо стонут.

Зомби нападают на любого, кто входит в эту палату.

Зомби (12): hp 16 каждый; см. "Руководство Монстров".

3 - Темный наг (EL 8)

Проход приводит в шарообразную пещеру. Пол снижается к центру палаты. Многочисленные оружие, части доспехов и обычные изделия, возможно, собранные с тел в первых двух комнатах, беззаботно свалены здесь. Напротив склон поднимается ко входу в палату. Ниже и правее него другой проход ведет от в темноту.

< Пауза, пока персонажи не войдут в пещеру >

Входя, Вы слышите скольжение и шуршание. Змееподобное существо появляется со стороны выхода. Череп сверхъестественного существа похож на таковой некоего гуманоида. Его тело покрыто пурпурной чешуей, а хвост заканчивается жалом.

"О, я вижу, вы пришли", - говорит существо монотонно, совершенно без эмоций. - "Владыка ждет Вас наверху, но сначала он желает, чтобы вы вооружились и оделись найденным Вами, прежде чем в этом возникнет потребность".

Этому темному нагу приказано приветствовать группу. Он старается отвечать на их вопросы, но не скажет ничего о том, как он попал сюда или кто "владыка", говоря лишь, что "В свое время вы узнаете это" или "Это скажет владыка, а не я". Что касается зомби, он приносит извинения, что не может быть везде одновременно, но скоро группе не нужно будет бояться этих слуг владыки. РС могут взять из груды оснастки все, что пожелают. Многие из вещей ржавы или гнилы настолько, что их нельзя использовать. Некоторые из изделий магические, но нет алхимических изделий типа мешков-липушек или солнечных палочек.

В каждом из следующих списков дано качество изделий, каждая группа отделена от следующей косой чертой: изделия в хорошем состоянии / изделия, пригодные к эксплуатации, но нуждающиеся в ремонте / изделия, требующие немедленного ремонта.

Оружие: легкая булава, скимитар мастерской работы, композитный короткий лук, копье / 2 кинжала, 11 зарядов для легкого арбалета, четвертной посох, метательный топор, 2 коротких меча, длинный меч, боевой топор, тяжелая кирка, военный молот, длинный лук, 13 стрел для длинного лука, 6 стрел для короткого лука / полторный меч, шипастая цепь, шестопер, легкий арбалет

Доспехи и щиты: кожаная броня человеческого размера, полупластинчатый доспех дварфского размера, тяжелый стальной щит / подбитая кожаная броня эльфийского размера, цепная рубаха человеческого размера, цепная кольчуга дварфского размера, нагрудник эльфийского размера, баклер, 2 легких деревянных щита, 2 легких стальных щита / нагрудник человеческого размера

Одежда: Шлем с гребнем / 2 пары дварфских ботинок, 5 пар кожаных ботинок, плащ, 2 плаща, 6 шерстяных рубах, 1 пиратская рубаха, килт, 6 пар брюк, железная кепка, кольчужный капюшон, кожаная шляпа, пиратская шляпа, шляпа волшебника, 3 пояса / перчатки

Мирские изделия: 2 костяных футляра для свитков, медный футляр для свитков / 2 рюкзака, 4 маленьких поясных мешочка, кирка шахтера, большой поясной мешочек, комплект целителя, железный горшок и тренога, железный ломик, 3 промасленных кожаных мешка, рог для питья, 2 винных бурдюка, бурдюк для воды из козьей шкуры, кузнечный молот / нет.

Помимо этих изделий, нага также показывает большой глиняный звонок. Он черен и украшен бесчисленным множеством странных символов. Он предупреждает РС не ударять в звонок здесь, но взять его с собой, потому что он им понадобится. Он больше ничего о нем не говорит, но они и сами могут обнаружить, что звонок магический. Это - *звонок разногласия*, полезный для нейтрализации песни гарпий (см. область 5) и других магических эффектов зачарования, основанных на звуке. Если ударить в звонок, гарпии оставляют партию в покое.

Темный нага будет защищаться, если атакован. Палата сбоку - его логовище и содержит его сокровища: шкуру гигантской снежной змеи (300 gp), драгоценный камень глаз змеи (большой янтарь с темной прожилкой, 200 gp), драгоценный камень яйцо змеи (большой молочный опал, 500 gp) и пузырек с 2 дозами яда гигантской снежной змеи (вводимый; DC Стойкости 20; *замораживающее касание* плюс паралич или 1d3 Телосложение/1d3 Телосложение).

Темный нага: Большая аберрация; CR 8; HD 9d8+18; hp 58; Инициатива +2; Скорость 40 футов; AC 14, касание 11, застигнутый врасплох 12; Базовая атака +6; Захватывание +12; Атака +7 рукопашная (2d4 плюс яд, жало); Полная атака +7 рукопашная (2d4 плюс яд, жало) и +2 рукопашная (1d4+1, укус); SA яд, заклинания; SQ темновидение 60 футов, обнаружение мысли (DC 15), охраняемые мысли, иммунитет к яду; AL LE; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +7, Воля +8 (+10 против зачарования); Сила 14, Ловкость 15, Телосложение 14, Интеллект 16, Мудрость 15, Харизма 17.

Навыки и умения: Блеф +9, Концентрация +13, Дипломатия +7, Маскировка +5 (+7 действующая), Запугивание +5, Слушание +11, Чувство Мотива +8, Колдовство +12, Обнаружение +11; Настороженность, Боевое Колдовство, Увертливость, Сторониться Материалов^Б, Молниеносные Рефлексы.

Языки: Общий, Инфернальный.

Яд (Ex): Ущерб, DC Стойкости 16 или сон с кошмарами на 2d4 минут. DC спасброска основан на Телосложении.

Известные заклинания колдуна (6/7/7/5 в день; уровень заклинателя 7 -й): 0 -й — *ошеломление* (DC 15), *обнаружение магии*, *электрический толчок* ^{Маг} (+7 дальнее касание), *свет*, *рука мага*, *открыть/закрыть*, *читать магию*; 1 -й — *быстрое отступление*, *магическая ракета*, *шокирующая хватка* (+7 рукопашное касание), *щит*, *тихий образ* (DC 14); 2 -й — *невидимость*, *опаляющий луч* (+7 дальнее касание), *вызов нежити II*; 3 -й - *контроль тьмы и теней* *, *заряд молнии* (DC 16).

* Новое заклинание, описанное выше.

4 - Звездная палата (EL 7)

Рампа стиралью уходит в проход, грубо вырезанный в твердом камне. Она идет вверх на некоторое расстояние примерно с одним и тем же наклоном и радиусом, заканчиваясь примерно за два полных поворота перед тем, как превратиться в лестницу. Ступени ведут еще на двадцать футов или около того. Они покрыты толстым черным налетом древней крови.

Лестница заканчивается около центра большой звездообразной палаты, пол которой покрыт и высеченными, и нарисованными каббалистическими символами и сверхъестественными геометрическими образами. Центр палаты гравирован многочисленным перекрывающимися кругами, выжженными в полу. Это выглядит как некая палата призывания; из нее нет никаких других выходов.

Когда Вы входите, из центра комнаты исторгается мерцающая колонна туманного пурпурного света. Она возвышается от пола до потолка, и внутри ее видно что-то темное. Хотя и похожее формой на человека, существо крайне невыразительно, выглядя как тени, которые вы отбрасываете на пол, но кроваво-красное.

"Добро пожаловать", - говорит оно голосом, который кажется доносящимся с огромного расстояния эхом. - "Я израсходовал большинство своей оставшейся на этом плане энергии, чтобы доставить Вам сюда. Мне нужны brave авантюристы вроде вас, и мой призыв услышали задолжавшие мне темные боги и лорды демонов, приведя Вас в это место. Я надеюсь, что судьба не предаст меня".

Позвольте персонажам задать некоторые вопросы перед продолжением и отвечайте на вопросы так, как необходимо для того приключения, которое исполняют РС. На все остальные вопросы теневой отвечает "Вы узнаете это в свое время". Используйте эту секцию для описания заданий, которые они должны выполнить.

Если РС отказываются помогать, орда теней появляется через этот портал (мерцающую колонну пурпурного света), чтобы атаковать и уничтожить группу.

Тени (20): hp 19 каждая; см. "Руководство Мастера".

Если персонажи соглашаются сотрудничать, прочтите следующее.

"Я вижу, что Вы мудры. Задача ваша непростая, но награда за успех велика. Время - ваш союзник, но не медлите, моя сила на этом плане слабеет с каждым днем.

Вы стоите внутри палаты, полностью посвященной магии. Мало того, что ее можно использовать для



вызова союзников с другого плана, ее также можно использовать как палату телепорта.

Прежде чем Вы уйдете, я поставлю на каждого из вас метку, чтобы служители вроде моих замби больше не беспокоили Вас. Но остерегайтесь. Не все зло, когда-то заполнившее этот лес, связано со мной. Вы встретите немало опасностей и внутри, и вовне. Но это должно быть полезным "

Вырывается кнут пурпурного огня, ударяя каждого из персонажей по лбу или руке (1-4 рука, 5-6 лоб), оставляя синеватую кайму, которая никогда не заживает. Эта кайма предоставляет персонажу +2 бонус Харизмы при взаимодействии со злыми существами, включая упрек или командование нежити. Она также - путь для связи с теневым существом, поскольку всякий раз, когда ему нужно поговорить с членами группы, кайма начинает болеть и гореть.

После того как эта колонна света исчезает, персонажи могут вернуться вниз, чтобы снова допросить темного нагу, или они могут попытаться использовать телепорт. Чтобы сделать это, они должны активизировать его, сыграв ноту на серебряной флейте, которую могут найти в углу звездной палаты (DC Поиска 15). После того как он активизирован, телепорт доставляет любого вступившего в него в область 5. Телепорт остается активным в течение 10 раундов. РС должны взять флейту с собой, иначе они окажутся неспособны активизировать телепорт с другой стороны.

Темный нага может проинструктировать их о том, как использовать телепорт. Если они столкнутся с гарпиями и отступят, он предложит им использовать *звонок разногласия*, чтобы отменить песню гарпий.

Узел Теневого Плетения звездной палаты

Класс: 5

Предоставленные заклинания: проекция, вызов нежити IV.

5 - Оперный зал (EL 9)

Следующий текст предполагает, что персонажи только что телепортировались из области 4.

Со вспышкой Вы оказываетесь в высокой естественной пещере. Выпуклый потолок, кажется, собирает и сосредотачивает звук, и даже малейший шум производит эхо, которое, кажется, продолжается вечно. Высоко наверху, похоже, стороны пещеры открываются наружу, поскольку оттуда сочится тусклый свет. Напротив того места, где Вы стоите, выходит проход из этой палаты.

Несколько мгновений спустя после того, как РС появляются в этой комнате, гарпии атакуют. Они также нападут на любого, кто приближается с внешней стороны.

С шелестом перистых крыльев несколько существ выскакивают из пещер высоко наверху и спускаются к Вам. Эти существа напоминают источающих зло человеческих женщин с более низким телом, когтями и крыльями огромного стервятника. Они начинают вопить ужасающие песни, замутняющие разум и затормаживающие реакцию.

Гарпии (5): hp 31 каждая; см "Руководство Монстров".

Гарпии устроили свои логовища в двух пещерах высоко над главной частью палаты. Их пещеры предоставляют им доступ и к внешней, и к внутренней сторонам холма. Они нападают на любого, даже на имеющего метку теневого, поскольку не имеют к нему никакой лояльности. Он позволяет гарпиям оставаться здесь, потому что они защищают холм и болото от вторгшихся.

Звон *звонка разногласия* разрушает силу песни гарпий. Они знают, что их силы бесполезны против его магии, и вместо того, чтобы ввязываться в рукопашный бой, отступают в свои логовища. Они, однако, защищают свои логовища против всех вторгшихся, со звоном или без. Каждая из пещер содержит гнезда, сделанные из перьев, прутьев и болотной травы. Разбросанные монеты в общем на 1,000 sp плюс три драгоценных камня (общей стоимостью на 530 gp) могут быть найдены при осторожном исследовании обеих пещер (DC Поиска 20). Пещеры расположены почти на 100 футов вверх по почти вертикальной неровной и влажной передней части скалы (DC Подъема 30).

6 - Танцевальный зал №6

В отличие от многих других проходов и комнат этого места, этот широкий низкий зал, очевидно, был построен человеческими руками. Приземистые, квадратные колонны поддерживают низко нависающую крышу, в то время как на стенах между колоннами вырезаны разношерстные рельефы, изображающие весь спектр злых сцен, от сожжения деревьев и вырезания людей и эльфов до мучения жертв зверскими и демоническими существами и принесения кровавых жертв разнообразным темным богам.

Эта прихожая ведет от области 5 к области 7. Помимо художественного оформления, она непримечательна.

7 - Ложные зубы

Пара приземистых бронзовых дверей открыты во внешний мир. За ними - каменный пол естественного грота. С потолка висают толстые сталактиты, а снаружи склон из грубо высеченных камней формирует иззубренную стену. Каменные ступени ведут вниз по склону от стены.

Любой приближающийся к этой области с внешней стороны атакуется гарпиями, логовища которых выходят на лестницу. В остальном это место непримечательно, кроме того факта, что с большого расстояния оно выглядит как насмехающийся рот с цепкими зубами. Вместе с глазницами-пещерами гарпий над ним эти особенности дают холму его название - Череп Ведьмы.

Палата скарабея (EL 16)

Местоположение: Используйте это место для соединения в единое целое больших миссий. Мумии и сокровища предлагают египетский мотив, так что это место особенно подходит для области, окружающей Скалд в Малхоранде.

Описание: Проход открывается в большую круглую палату. Эта пещера выглядит как вырезанная из скалы, или по крайней мере ее стены были сформированы некой старой пещерой, поскольку ее окружность почти идеальна и нигде нет отметок от инструмента. В стенах высечены многочисленные ниши, в каждой из которых лежит полурассыпавшийся человеческий труп. Посетители могли бы принять это за усыпальницу, если бы не странный объект в центре комнаты.

Под стеклянным колпаком, покоящийся на пурпурной подушке, лежит сверкающий золотой жук. Он выглядит как полностью золотой и инкрустирован ограненными рубинами и крошечным черным жемчугом. Он похож на любимый идол, но он посвящен злу.

Как только РС входят в эту палату, у них есть 2 раунда для исследования, перед тем как мумии, находящимися в нишах, поднимаются и пойдут в атаку.

Мумии (20): 55 hr каждая; см. "Руководство Монстров".

Мумии атакуют, пока не будут уничтожены или изгнаны.

Помимо золотого жука, в комнате нет никаких сокровищ. Жук сделан из литого золота и покрыт рубинами и крошечным черным жемчугом. Под панцирем - крылья, вырезанные из тонко нарезанного рога единорога. Базовая ценность его материалов - 15,000 gr. Жук может использоваться в качестве филактерии лица или содержать некий маленький свиток или ключ, необходимый для завершения приключения.

Чтобы достичь жука, нужно убрать закрывающее его стекло. Это непросто, поскольку при подъеме стекла выпускается содержащийся под ним ядовитый газ, который немедленно рассеивается по комнате.

Ловушка пара мглы безумия: CR 8; механическая; срабатывание при касании; ремонт сбрасывает; никогда не промахивается; задержка начала (1 раунд); яд (мгла безумия, DC 15 спасбросок Стойкости для сопротивления, 1d4 Мудрости/2d6 Мудрости; многократные цели (все цели в пределах 5-футового радиуса от ловушки); DC Поиска 25; DC Поломки Устройства 20.

Гробница Королевы Но'Рис (EL 16)

Местоположение: Эта гробница может находиться в любой болотистой области или на подземном озере (с поправками к описаниям). Она доступна по воде. Установка разработана с учетом, что в партии будут персонажи-дуэргары или дварфы.

Описание: Большая травянистая насыпь, более 120 футов в диаметре, возвышается над водой. Ее форма слишком правильная, чтобы быть естественной. Несколько больших серых камней выложены кольцом на ее вершине - некоторый вертикально, некоторый разбиты на части и наполовину скрыты высокой болотной травой. Несколько шрамов на склоне свидетельствуют о древних раскопках. Самая поразительная особенность насыпи - большая ее секция, которая, очевидно, разрушилась и сползла в воду, выставляя голую черную землю и, похоже, каменную кладку.

Персонажи могут причалить на лодках на мелководье рядом с разрушенной секцией насыпи кургана. Кладка оказывается каменной стеной и сильно испорченной коррозией бронзовой дверью. Персонажи должны расчистить грязь и затем сделать DC 23 проверку Силы, чтобы открыть ее. Однако, на внутреннюю часть могилы наложено мощное заклинание *антипатии*, не дающее входить недварфам (DC Воли 22). Стоящие в дверях могут видеть внутри мерцание золота. На гравированном камне над дверью написано имя обитателя этой могилы, Королевы Но'Рис; чуть ниже рунами дварфов написано проклятие на всех недварфов, которые вступят внутрь.

Ужасно скрипящая на заржавевших петлях, дверь открывает путь в изукрашенную круглую палату. Кажется, что это место оставалось запечатанным в течение многих столетий, но, несмотря на прошедшие века, палата кажется примечательно чистой. Перед персонажами расстилается гладкий каменный пол, и лишь тонкий слой пыли затеняет рисунок на нем. Но даже так они могут видеть там и сияние драгоценных камней, вкрапленных в камень.

Тринадцать ниш равномерно вырезаны в стене — в каждой стоит высокая урна, увенчанная черепом дварфа. В дальнем конце гробницы - огромный каменный алтарь. Наверху его лежит высохший труп, одетый в наряд ушедших времен, в золотом нагруднике и браслетах и с украшенным драгоценностями поясом, охватывающим его скелетные бедра. Сияющий золотой шлем и лицевая маска закрывают его голову, с которой ниспадают густые грязные светлые кудри. Ссохшиеся коричневые руки трупа все еще держат на его груди топор.

Королева Но'Рис была мощной дварфской воительницей, правившей железным кулаком задолго до того, как землетрясение сформировало Болото Ледяной Хватки. Ожесточенный противник эльфов, она провела серию зверских войн, которые уменьшили и дварфское, эльфийское население региона. Дух Королевы давно сбежал, но тени ее прежних последователей прокляты охранять ее могилу. Любой пытающийся ограбить королеву притянет их ярость. Они выскакивают и атакуют, сначала читая *темноту*, чтобы погасить любое пламя или источники света.

Великие тени (13): 58 hr каждая; см. "Руководство Монстров".

Каждая тень живет в урне. Урны в остальном пусты, кроме черепов наверху их. Когда тени появляются, они кажутся выливающимися из пустых ноздрей и глазниц черепов.

Королева в значительной степени одета в тряпки. Ее нагрудник, маска и шлем - фактически золотая фольга на укрепленной коже, но кожа гнила и рушится при касании, оставляя ничего не стоящую грудку пыли и золотых хлопьев. Пояс - другой вопрос; это - твердое золото, покрытое неограниченными отполированными полудрагоценными камнями. Примитивная обработка говорит о его возрасте; пояс все же стоит 500 gr. Браслеты также золотые и вырезаны змеями с кусочками камелий или аметистов в качестве глаз. Каждый из шести браслетов стоит 100 gr. Топор - +2 *дварфский военный топор*, который пылает, когда эльф-недроу появляется в пределах 180 футов от него.

Пол выложен восемнадцатью большими камнями с орнаментом, связанными выгравированными линиями, формирующими запутанный образ звезды. Восемнадцатиконечная звезда была символом королевы и повторена на ее шлеме и нагруднике, но в остальном не имеет смысла. Каждый камень стоит 2 gr.

Путь волшебника

Местоположение: Эта простая, но смертельная ловушка может быть размещена в логовище волшебника, древнем или занятом в настоящее время.

Описание: Этот проход - всего 6 дюймов высотой, что не дает персонажам входить как обычно. Чтобы не дать пройти через эту область, *великий глиф оберега*, удерживающий заклинание *великое рассеивание магии*, помещен в полу прохода приблизительно на половине его длины. Рассеивающийся эффект нацелен на любое заклинание, в настоящее время действующее на того, кто пересекает глиф. Намерение состоит в том, чтобы отменить любой *полиморф*, *газообразную форму* или другой эффект, позволивший индивидууму войти в крошечный проход, таким образом возвращая его в нормальному размеру и форме. Любое существо Маленького размера или больше, вернувшееся к своей нормальной форме внутри Пути Волшебника, немедленно получает 18d6 пунктов урона, без спасброска.

Путь волшебника (EL 7)

Ловушка - перекрытая труба: CR 7, ловушка-заклинание; срабатывание по местоположению, без сброса; пароль для обхода; эффект заклинания (*глиф оберега*, вызывающий нацеленное *великое рассеивание магии*; см. "Руководство Игрока"; уровень заклинателя 11-й); не требует броска атаки (18d6, крушащий); DC Поиска 31; DC Поломки Устройства 31.

Глава 6

Столкновения со злом

Вы хотите провести злую кампанию? Ваши игроки для разнообразия хотят бороться с Арфистами, и вы собираетесь дать им то, что они хотят. Однако, прежде чем сделать это, следует рассмотреть немало вещей, типа стиля вашей кампании, глубины зла, взаимодействовать или сталкиваться с которой готовы Вы и Ваши игроки, и как персонажи будут взаимодействовать в пределах партии и с миром в целом. Следующая секция содержит советы для ДМов, включая советы о том, как представить зло в вашей кампании, как удерживать партию злых персонажей вместе, и различные нехарактерные для нормальной кампании цели и методы, которые может использовать злая партия.

Тон Вашей игры

Каково будет зло? Это - вопрос, на который должна ответить вся игровая группа, так как можно случайно пересечь черту, за которой игра станет неприятной для одного или более игроков! Даже ДМ может посчитать, что некоторые из исследуемых тем или определенных действий, предпринимаемых персонажами, уменьшают удовольствие от игры. Первое же соображение для любой новой кампании - удовольствие для всех вовлеченных в нее.

Самое лучшее - сесть вместе со всеми игроками и обсудить уровень зла в кампании: как далеко позволить зайти персонажам, даже определенные действия или ситуации, которые Вы можете или не можете позволить. В "Книге Мерзко й Тьмы" как зло рассматриваются следующие действия: ложь, обман, воровство, предательство, убийство, месть, поклонение злым богам и демонам, создание нежити и союзы с ней, чтение злых заклинаний, проклятия или нанесение вреда душе, союзы с извергами, создание злых существ, использование других ради личной выгоды, жадность, измывательства над невинными, несение отчаяния и соблазнение других. Конечно, многие из этих действий присутствуют и в стандартной кампании, и даже добрые персонажи могут проделывать их время от времени. Но повторяющееся и преднамеренное использование многих из них - признак злого персонажа. Часто они являются первым из выборов злого персонажа, поскольку совершение злого акта может быть более легким и быстрым, чем действия моральным способом.

Вы и ваши игроки должны обсудить, которые из этих действий вполне могут присутствовать в кампании и насколько очевидно. Для некоторых из игроков удобны действия типа использования наркотиков, прямого убийства и фетишей, пока они "за кулисами" - они не встречаются в игровых сессиях, но неким образом затрагивают их. Другие не возражают против представления таких действий в персонаже или в игре. Очень важно определить эти пределы, прежде чем начнется кампания.

Другое соображение - частота зла в вашей игре. Если зла будет слишком много, оно может смягчиться и меньше воздействовать на игроков. В конце концов, если каждый злодей будет иметь странные силы фетишей и мерзкие извергские когорты, то они станут столь же обычными, как оркские вожди и шарящие по карманам жулики в стандартных играх. Вы должны быть способны найти верный баланс между представлением мерзких действий и ситуаций и позволением игрокам испытать нормальный мир для правильной оценки контекста поистине мерзких вещей, свидетелями которых они являются. Опять же, это - соображение, которое должно учитывать точку зрения и желание каждого из игроков.

Чего хотят игроки

Игроки могут захотеть сыграть злую кампанию по ряду причин. Некоторые могут почувствовать, что их вынуждают производить какие-либо действия при игре добрыми или нейтральными персонажами, или они могут пожелать сменить стиль героических дел. Это может быть забавным - все перевернуть в установках, стараясь нарушить планы вербовщика

Арфистов или помочь племени орков ударить по караванам на пути из Сильверимуна в Сундабар. Планы доминирования над Фаэруном всегда были частью игры - но пришло время прекратить позволять злодеям загребать все удовольствие!

Есть несколько предупреждений и ловушек, которых Вы должны стараться избегать при ведении злой кампании. Игроки могут смотреть на все это как на возможность ударить в спину своим товарищам-игрокам, крадя их сокровища и вообще осложняя им жизнь. Если это не согласовано заранее, присутствие одного или более игроков с такими задумками может испортить удовольствие всем остальным. Важно ударить в точку баланса между естественно корыстной природой злых персонажей и целями партии в пределах кампании. Работа одного зла с другим все время разваливается из-за внутренних конфликтов, но персонажи все же могут действовать эгоистично, не подвергая опасности партию и не совершая предательства против других персонажей.

Игроки, желающие отыгрывать злых персонажей ради действий или экспериментов с темными курьезами, также могут быть подрывными для группы. Это полностью связано со стилем вашей игры, так что все вовлеченные игроки должны быть заранее согласны ограничить поведение персонажей и взаимодействие игроков до уровня, приемлемого для всех.

Для чего злая игра?

Есть несколько причин желать злой игры и для игроков, и для DMов. Установка игроков на незнакомые роли может помочь поколебать устои и провести незабываемые сессии отыгрыша роли. Злые персонажи имеют почти такой же большой

выбор, как и хорошие, но игроки редко используют их в игре. Злая кампания позволяет игрокам играть священников Бэйна, убийц и представителей злых рас типа юань-ти, орков и дроу, не смазывая их истинной природы. Возможности отыгрыша роли, обычно доступные добрым персонажам, доступны и в злой кампании. Вместо того, чтобы планировать нападения на логовище злого некроманта, партия персонажей может выстроить план кражи артефакта из казны короля, прерывания сельскохозяйственного обряда, гарантирующего ежегодный обильный урожай, или контратаковать силы, отбросившие на исходные позиции орду орков. Эти различные тактические и стратегические вызовы могут добавить игре удовольствия и разнообразия.

Злая кампания также открывает редкие возможности для DMа. Он может использовать добрых монстров в качестве врагов, предоставляя PC возможность сразиться с золотыми драконами, селестиялами и паладинами вместо красных драконов, демонов и черных стражей. Доброжелательные существа - часто менее активные антагонисты: они не бушуют по деревням, не порабащают горожан и не делают многое другое из того, что характерно для существ зла. Игроки злых персонажей могут сформулировать свои собственные заговоры, определяя, как действовать против нормального общества для продвижения своих целей. Кроме того, NPC доброго мировоззрения обеспечивают отыгрыш роли DMом - маниакальные повелители и волшебники-некроманты заменяются законопослушными паладинами и добрыми авантюристами, которые будут стараться помешать планам PC. DM все же отыгрывает неигровых персонажей как антагонистов, но их поведение и методы часто противоположны таковым злодеев.



Пусть это будет удовольствием для всех

Все вышеперечисленные советы предназначены лишь для одного - чтобы ДМ и игроки получали удовольствие от игры. Для злой игры требуется кое-какое предвидение и работа. Вы должны перед проведением кампании решить, насколько далеко Вы и игроки желаете вжиться в изображение злых персонажей. При подготовке к игре Вы должны рассматривать монстров, которые обычно не считаются злодеями, и понять, как сделать из них интересных антагонистов, как и из добрых. Затем, во время игры, ДМ и игроки должны держать партию вместе, даже если они работают ради достижения эгоистичных целей любой ценой. Однако, потенциальная награда велика - в вашей игре может появиться свежесть, которой ей не хватало, когда ваши игроки будут наслаждаться новыми вызовами, встав лицом к лицу с чемпионами руин.

Враги и союзники

"Зло сопровождают возможности"
- Дорзад аин Верийт

Злые жители Торила могут из теней следовать своей темной философией, или они могут активно провозглашать мерзкие доктрины и действия. Каждый великий злодей нуждается в надежных союзниках и в сочувствующих или невольных инструментах для исполнения своих великих планов. Великому злу постоянно бросают вызовы и встают на его пути.

Силы всех мировоззрений работают против того, что о них считают несправедливым и несправедным. Некоторые противники сосредотачиваются на продвижении своих собственных дел, противоречащих со злыми планами других. Кроме этого, народы доброго мировоззрения часто работают для того, чтобы вообще противостоять злу или покончить с определенными проявлениями типа рабства.

Здесь вы найдете персонажей, которые могут быть великими злодеями или просто полезными союзниками игровых персонажей. Из них получаются подходящие противники, покровители, когорты, наниматели или шансы столкновений.

Дамиан Крэйл

Дамиан Крэйл - большой человек. Физически он весьма внушителен, но не только и не столько поэтому. Его глубокий, сильный голос и сила личности затрудняют игнорирование его команд или отвергание его пожеланий. Его присутствие пугает всех, кто стоит в его тени, а темная сила, данная ему Шар, исходит подобно душному одеялу. Его черные волосы длинные, но он держит свою сильную челюсть чисто выбритый, чтобы подчеркнуть свою насмешливую внешность. Он обычно носит черные и пурпурные одежды своей веры и носит святой символ на толстой серебряной цепи на шее. Он носит три тяжелых серебряных кольца, украшенные аметистами и ониксами.

Леди Потерь направила Крэйла скоординировать усилия независимых шарранских ячеек в области Западного Сердцеземья. Его самая важная цель - сделать так, поддерживая независимость и при этом направляя усилия на общую цель. По сути, эта цель остается секретом Крэйла, и вряд ли будет делиться ей с кем-то еще. Некоторые из лидеров знают о плане Крэйла, в то время как остальными он управляет втемную. Слухи о плане начали понемногу просачиваться из региона, но, учитывая строительство крепости над Колодцем Драконов, у защитников справедливости и так уже слишком много забот, чтобы исследовать это полностью.

Монах-земной дженизи Алон недавно вошел в контакт с Крэйлом и обязался помогать ему в его усилиях. Хотя Алон утверждает, что был послан Шар, клерик относится к нему скептически. Крэйл предпочитает вызвать для помощи демонов, и он все еще не уверен в того, откуда Алон узнал о его плане. Однако, монах доказал свою полезность в защите от нежелательных отвлечений, так что он использует монаха, пока не сможет понять, что же на самом деле происходит.

Дамиан Крэйл: Мужчина человек клерик 8 /адепт тени 4/божественный ученик Шар 5; CR 17; Средний гуманоид (злой, коренной); HD 13d8+4d4+51; hp 131; Чернила +2; Скорость 30 футов; AC 22, касание 12, застигнутый врасплох 20; Базовая атака +11; Захватывание +11; Атака +14 рукопашная (1d8+3, *Теневой Камень*); Полная атака +14/+9/+4 рукопашная (1d8+3, *Теневой Камень*); Пространство/досягаемость 5 фт/5 фт.; SA упрек нежити 7/день (+6, 2d6+13, 9-й); SQ темновидение 60 футов, наполнить способностью заклинания, видение при слабом освещении, священная защита +2, теневая защита +1, щит теней; AL NE; Спасброски: Стойкость +14, Рефлексы +6, Воля +20; Сила 13, Ловкость 14, Телосложение 16, Интеллект 15, Мудрость 23, Харизма 19. Рост 6 фт. 1 дм.

Новый малый артефакт: Теневой Камень

Эта +2 *тяжелая булава* - магическое изделие Теневого Плетения, созданное Шар и данное Дамиану Крэйлу, чтобы помочь ему объединить шарранские ячейки Западного Сердцеземья. Она поднимает эффективный уровень заклинателя любого из его заклинаний с описателем темноты на один. Она защищает его, как *скарабей защиты*, против первых двух иссушающих энергию атак каждый день. Наконец, любое существо, пораженное оружием, должно преуспеть в DC 16 спасброске Стойкости, или на него будет направлен эффект *слепоты* на 1d4 раундов.

Сильное отречение и некромантия; CL 20-й; Вес 8 фнт.



смертельный звон (DC 19), обнаружение мысли ^{ДП} (DC 19), восторг (DC 19), удержание персоны (DC 19), тишина (DC 18); 3-й - оживление мертвого, черный свет ^{Д,УКЗЦ} (DC 20), рассеивание магии (2), иссушающий свет (+14 дальнее касание), наблюдающий череп ^{РКФ}, оружие удара ^{Маг}, 4-й - воздушная прогулка, божественная сила, волна рока ^{Маг} (DC 20), свобода движения, меньший планарный союзник, посылка, безобразный упадок ^{ДЗ} (DC 21); 5-й - заряд тьмы ^{УКЗЦ} (+14 дальнее касание, DC 22), чудовищная регенерация ^{Маг}, обыск души ^{Под} (+13 рукопашное касание, DC 22), сопротивление заклинаниям, вызов нежити ^{УРКФ}, истинное видение ^{ДП}; 6-й - возвеличенная триада Азута ^{Маг}, барьер клинков (DC 21), излечение, пытливый глаз *, слово отзывания; 7-й - богохульство ^Д, эфирная прогулка, постоянный ^{УКЗЦ} щит веры, отвращение (DC 23); 8-й - огненный шторм (DC 23), великий планарный союзник, слово силы слепота ^Д; 9-й - предвидение ^{ДП}, имплозия (DC 24).

Д: Заклинание домена. Домены: Темнота (бонусное умение Слепой Борьбы), Зло (заклинания зла [³] накладываются с +1 к уровню заклинателя), Знание (заклинания прорицания [¹] накладываются с +1 к уровню заклинателя, все навыки Знания - навыки класса).

Имущество: Теневой Камень (см. врезку), +3 цепная рубаша, кольцо щита силы, амулет естественного доспеха +1, амулет Мудрости +6, жемчужина силы (4-й), плащ эльфоподобных, свиток восстановления, свиток излечения, микстура лечения серьезных ран, микстура полета, микстура нейтрализации яда, 20 драгоценных камней оникса (по 100 гр каждый; для оживления мертвого), 110 рр.

Навыки и умения: Баланс +3, Блеф +10, Концентрация +14, Дипломатия +16, Сбор Информации +6, Излечение +17, Скрытность +9, Запугивание +6, Прыжок +2, Знание (тайны) +11, Знание (география) +5, Знание (местный) +12, Знание (планы) +10, Знание (религия) +15, Колдовство +14, Выживание +9; Слепая Борьба, Продленное Заклинание, Улучшенное Изгнание, Инициация Шар, Коварная Магия, Пагубная Магия, Постоянное Заклинание, Магия Теневого Плетения, Тихое Заклинание, Шпилохождение, Стойкая Магия.

Языки: Абиссал, Чондатанский, Драконий.

Щит теней (S u): Как стандартное действие, Дамян может окружить себя шаром пурпурно-черной силы. Это предоставляет ему эффект заклинания щит и обеспечивает его укрывательством. Он может использовать щит до 17 раундов в день.

Типичные подготовленные заклинания клерика (уровень заклинателя 17-й): 0-й - лечение незначительных ран (2), обнаружение магии ^П, обнаружение яда ^П, очистить еду и питье, читать магию; 1-й - постигать языки ^П, божественное покровительство, лечение веры ^{Маг} (2), скрытность от нежити, защита от добра ^{ДЗ}, удаление страха, санктуарий; 2-й - аура против пламени ^{Маг}, лечение умеренных ран, темнота,

Куукул

Пожиратель разума, известный как Куукул - слабый, болезненный представитель расы. Его кожа бледно-розовая, а щупальца покрыты крошечными прыщами, которые иногда лопаются, выпуская гной. Он носит безразмерный кожаный плащ, в складках которого почти теряется из-за своего небольшого роста. Несмотря на все это, Куукул имеет удивительные способности взаимодействовать с другими. Он научился читать характер и настроение своих противников и союзников и использует эту информацию, чтобы заставить их сделать то, что он хочет. Он без проблем ставит людей друг с другом, используя против них их страхи и ревность и управляя их симпатиями. Иногда он даже симулирует слабость, чтобы выявить жалость, если считает, что это даст ему то, что он хочет.

Частично из-за болезненной природы и частично из-за недостатка уважения и преданности, отдаваемых Илсенсин в сообществе пожирателей разума, Куукул почти два года назад решил покинуть город и уйти на поверхность. Он рассудил, что сможет лучше служить Илсенсин, развращая обитателей поверхности, и там ему не придется волноваться о колкости и предательстве своего языческого рода. Теперь он взял командование над племенем гримлоков, а также кланом дварфов, живущих в неглубоких пещерах на северном краю Гор Бег Гиганта (для большей информации о Недостойных Илсенсин см. выше). Его окончательная цель - подрывная деятельность в Вестгейте, но владыки-нежить, в действительности управляющие городом, эффективно блокируют дорогу его амбициям.

Куукул: Пожиратель разума клерик Илсенсин 8; CR 16; Средняя аберрация; HD 16d8; hp 81; Инициатива +6; Скорость 30 футов; AC 20, касание 12, застигнутый врасплох 18; Базовая атака +12; Захватывание +13; Атака +15 рукопашная (1d6+2, +1 легкая булава) или +14 рукопашная (1d4+1, щупальце) или +16 дальнбойная (1d8+1, легкий арбалет мастерской работы с +2 стрелами); Полная атака +15/+10/+5 рукопашная (1d6+2, +1 легкая булава) или +14 рукопашная (1d4+1, 4 щупальца), или +16 дальнбойная (1d8+1, легкий арбалет мастерской работы с +2 стрелами); Пространство/досягаемость 5 фт/5 фт.; SA упрек нежити 7/день (+7, 2d6+13, 8-й), взрыв разума, псионика, улучшенный захват, извлечение; SQ темновидение 60 футов, черты пожирателя разума, сопротивление заклинаниям 33, телепатия 100 футов; AL CE; Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +8, Воля +16; Сила 12, Ловкость 14, Телосложение 10, Интеллект 19, Мудрость 18, Харизма 20.

Навыки и умения: Блеф +17, Концентрация + 8, Дипломатия + 18, Сбор Информации +7, Излечение +12, Скрытность +10, Запугивание +19, Знание (тайны) +13, Знание (местный) +10, Знание (планы) +8, Знание (религия) +13, Слушание +13, Бесшумное Движение +9, Колдовство +12, Обнаружение +13; Боевое Колдовство, Улучшенная Инициатива, Лидерство, Молниеносные Рефлексы, Убедительный, Ловкость с Оружием.

Языки: Чондатанский, Драконий, Дварфский, Гигантский, Инфернал, Нижне-общий.

Взрыв разума (Sp): По желанию; Воля DC 19; все существа в 60-фт. конусе ошеломлены на 3d4 раундов. DC спасброска основан на Харизме.

Псионика (Sp): По желанию - *зачаровать монстра* (DC 19), *обнаружение мысли* (DC 17), *левитация, совет плана, предложение* (DC 18). Эффективный уровень заклинателя 8-й. DC спасброска основан на Харизме.

Подготовленные заклинания клерика (уровень заклинателя 8-й): 0-й - *лечение незначительных ран, обнаружение магии, обнаружение яда, причинить незначительные раны* (DC 14), *исправление, читать магию*; 1-й - *команда* ^Д (DC 17), *энтропийный щит, излечение веры* ^{Маг}, *скрытность от нежити, защита от добра, санктуарий*; 2-й - *спокойные эмоции* ^Д, *лечение умеренных ран, мудрость совы, тишина* (DC 16); 3-й - *дарение проклятия* (DC 17), *создать еду и воду, рассеивание магии, предложение* ^Д (DC 19); 4-й - *воздушная прогулка, страх* ^Д (DC 20), *свобода движения, нейтрализация яда*.

Д: Заклинание домена. **Домены:** Зачарование ^{УКЗЦ} (+4 Харизма 1/день в течение 1 минуты как свободное действие), Тирания ^{УКЗЦ} (+2 на DC спасбросков для всех заклинаний принуждения).

Имущество: +1 легкая булава, легкий арбалет мастерской работы с 20 +1 зарядами, легкий стальной щит мастерской работы, кожаный доспех +2, плащ Харизмы +2, шлем постигания языков и чтения магии, 107 gp.



Варго Кент

Варго Кент - чудовищная фигура, вся жизнь которой была посвящена драконам вообще и черным драконам в частности. Когда ему было всего 7 лет, его родители были избраны заботиться о яйце черного дракона, готовом вот-вот вылупиться. Появившееся существо очаровало мальчика, взявшего на себя ответственность за заботу о нем и его кормление. Несмотря на то, что дракончик пытался есть и его самого, и его слюна снова и снова жгла его, оставляя шрамы на всем теле, Варго хотел оставаться рядом с ним день и ночь. По мере того, как Варго рос его способность к магии становилась все очевиднее, дракон использовал свое влияние на него, чтобы сформировать философию нового мага. Это привело его ко взглядам, которых он придерживается сегодня - о том, что драконоподобные в один прекрасный день будут править миром.

Этот дракон, Амнемис, все еще с ним, хотя теперь она действует как его когорта. Она была в течение короткого времени его фамилльяром, когда его силы были достаточно велики, но вскоре переросла эту роль. Варго выбрал в качестве фамилльяра другого черного дракона, и Амнемис этим не совсем довольна. Она колет своего молодого сородича и злоупотребляет им, избегая при этом неприятностей только из-за своей важности в жизни Варго.

Варго в течение некоторого времени оставался независимым, ища, как стать еще более подобным своим драконам через тайные исследования. После того, как тайный алхимический процесс, преобразовавший его в полудракона, оставил нижнюю часть его лица почти без кожи, маг решил присоединиться к силам Культа Дракона (см. выше), чтобы далее вести свои исследования. Он знал, что у организации есть знания, которые могут помочь ему, а его близость к драконьему роду фактически уверила его в высоком положении в группе. Даже он сам удивился, насколько высоко он поднялся всего за несколько месяцев работы с культом, когда ему дали задачу пройти через кладбище в Колодце Драконов и помочь Наэрготу в заключительной стадии строительства великой цитадели. Сейчас он по существу перехватил этот проект достоинством своего обаяния и страхом перед ним членов культа. Наэргот был только счастлив больше сконцентрироваться на защите цитадели, оставив административную работу это му новому волшебнику, который даже еще не носит пурпур. Подобно

Наэрготу, Варго не осознает того, что зрелый красный дракон по имени Арсекасликс был вызван для помощи в защите цитадели.

Варго Кент: Мужчина полудракон воплощающий 16; CR 18; Средний гуманоид (человек); HD 16d6+48; hp 108; Инициатива +2; Скорость 30 футов; AC 23, касание 14, застигнутый врасплох 21; Базовая атака +8; Захватывание +12; Атака +13 рукопашная (1d6+5, +1 *четвертной посох*) или +13 рукопашная (1d4+5, коготь) или +11 дальнобойная (1d8, легкий арбалет мастерской работы); Полная атака +13/+8 рукопашная (1d6+5, +1 *четвертной посох*) и +8 рукопашная (1d6+3, укус) или +13/+13 рукопашная (1d4+5, 2 когтя) и +8 рукопашная (1d6+3, укус), или +11 дальнобойная (1d8, легкий арбалет мастерской работы); Пространство/досягаемость 5 фт/5 фт.; SA дыхательное оружие; SQ темновидение 60 футов, выгоды фамильяра, иммунитет к кислоте, сну и параличу, видение при слабом освещении, сопротивление заклинаниям 20; AL CE; Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +7, Воля +14; Сила 18, Ловкость 15, Телосложение 16, Интеллект 26, Мудрость 13, Харизма 17. *Навыки и умения:* Блеф +8, Концентрация +19, Ремесло (стеклодув) +14, Расшифровка Записи +23, Дипломатия +5, Сбор Информации +5, Запугивание +11, Знание (тайны) +26, Знание (история) +14, Знание (местный) +15, Знание (планы) +15, Знание (религия) +17, Слушание +5, Поездка +6, Колдовство +27, Обнаружение +5; Сварить Зелье, Создание Чудесного Предмета, Когорта Дракон^{Маг}, Фамильяр Дракон, Замена Энергии, Лидерство, Написание Свитка, Подпись Заклинания (*кислотное дыхание Местила*^{Маг}), Мастерство Заклинания (*дверь измерений, рассеивание магии, полет, кислотное дыхание Местила*^{Маг}, *разбить*), Тематика Заклинания, Одаренное Колдовство.

Языки: Абиссал, Чондатанский, Драконий, Эльфийский, Инфернал, Терран.

Дыхательное оружие (Ex): 60-фт. линия, однажды в день, урон 6d8 кислота, Рефлексы DC 13 - вполноу. DC спасброска основан на телосложении.

Выгоды фамильяра: Варго выбрал фамильяром черного дракона по имени Эникстрикс. Способности существа и его характеристики подытожены ниже. Когда его фамильяр находится в пределах 5 футов от него, Варго получает выгоды умения Настороженность. Также он получает следующие выгоды.

Эмпатическая связь (Su): Варго может общаться с Эникстриксом телепатически на расстоянии до одной мили. Он имеет такую же связь с предметами или местами, что и Эникстрикс.

Наблюдение на фамильяре (Sp): Варго может наблюдать на Эникстриксе однажды в день, как будто он прочитав *наблюдение*.

Доля заклинаний: Варго может любым заклинанием, которое он накладывает на себя, также затронуть Эникстрикса, если тот в этот момент находится в пределах 5 футов. Варго также может накладывать на Эникстрикса заклинания с целью "на себя".

Подготовленные заклинания волшебника (базовый уровень заклинателя 16-й; запрещенные школы - зачарование и иллюзия): 0-й - *кислотный всплеск*^Т, *обнаружение магии, рука мага, читать магию, палка*^{Под}; 1-й - *коррозийная хватка*^{Маг} (+12 рукопашное касание), *быстрое отступление, падение пера, магическая ракета*^Т, *щит, червь духа*^{Маг} (DC 19), *невидимый слуга*^Т; 2-й - *командование нежитью* (DC 20), *доспех смерти*^{Маг}, *электрическая петля Гедли*^{Маг} (DC 20), *левитация, кислотная стрела Мелфа*^Т (+10 дальнейшее касание), *сопротивление энергии, разбить*^Т; 3-й - *кислотное дыхание Местила*^{Маг} (DC 21), *рассеивание магии, взрыв-вспышка*^{УКЗЦ} (DC 21), *полет*^Т, *яснослышание/ясновидение, сверкающая сфера*^{Маг} (DC 21), *стена ветра*; 4-й * - *огненный щит, ледяной шторм, мантия Илшкура*^{Под}, *полиморф, каменная кожа*^Т, *сферы энергии Тирумаэла*^{Маг} (DC 22); 5-й - *горящая кровь Белтина*^{Т, Под} (DC 23), *сломать зачарование, огненное клеймо*^{Маг} (DC 23), *частая прогулка Лютзана*^{Маг}, *матрица заклинаний Симбул*^{РИФ}, *телепорт*; 6-й - *кислотный шторм*^{Т, РИФ} (DC 25), *дизинтеграция* (+10 дальнейшее касание, DC 24), *призматический глаз*^{РИФ} (+6 дальнейшее касание, DC 19), *отвращение* (DC 24), *истинное видение*; 7-й - *схватывающая рука Бигби*^Т, *контроль нежити* (DC 25), *силовая клетка, синостодвеомер Симбул*^{Маг}, *тюрьма ледяных когтей Заджимарна*^{Маг}; 8-й - *кольцо молний*^{Т, РИФ} (DC 27), *лабиринт, полярный луч* (+10 дальнейшее касание), *защита от заклинаний*.

* Варго почти всегда оставляет ячейку заклинания 4-го уровня открытой на случай, если он будет нуждаться в наблюдении или использовании при другом предсказании.

Т. Тематические заклинания (+1 уровень заклинателя): Тема заклинаний Варго - черные драконы, и в комбинации со своей Заменой Энергии он может заставить любое заклинание энергии выглядеть как кислотное и причинять кислотный урон. Его тематические заклинания имеют следующий вид, а его другие заклинания часто также имеют подобные проявления.

Кислотный всплеск: Он бросает кислотный пот со его брови в цель.

Кислотный шторм: Рой черных драконов заполняет небо, выбрасывая кислотное дыхание на область.

Горящая кровь Белтина: Форма дракона проявляется под кожей цели и корчится, заставляя дрожать его плоть.

Схватывающая рука Бигби: Рука по форме подобна лапе огромного черного дракона.

Полет: Прозрачный черный дракон несет его на своей спине.

Кольцо молний: Тысячи крошечных кислотных капель вытесняют вокруг его тела, распыляясь время от времени (Варго использует тему заклинаний и замену энергии, чтобы изменить это заклинание соответственно).

Магическая ракета: Миниатюрные черные драконы летят к цели.

Кислотная стрела Мелфа: Желеподобный черный дракон цепляется за цель, капая кислотой каждый раунд.

Каменная кожа: Его кожа изменяется в черную чешую.

Книга заклинаний: 0-й - Все, кроме зачарования и иллюзии; 1-й - *тревога, сжигающие руки, стирание, доспех мага, снежок Сниллока*^{Под}, *летучий ди ск Тенсера*; 2-й - *опалитель Аганаззара*^{УКЗЦ}, *тайный замок, железный рог Балагарна*^{Маг}, *кошачья грация, темновидение, обнаружение мысли, пламенный кинжал*^{Маг}, *стук, нахождение объекта, опалющий луч, снежный рой Сниллока*^{УКЗЦ}, *спектральная рука, каменные когти*; 3-й - *тайное видение, остановка нежити, спешка, необнаружение, защита от энергии, лейтенант нежити*^{Маг}; 4-й - *оживление мертвого, малая сфера неуязвимости, эластичная сфера Олилука, удаление проклятия, стена огня*; 5-й - *шар молнии*^{РИФ}, *конус холода, ностальгия, посылка, стена силы*; 6-й - *кислотный туман, силовая рука Бигби, какофонический щит*^{Маг}, *непредвиденное обстоятельство, создать нежить, поле*

трансформации энергии ^{Маг}, великое рассеивание магия, движение земли; 7-й - отсроченный взрыв огненного шара, эфирная прогулка, великий телепорт, призматический спрей; 8-й - сжатый кулак Бигби, создать великую нежить, телекинетическая сфера Олилука, скелетный страж ^{Маг}, временной застой.

Непредвиденное обстоятельство: Если Варго когда-либо подпадает под эффект заклинания или способности, причиняющий окаменение или обездвиживание или если на него воздействует враждебное зачарование или превращение, он читает заклинание *сломать зачарование*, пытаясь удалить эффект.

Постоянные заклинания: Варго постоянно находится под действием следующих заклинаний: *постигать языки*, *темновидение*, *магический клык* (оба когтя и укусы) и *видеть невидимое*.

Имущество: Амулет естественного доспеха +2, наручи доспеха +3, кольцо защиты +2, кольцо невидимости, +1 четвертной посох, легкий арбалет мастерской работы, 20 зарядов мастерской работы, перчатки Ловкости +2, лента интеллекта +4, скарабей защиты (6 осталось), микстура выносливости медведя, 2 микстуры лечения серьезных ран, микстура смещения, микстура зеркального изображения, свитки эфирной прогулки, оживления мертвого и необнаружения, статуэтка непредвиденного обстоятельства, стоящая 2,000 гр, 53 рр.

Амнемис, дракон-когорта: Женщина очень молодой черный дракон; CR 4; Маленький дракон (вода); HD 7d12+7; hp 52; Инициатива +0; Скорость 60 футов, полет 100 футов (средне), плавание 60 футов; AC 17, касание 11, застигнутый врасплох 17; Базовая атака +7; Захватывание +4; Атака +9 рукопашная (1d6+1, укус); Полная атака +9 рукопашная (1d6+1, укус), +7 рукопашная (1d4, 2 когтя); Пространство/досягаемость 5 фт/5 фт.; SA дыхательное оружие; SQ слепое чувство 60 футов, темновидение 120 футов, иммунитет к кислоте, эффектам магического сна и параличу, видение при слабом освещении, водное дыхание; AL CE; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +5, Воля +5; Сила 13, Ловкость 10, Телосложение 13, Интеллект 8, Мудрость 11, Харизма 8.

Навыки и умения: Скрытность +8, Запугивание +7, Слушание +6, Бесшумное Движение +6, Поиск +5, Чувство Мотива +6, Обнаружение +8, Плавание +15; Увеличенное Дыхание, Мультиатака, Силовая Атака.

Дыхательное оружие (Su): 40-фт. линия (60 футов, если увеличено), 4d4 кислота, Рефлексы DC 14 - вполнину. DC спасброска основан на телосложении.

Эникстрикс, дракон-фамильяр: Мужчина вирмлинг черный дракон; CR 3; Крошечный дракон (вода); HD 4d12+4; hp 34; Инициатива +4; Скорость 60 футов, полет 100 футов (средне), плавание 60 футов; AC 18, касание 12, застигнутый врасплох 18; Базовая атака +4; Захватывание -4; Атака +10 рукопашная (1d4, укус); Полная атака +10 рукопашная (1d4, укус), +7 рукопашная (1d3, 2 когтя); Пространство/досягаемость 2 1/2 фт/0 фт. (5 футов с укусом); SA дыхательное оружие; SQ слепое чувство 60 футов, темновидение 120 футов, доставка заклинаний касанием, эмпатическая связь, иммунитет к кислоте, эффектам магического сна и параличу, улучшенное уклонение, видение при слабом освещении, доля заклинаний, сопротивление заклинаниям 21, водное дыхание; AL CE.; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +4, Воля +4; Сила 11, Ловкость 10, Телосложение 13, Интеллект 13, Мудрость 11, Харизма 8.

Навыки и умения: Скрытность +14, Слушание +6, Бесшумное Движение +6, Поиск +2, Чувство Мотива +2, Обнаружение +6, Плавание +14; Настороженность, Улучшенная Инициатива.

Дыхательное оружие (Su): 30-фт линия, 2d4 кислота, Рефлексы DC 13 - вполнину. DC спасброска основан на телосложении.

Улучшенное уклонение (Ex): Нет урона при успешном спасброске Рефлексов и половина урона, если спасбросок провален.



Чаззар Не

Чаззар Не выросла в племени Серого Волка варваров Утгарда, бродя с ними по дикому Северу и познавая пути их шаманов. Она сталкивалась с ордами орков в 1343 и 1367 DR и видела разрушения, которые гуманоиды вызывали на землях, по которым они проходили. Они дотла сжигали целые леса, уничтожали или съедали каждое животное на пути и на мили вытапывали поля. Этого было достаточно, чтобы обернуть ее сжигающую ненависть ко всему цивилизованному на тех, кто колеблется между цивилизацией и дикостью. Она хотела навсегда вышвырнуть орков с Севера; она хотела их смерти.

Ее первой мыслью было объединить варварские племена под единым знаменем, ее знаменем, и повести их на Хребет Мира, чтобы поразить орков в сердце. Она работала ради этого почти два десятилетия, но ее план потерпел ужасный провал. Мало того, что варвары сопротивлялись ее лидерству, но они также привезли ее в Ночные Деревья, где, они полагали, она будет принята демонами в их пламенное царство. Вместо этого она встретила друида огромной силы, контролировавшего множество существ-растений, бродящих по этому смертельному лесу. Чаззар Не немедленно пришла в восторг, увидев в друиде новую возможность. Если только можно будет убедить его, что орки опаснее, чем люди и их города, он может обернуть свой невероятный контроль над природой на их разрушение. К сожалению, он не согласился, и ей позволили покинуть лес, прежде чем он натравит своих существ на нее.

В течение последних нескольких лет Чаззар Не вновь собрала силы. Она создала свой собственный тотем и притянула к себе последователей, всем говоря о своей финальной цели. Она создала устойчивое место для жизни и обеспечила все, в чем они нуждались. Для нового племени все шло хорошо, пока не появились вервольфы. Рассерженные тем, что люди вторглись на их земли, вервольфы стремительно и отчаянно вырезали племя. Чаззар Не пришла на их земли со своим ужасным волком, Каменным Клыком, в качестве своего единственного компаньона, и там она встретила с местным лидером Народа Черной Крови. Она заключила союз с ликантропами, продемонстрировав свои немалые силы, и теперь ее соплеменники смешиваются с меняющими форму леса и учатся у них. Она возглавляет их как культ луны, и многие из ее соплеменников стали культисами Черной Крови, направляя свою ярость в дикие атаки на своих избранных противников, орков Севера.

Чаззар Не: Женщина человек друид 14; CR 14; Средний гуманоид; HD 1 4d8+28; hp 100; Инициатива +4; Скорость 20 футов; AC 23, касание 15, застигнутый врасплох 19; Базовая атака +10; Захватывание +12; Атака + 13 рукопашная (1d6+3 плюс 1d6 огонь/18-20, +1 пламенный скимитар) или +15 дальнбойная (1d6+2, дротик мастерской работы); Полная атака +13/+8 рукопашная (1d6+3 плюс 1d6 огонь/18-20, +1 пламенный скимитар) или +15 дальнбойная (1d6+2, дротик мастерской работы); SQ животный компаньон (ужасный волк), выгоды животного компаньона, чувство природы, сопротивление соблазну природы, тысяча лиц, бесследный шаг, иммунитет к яду, дикое сочувствие +17 (+13 магические твари), дикая форма 5/день (Большой, растение, Крошечный, 14 часов), шаг лесистой местности; AL CE; Спасброски: Стойкость +11, Рефлексы +8, Воля +14; Сила 14, Ловкость 18, Телосложение 15, Интеллект 13, Мудрость 21, Харизма 17.

Навыки и умения: Концентрация +11, Ремесло (стеклодув) +6, Дипломатия +12, Приручение Животного +11, Излечение +13, Знание (природа) +14, Слушание +15, Поездка +9, Колдовство +11, Обнаружение +15, Выживание +17 (+19 над землей); Настороженность, Сварить Зелье, Инициация Малара, Лидерство, Естественное Заклинание, Проследивание.

Языки: Друидский, Иллусканский, Сильванский.

Животный компаньон (Ex): У Чаззар Не в качестве животного компаньона есть ужасный волк. Его способности и характеристики подытожены ниже.

Выгоды животного компаньона (Ex): Связь, доля заклинаний. См. "Книгу Игрока"



Типичные подготовленные заклинания друида (уровень заклинателя 14-й): 0-й - создать воду, лечение незначительных ран, обнаружение магии, обнаружение яда, очистить еду и питье, читать магию; 1-й - камуфляж^{Под}, когти твари^{Риф}, запутывание (DC 16), длинный шаг, говорить с животными, скоростное плавание^{Маг}; 2-й - кожа-кора, сила быка, ливень^{Маг}, легкая тропа^{Маг}, разогреть металл, размягнуть землю и камень; 3-й - лечение умеренных ран, доминирование над животным (DC 18), великий магический клык, защита от энергии, слякотный шторм; 4-й - рассеивание магии, ледяной шторм, матка земли^{Маг} (DC 19), массовый камуфляж^{Под}, наблюдение (DC 19); 5-й - рост животных (DC 20), призыв шторма молний (DC 20), общение с землей, каменная кожа; 6-й - великое рассеивание магии, каменная твердыня^{Маг}, транспортировка сквозь растения; 7-й - аура энергичности^{Маг}, огненный шторм (DC 22), излечение. Имущество: +2 шкурный доспех, +1 тяжелый деревянный щит, +1 пламенный скимитар, 5 дровиков мастерской работы, амулет могучих кулаков +1, кольцо защиты +1, амулет Мудрости +4, ботинки зимних земель, плащ эльфоподобных, 2 микстуры лечения серьезных ран, микстура силы быка, два кусочка слоновой кости стоимостью по 80 гр каждый.

Каменный Клык: Ужасный волк животный компаньон; CR -; Большое животное; HD 10d8+30; hp 85; Инициатива +3; Скорость 50 футов; AC 21, касание 12, застигнутый врасплох 18; Базовая атака +7; Захватывание +19; Атака +15 рукопашная (1d8+12, укусы); Полная атака +15 рукопашная (1d8+12, укусы); Пространство/досягаемость 10 фт/5 фт.; SA подсечка; SQ уклонение, видение при слабом освещении, нюх, уловки; AL N; Спасброски: Стойкость +10, Рефлексы +10, Воля +7*; Сила 27, Ловкость 17, Телосложение 17, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 10.

* +4 бонус морали на спасброски против зачарования.

Навыки и умения: Скрытность +1, Слушание +7, Бесшумное Движение +5, Обнаружение +7, Выживание +2; Настороженность, Бег, Проследивание, Фокус Оружия (укус).

Подсечка (Ex): Если Каменный Клык поражает атакой укусом, он может делать попытку подсечки своего противника (+12 модификатор проверки) как свободное действие без того, чтобы делать атаку касанием или вызывать атаку возможности. Если попытка проваливается, противник не может реагировать на подсечку ужасного волка.

Уклонение (Ex): Нет урона при успешном спасброске Рефлексов.

Уловки: Атака, охрана, охота.

Имущество: Ошейник естественного доспеха +2.

Алон

Плотное, мускулистое тело Алона производит впечатление того, что он сделан из твердого камня, а те, кого поразили его летучие кулаки и ноги, уходят с тем же впечатлением - если уходят вообще. Он заплетает свои длинные черные волосы в шнурок и спускает его на плечо. Для критической ситуации в его косичку вплетен клинок, хотя он и не использует свои волосы как оружие. Его единственный намек на индивидуальность - мешковатая одежда, которую он носит, сияющая золотом и серебром в стиле калишитской знати.

Несмотря на свою оригинальность, он - мрачный убийца, служащий воле своего владыки, монаха-колдуна тифлинга Эрента Скалла. Недавно Алон был назначен в помощь шарранскому священнику Дамиану Крэйлу. Крэйл объединяет шарран Западного Сердцеземья по причинам, которые Алон ни знает и не собирается узнавать. Его обязанность состоит в том, чтобы служить, и именно это он и делает - пока что.

Алон: Мужчина земной дженази монах 13/колдун 4; CR 17; Средний аутсайдер (коренной); HD 13d8+4d4+51; hp 120; Инициатива +2; Скорость 70 футов; AC 23, касание 18, застигнутый врасплох 20; Базовая атака +11; Захватывание +14; Атака +15 рукопашная (1d6+4, +1 нунчаки) или +15 рукопашная (2d6+3, невооруженный) или +15 дальнбойная (1d4+4, праща мастерской работы с +1 пулями); Полная атака +15/+15/+15/+10/+5 рукопашная (1d6+4, +1 нунчаки) или +15/+15/+15/+10/+5 рукопашная (2d6+3, невооруженный) или +15 дальнбойная (1d4+4, праща мастерской работы с +1 пулями); Пространство/досягаемость 5 фт/5 фт.; SA великий поток, удар *ки* (магия, законный); SQ из быточный шаг, темновидение 60 футов, черты земного дженази, уклонение, иммунитет к яду, улучшенное уклонение, чистота тела, замедление падения 60 футов, сопротивление заклинаниям 23, неподвижный разум, вызов фамильяра, невооруженный удар, цельность тела; AL IE; Спасброски: Стойкость +11, Рефлексы +10, Воля +10; Сила 17, Ловкость 14, Телосложение 16, Интеллект 10, Мудрость 14, Харизма 14.



Навыки и умения: Баланс +10, Блеф +5, Подъем +7, Искусство Побега +8, Скрытность +9, Прыжок +11, Знание (тайны) +3, Слушание +11, Бесшумное Движение +9, Колдовство +2, Обнаружение +11, Плавание +6, Кувырок +11; Слепая борьба, Отклонение Стрел, Увертливость, Улучшенное Разоружение, Мобильность, Бег, Быстрая Атака, Ошеломляющий Кулак, Фокус Оружия (невооруженный удар).

Языки: Чондатанский.

Улучшенное уклонение (Ex): Нет урона при успешном спасброске Рефлексов и половина урона, если спасбросок провален.

Известные заклинания колдуна (6/7/4 в день; уровень заклинателя 4-й): 0-й - ошеломление (DC 12), обнаружение магии, свет, рука мага, исправление, сообщение; 1-й - увеличение персоны (DC 13), затеняющая мгла, щит, 2-й - изменить себя.

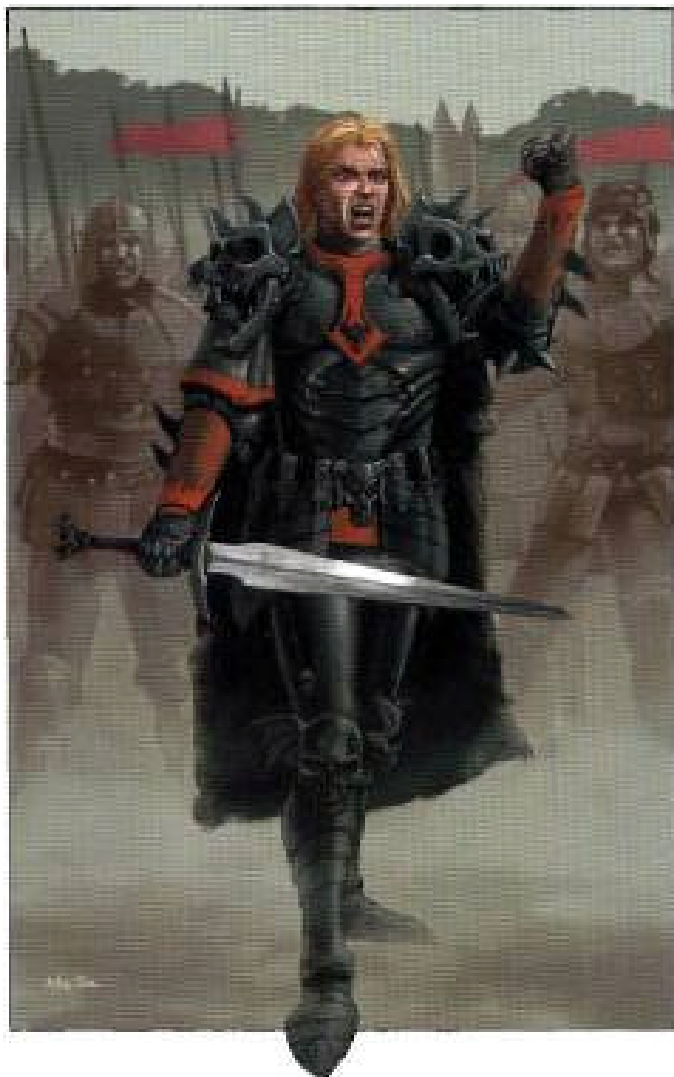
Имущество: +1 нунчаки, праща мастерской работы с 40 +1 пуль, амулет естественного доспеха +2, наручи доспеха +3, кольцо защиты +2, 2 микстуры лечения умеренных ран, 13 гр.

Дарен Тимбайд

Дарен Тимбайд быстро возвысился в рядах Бэйнитской армии, размещенной в Минтаре. Он классически красив - с дикими белокурыми волосами, вьющимися вокруг лица, когда он говорит, ярко-синими глазами, способными вышибить из персоны ложь, и гибким телом, не передающим его великой силы. Он любит говорить речи и делает это с пылом, невиданным даже среди клериков Бэйна, некоторые из которых втайне задаются вопросом, почему он сам не принял мантию. Однако, ему удобнее проповедовать указы Бэйна с генеральской трибуны, чем от алтаря зрама.

Генерал Тимбайд - пылкий прихожанин, он проводит столько же времени, восхваляя Бэйна в святыне, которую он сам построил, сколько практикуется с оружием и инспектирует отряды. Он превратил старое здание правительства близ центра Минтара в гладиаторскую арену и секретную святыню Бэйна, известную как Громовая Комната. Там он мучает врагов Бэйна под ритмы грозовых барабанов, которые можно в тихую ночь слышать на улицах Минтара. В отличие от многих фанатиков, Тимбайд не стремится демонстрировать мощь своего покровителя и армии. Он не сомневается, что они могут нанести поражение любой армии на континенте, но его устраивает их тренировка в Минтаре, пока не пришло время

ударить. Он знает, что Бэйн будет использовать его и армию, которую он помог создать, чтобы принести новый век террора Фаэруну и его слабым богам.



Дарен Тимбайд: Мужчина человек боец 11; CR 11; Средний гуманоид; HD 11d10+33; hp 99; Инициатива +1; Скорость 30 футов; AC 25, касание 12, застигнутый врасплох 24; Базовая атака +11; Захватывание +15; Атака +17 рукопашная (1d8+7/17-20, +1 губитель людей длинный меч) или +16 дальнбойная (1d8+6, +1 композитный длинный лук с +2 стрелами); Полная атака +17/+12/+7 рукопашная (1d8+7/17-20, +1 губитель людей длинный меч) или +16/+11/+6 дальнбойная (1d8+6, +1 композитный длинный лук с +2 стрелами); AL NE; Спасброски: Стойкость +10, Рефлексы +6, Воля +6; Сила 18, Ловкость 12, Телосложение 17, Интеллект 13, Мудрость 12, Харизма 18.

Навыки и умения: Подъем +7, Приручение Животного +10, Запугивание +14, Прыжок +7, Слушание +5, Поездка +12, Обнаружение +5, Плавание +1; Раскол, Борьба в Ближней Четверти, Улучшенный Критический (длинный меч), Железная Воля, Лидерство, Молниеносные Рефлексы, Силовая Атака, Фокус Оружия (длинный лук), Фокус Оружия (длинный меч), Специализация Оружия (длинный лук), Специализация Оружия (длинный меч).

Языки: Чондатанский, Оркский.

Имущество: +2 полный пластинчатый доспех, +1 тяжелый стальной щит, кольцо защиты +1, +1 губитель людей длинный меч, +1 композитный длинный лук (+3 бонус Силы) с 10 +2 стрел, великая стрела убийца гигантов, микстура свободы движения, 2 микстуры лечения, серьезных раны, микстура нейтрализации яда, 138 гр.

Дорзад айн Вериит, кринт

Дорзад айн Вериит -получ еловек-кринт, утомившийся своим рабством у шедоваров и ушедший в подполье, чтобы найти путь наружу. Немногие знали, что девять месяцев спустя он будет бы лидером организованного подполья, цель которого - контрабанда кринтов из Города Шейд и в земли под ним. Дорзад - практичный реалист, и он также заключил союз с Жентаримом, даже подозревая, что кринты, контрабандой которых он занимается, никогда не находят там себе нового дома.

Дорзад - воистину мастер на все руки и достаточно успешен в широком диапазоне навыков и дисциплин. Это сделало его особенно ценным рабом для благородного дома - служителем, способным обучать других ремеслу изготовления луков, а затем обернуться кругом и уничтожить должника или получить справедливую цену за услуги и товары. Он всегда был преданным служителем, но его расстраивало пленение. Он имел много возможностей сменить одного владыку на другого, поскольку несколько теневых демонов заманивали его к себе на службу, но он остался независимым, по сути никогда не служа другим.

Поначалу он планировал сбежать, просто чтобы повидать то, что лежит за пределами летучего города в землях внизу, но, уже спасшись, он понял, что не может позволить своим товарищам оставаться порабощенными. Он остался в городе и основал подпольное движение, которым он теперь управляет. Он путешествует в поверхностный мир по крайней мере раз в месяц, собирая информацию и ища контакты, которые могут помочь ему заняться контрабандой большего количества своих сородичей на свободу.

Дорзад айн Вериит: Мужчина кринт боец 10/жулик 4: CR 14; Средний гуманоид (кринт); HD 10d10+4d6++42; hp 122; Инициатива +3; Скорость 30 футов; AC 21, касание 15, застигнутый врасплох 21; Базовая атака +13; Захватывание +14; Атака +19 рукопашная (1d6+5/15-20, +2 *рапира*) или +17 дальнобойная (1d6+4, +1 *компози́тный короткий лук*); Полная атака +19/+14/+9 рукопашная (1d6+5/15-20, +2 *рапира*) или +17/+11/+7 дальнобойная (1d6+4, +1 *компози́тный короткий лук*); Пространство/досигаемость 5 фт/5 фт.; SA атака крадучись +2d6; SQ темновидение 60 футов, уклонение, черты кринта, чувство ловушек +1, нахождение ловушек, странная увертливость; AL CN; Спасброски: Стойкость +11, Рефлексы +10, Воля +6; Сила 13, Ловкость 16, Телосложение 16, Интеллект 14, Мудрость 13, Харизма 13. Рост 5 фт. 10 дм.

Навыки и умения: Блеф +7, Подъем +11, Ремесло (изготовление луков) +9, Дипломатия +9, Сбор Информации +10, Приручение животного +8, Скрытность +10, Запугивание +14, Прыжок +10, Знание (местный Шейд) +7, Слушание +6, Бесшумное Движение +10, Профессия (проводник) +3, Поездка +13, Поиск +8, Чувство Мотива +4, Обнаружение +6; Увертливость, Улучшенный Критический (рапира), Исследователь, Лидерство, Мобильность, Точечный Чистый Выстрел, Ловкость с Оружием, Фокус Оружия (рапира), Фокус Оружия (короткий лук), Специализация Оружия (рапира), Специализация Оружия (короткий лук).

Языки: Абиссал, Чондатанский, Нетерез.

Уклонение (Ex): Нет урона при успешном спасброске Рефлексов.

Имущество: +2 *подбитая кожа бесшумного движения*, +2 *рапира*, баклер мастерской работы, +1 *компози́тный короткий лук* (+1 бонус Силы) с 40 стрелами, *кольцо защиты* +2, *плащ эльфаподобных, перчатки силы огра*, 220 gr.

Хоррсин Зеспар, экстаминаар

Хоррсин Зеспар была среди первого вылупившегося поколения экстаминааров, и она выросла в его самую яркую звезду. Ее потенциал измерялся наряду со всеми остальными молодыми экстаминаарами лидерами Дома Экстаминос согласно их планам. Они решили послать Хоррсин на улицы Уотердипа - или, точнее, под них - чтобы начать сбор



информации об этой жемчужине Побережья Меча. Хотя Уотердип и далек от Хлондета, его важность в делах Фаэруна бесспорна. Будучи там, они смогут заложить базу для своих планов.

Молодая экстаминаар была высокомерна, и это несколько раз чуть ее не погубило. За прошедшие годы она стала осторожнее, но ее все еще тянет к чрезмерности. Несмотря на этот недостаток, она выжила и даже процветала в своем логовище глубоко в коллекторах Уотердипа. Она собрала племя кобольдов и обучила их кое-каким искусствам жуликов, и даже держит в пещерах семейную пару троллей для большей защиты. Кроме этого, она провозгласила контроль над бандой изгоев, поселившихся в Округе Доков. Таким образом, она может собирать информацию о городе наверху без необходимости рисковать на улицах самой.

Хоррсин низкоросла для своей расы, но она чрезвычайно проворна и использует свой размер, чтобы протискиваться сквозь щели, портики и руки врагов, дабы избежать опасности. Она сопротивлялась получению любых прививаний, рассматривая их как признак слабости. Она полностью лыса, а глаза ее узки и широки. Пурпурные и зеленые алмазные пятна бегут от ее шеи до копчика, и она часто одевается так, чтобы хвастать этими метками.

Хоррсин Зеспар: Женщина экстаминаар жулик 17: CR 17; Средний гуманоид (экстаминаар); HD 20d4+80; hp 133; Инициатива +8; Скорость 40 футов; AC 26, касание 21, застигнутый врасплох 26; Базовая атака +12; Захватывание +13; Атака +22 рукопашная (1d6+3 плюс 1d6 электричество/15-20, +2 *рапира шокирующего взрыва*) или +21 дальнбойная (1d4+2, +1 *кинжал*); Полная атака +22/+17/+12 рукопашная (1d6+3 плюс 1d6 электричество/15-20, +2 *рапира шокирующего взрыва*) или +21/+16/+11 дальнбойная (1d4+2, +1 *кинжал*); Пространство/досягаемость 5 фт/5 фт.; SA атака крадучись +9d6; SQ защитный бросок, улучшенное уклонение, улучшенная странная увертливость, видение при слабом освещении, скользкий разум, подобные заклинаниям способности, нахождение ловушек, чувство ловушки +5, черты экстаминаара; AL NE; Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +20, Воля +7; Сила 13, Ловкость 26, Телосложение 13, Интеллект 14, Мудрость 11, Харизма 18.

Навыки и умения: Баланс +12, Блеф +19, Дипломатия +17, Поломка Устройства +9, Маскировка +16, Искусство Побег +18, Подделка +12, Сбор Информации +18, Скрытность +19, Запугивание +13, Прыжок

+13, Знание (местный Уотердип) +14, Слушание +10, Бесшумное Движение +19, Открывание Замка +16, Поиск +11, Чувство Мотива +12, Обнаружение +11, Плавание +10, Кувырок +20, Использование Магического Устройства +24; Космополит, Увертливость, Улучшенный Критический (рапира), Точечный Чистый Выстрел, Быстрое Выхватывание, Ловкость с Оружием.

Языки: Чондатанский, Драконий, Тёрмский, Юань-ти.

Улучшенное уклонение (Ex): Нет урона при успешном спасброске Рефлексов и половина урона, если спасбросок провален.

Улучшенная странная увертливость (Ex): Не может быть замкнут и может быть атакован крадучись только персонажем с по крайней мере двадцать одним уровнем жулика.

Подобные заклинаниям способности: По желанию - говорить с животными (только змеи); 3/день - зачарование животного (только змеи) (DC 14). Уровень заклинателя 17-й.

Имущество: + 3 подбитая кожа укрепления, +2 рапира шокирующего взрыва, +1 кинжал холодного железа, +1 посеребренный кинжал, кинжал мастерской работы, кольцо защиты +2, кольцо левитации, жезл кислотной стрелы Мелфа (22 заряда), плащ сопротивления +2, ботинки шагов и прыжков, 6 доз яда (случайного), перчатки Ловкости +6, пояс для микстур мастерской работы, 3 микстуры проблеска, 2 микстуры лечения серьезных ран, микстура зеркального изображения, свиток улучшенной невидимости.



Лиаргат, драэглот

На Лиаргата не особенно действовала потеря Лолс в недавние месяцы, так как он всегда был несколько независимым. У него нет дома, и он проводит большинство своего времени, охотясь в пещерах Подземья. Он даже не особо заботится о компании дру и проводит большинство своего времени в общинах дуэргаров, куда его осторожно приглашают из-за его силы и часто унижающее отношение к темным эльфам. Лиаргат питает особую ненависть к гримлокам и пожирателям разума; он уклоняется от больших групп иллитидов, но когда у него есть шанс поохотиться на одинокого пожирателя разума, он делает это.

Лиаргат меньше, чем большинство представителей его расы, но эта черта помогает ему лучше передвигаться и биться в тесных туннелях Подземья. Его кожа глубоко-черная, и желчь капает с его челюстей, когда он возбужден или собирается вступить в бой. Он любит прорываться сквозь противников, кружа своим топором осей, и использует великий топор нормального размера, так что он может владеть им, даже карабкаясь. Для драэглота Лиаргат - весьма социальное существо, и он, как известно, изредка даже шутит.

Лиаргат: Мужчина драэглот рейнджер 8/лорд пещер ^{Под} 2: CR 15; Большой аутсайдер (коренной); HD 6d10+8d8+2d10+48; hp 135; Инициатива +4; Скорость 30 футов; AC 26, касание 14, застигнутый врасплох 22; Базовая атака +16; Захватывание + 26; Атака +23 рукопашная (1d12+8/x3, +2 великий топор) или +10 дальнбойная (1d8+7, Большой +1 возвращающийся метательный топор); Полная атака +21/+16/+11/+6 рукопашная (1d12+8/x3, +2 великий топор) и +20/+15 рукопашная (1d8+4, Большой +1 возвращающийся метательный топор) или +10 дальнбойная (1d8+7, Большой +1 возвращающийся метательный топор); Пространство/досягаемость 5 фт/10 фт.; SA одобренный враг аберрации + 4, одобренный враг чудовищные гуманоиды +2, заклинания; SQ шпион пещер, темно видение 120 футов, черты драэглота, иммунитет к яду и сну, улучшенный боевой стиль (борьба двумя оружиеми), малое чувство пещер, сопротивление кислоте 20, холоду 20, электричеству 20 и огню 20, дикое сочувствие +9 (+5 магические твари), шаг лесистой местности *; AL CE; Спасброски: Стойкость +18, Рефлексы +19, Воля +12; Сила 22, Ловкость 19, Телосложение 16, Интеллект 15, Мудрость 15, Харизма 12.

* Поскольку Лиаргат обучался в Подземье, а не в лесах, его способность шага лесистой местности применяется к заполненным сталагмитами пещерам и скалистым туннелям вместо заросших областей.

Навыки и умения: Баланс +11, Блеф +6, Подъем +13 (+15 с веревкой), Дипломатия +5, Сбор Информации +3, Приручение Животного +9, Излечение +12, Скрытность +12, Запугивание +3, Прыжок +13, Знание (тайны) +8, Знание (строительство подземелий) +10, Знание (география) +7, Знание (местное Подземье) +12, Знание (природа) +5, Слушание +13, Бесшумное Движение +16, Поиск +10, Чувство Мотива +7, Колдовство +7, Обнаружение +13, Выживание +12 (+14 в подземелье или идя по следам), Плавание +13, Использование Веревки +9; Слепая Борьба, Выносливость, Железная Воля, Силовая Атака, Тени Души, Скрытный, Прослеживание, Боец Туннелей ^{Под}, Бегун Туннелей ^{Под}.

Языки: Абиссал, Драконий, Дварфский, Эльфийский, Нижне-общий.

Подобные заклинаниям способности: 4/день - темнота; 1/день - танцующие огни, осквернение, огонь фейри, безобразный упадок (DC 15). Уровень заклинателя 6-й.

Типичные подготовленные заклинания рейнджера (уровень заклинателя 4-й): 1-й - магический клык, проход без следа; 2-й - защита от энергии.

Имущество: +3 цепная рубаха, +2 великий топор, Большой +1 возвращающийся метательный топор, кольцо защиты +1, малый плащ смещения, перчатки Ловкости +2, микстура невидимости, 2 микстуры лечения серьезных ран.



Глава 7

Чемпионы зла

Фаэрун в своей истории познал великое зло, от гордыни Карсуса до нации фей'ри и жаждущего силы Жентарима под руководством Фзоула Чембрила. Однако, три великих зла, которые были рядом с самого рассвета Абер-Торила, затмевают даже их - три зла, столь грязных, столь развратных и настолько мощных, что даже боги страшатся их присутствия. Дендар Ночная Змея бродит по Плану Фугу, плотая кошмары смертных, Кезеф Гончая Хаоса охотится на Внешних Планах и на Фаэруне, ищущий свежие души и ослабленного бога, предавшего ее, и Итиак-Ортил таится в своем абисском доме, ожидая того дня, когда воля Малара вновь призовет его нести разрушения эльфам. Другое зло, возможно, раньше порождено, но не менее смертельно.

Аумвор Бессмертный

Возможно, самый легендарный лич к северу от Склепа Колдуна, Аумвор Бессмертный, как считают, устроил свое логовище среди одной из великих горных цепей Дикой Границы. Его репутация жестокости уступает лишь Шууну VII, поскольку оба они известны своими экспериментированиями с использованием рогов и крови единорогов, заслужив себе вечную вражду Светлого Народа. Мастерство Аумвора в некромантских искусствах непревзойденно; даже сегодня смелые волшебники разыскивают его в надежде стать его учениками.

Аумвор поднялся к выдающемуся положению во время Века Открытий нетерезов, когда империя безоглядно ширилась по Фаэруну. Пока другие волшебники-нетерезы искали звезды и далекие берега, Аумвор устремился вглубь, ища понимания тайны смерти и смертности. Аумвор заработал себе прозвище "Бессмертный", столетиями выживая в глубинах своего черного базальтового замка в сердце Одинокой Пустоши - поколение шло за поколением, а он все время был нетронут разрушительным действием времени. Вместо обращения к личству некромант-нетерез тянул жизненные силы из длинной череды "живущих зомби", созданных им из своих служителей, некоторые из которых были членами его собственного семейства.

В Году Расколотых Паутин (-339 DR) другой волшебник-нетерез, Карсус, вызвал крах Плетения, порвавший магические подпитывания Нетерила. Мгновенное исчезновение магии подкосило легион живущих зомби Аумвора и вызвало срабатывание его магии *непредвиденного обстоятельства*, перемахнув его в глубины секретного логовища в сердце Высокого Леса и преобразовав его в лича. Аумвор никогда больше не возвращался в свой замок, оставив его и плоды своих изысканий своей великой племяннице Мораше, но единственная из выживших потомков лича за столетия, прошедшие с тех пор, не продолжила изучения Аумвора.

То немного, что известно о действиях Аумвора после падения Нетерила, было записано его бывшим учеником, Архимагом Бриэлем, учившимся у него в Году Наблюдающего Холода (1320 DR). Согласно личным мемуарам Бриэля, озаглавленным "Жизнь, Прожитая в Тенях Смерти", хранящимся в библиотеке его дочери Бриэльбары во Вратах Балдура, Аумвор весьма параноидален и совершенно лишен любых моральных норм, его компаса, мало чем отличаясь от других того же рода. Лича заботят лишь свои собственные цели, но он обычно адаптирует свои заговоры к обстоятельствам. Дневники Мораше, озаглавленные "Незотерика: Изучение Возвращения Души", восходят к временам, когда Аумвор еще не был личем, но они также изображают практикующего Искусства с изучением некромантских искусств с той же стороны.

При жизни Аумвор был невысоким и коренастым, с жирными руками, значительным животом, светлой кожей и длинными, неопрятными черными волосами. В качестве лича он просто стал еще тучнее. Бессмертный теперь похож на вздутый труп, оставленный гнить после утопления, его слизистая белая как кость кожа вздулась на скелете. Его глазницы пусты, кроме двух мерцающих точек багрового света, которые, кажется, плавают в прудах бесконечной, ненавистой черноты. Аумвор предпочитает прекрасные робы знатных арканистов-нетерезов и никогда не появляется без своих *коронеллы интеллекта* или *палочки эпического заклинателя*^{ЭУ}, которые он планирует использовать в качестве своих регалий после перерождения Нетерила.

Логовище Аумвора

Покинув свою твердыню на Одинокой Пустоши более семнадцати столетий назад, Аумвор поселился в глубинах Бескрайних Пещер глубоко под защитой ветвей Высокого Леса и лесистых склонов юго-западных Звездных Гор. Лич забрал себе известняковые пещеры, высеченные забытым кланом аммариндарских дварфов, которые периодически охватываются длинными протоками Аромикоса.

Доступ к логовищу лича ограничен туннелям, затопляемым притоком Бега Единорога, который поднимается весной у истоков реки. В результате любой, кто приближается к комплексу, должен пройти по кусающе-холодным водам без доступа к воздуху. Стены логовища иссечены естественными жилами свинца и окрашены кровью горгон, препятствуя телепортации

в комплекс или из него. Односторонний *портал* в сердце логовища ведет в глубины старой твердыни Аумвора на Одинокой Пустоши, но лич никогда не находил причин использовать его.

Кварира Аумвора богата атрибутами знатного архимага-нетереза. Служители лича обыскивают руины по всему Северу в поисках семейных реликвий, относящихся к диаспоре нетерезов. Аумвор особенно ценит гобелены и скульптуры, изображающие сцены общества нетерезов периода своей юности. У лича также есть обширные лаборатории, неплохо снабженные разлагающимися трупами субъектов его экспериментов.

Складские помещения лича содержат весь спектр магических сокровищ, созданных ремесленниками и нетерезами. Некоторые из самых легендарных артефактов, которые он, как считают, хранит или хранил в своем живом убежище ^{Эу}, включают *единорожью диадему Шаррвен*, *костяной посох Сэйдбрета*, *Корону Рогов*, *драгоценную клетку Конгенио* и пирамидальную *слезу Аскоура*. Кроме этого Аумвор, как полагают, имеет огромную библиотеку томов заклинаний, большинство из которых получено из множества склепов, рассеянных по Северу первой волной эмигрантов-нетерезов.

Аумвора сопровождает дюжина абсолютно лояльных служителей и охранников, включая и живущих зомби, и различные другие типы нежити. В редких случаях лич берет живых учеников, принимая многообещающих студентов, имеющих наследие нетерезов, но немногие из них переживают ученичество. Те, кто не переживают, обычно превращаются в спектральных магов ^{Маг} и вынуждены служить Бессмертному вечно.

Домен Аумвора

Аумвор провозглашает своим доменом все Бескрайние Пещеры, хотя несколько других мощных существ (типа Гримностасдрано, "Пронзающего Дракона") и фракций (типа банды иллитидов и работорговцев-дроу) настоятельно поборолись бы, вздумай лич утвердить это. Практически, Аумвор господствует в северо-западной четверти Бескрайних Пещер, и его создания свободно блуждают в этой области, подальше от негостеприимного дневного света.

Дела Аумвора

Будучи одним из последних выживших арканистов павшего Нетерила - если лича можно действительно назвать "выжившим" - Аумвор копит все остатки знаний, которые он может заполучить, о своей давно мертвой родине, готовясь к тому дню, когда Нетерил вновь поднимется под его правлением. Лич достаточно мудр, чтобы реализовать основание небольшого королевства и назвать его Нетерилом, не замахиваясь на красоту того, которое было утеряно. Так Аумвор стремится разжечь культуру магического экспериментирования и исследования, возросшую в ранние дни Нетерила, и таким образом начать возрождение культуры создателей магии, которая вырастет в правителей всего Фазруна. Он также действует для избегания нападок Мистры на самые мощные работы Искусства, таким образом удаляя пределы, которые, по его мнению, могут в конечном счете задуть его перерожденную империю нетерезов. Прежде всего остального Аумвор рассматривает сохранение себя "живым", поскольку он убежден, что лишь он сам имеет видение и потенциал, чтобы продвинуть свой план.

В течение столетий Аумвор спокойно наблюдает за многообещающими кандидатами из сильных родословных нетерезов и размещает свитки и тома простых заклинаний там, где их смогут легко найти те, кто выглядит

многообещающим в Искусстве. Затем через своих агентов Аумвор тонко воодушевляет таких индивидуумов учиться древним традициям нетерезов и затем преподавать их понимание другим по его указке. Хотя действия Аумвора в этом отношении мало чем отличаются от таковых слуг Мистры, намерения лича гораздо более зловещи, поскольку он преднамеренно поощряет нетерезов на мятеж против любых ограничений работы с Искусством.

В расширение этого подхода, Аумвор также трудится из тени, основывая школы волшебства на землях диаспоры нетерезов. Доказано, что он приложил руки к Школе Тайн Бриэла во Вратах Валдура, Братству Черной Руки в Аскалхорне и Школе Призывания Улкастера в Берегосте. Однако, наследием этих усилий в значительной степени были захватывающие неудачи, и после столь жестоких уроков Аумвор заключил, что он должен сконцентрировать свои усилия на пестовании отношений мастер/ученик - опоре, на которой была построена культура создания магии нетерезов.

Возможно, самым беспокойным из дел лича была попытка Аумвора провозгласить Лейрел Сильверхэнд своей невестой, подсунув *Корону Рогов* туда, где ее обнаружит банда Девяти приключенцев. Неясно, стремился ли лич соблазнить Ведьму-Королеву Севера для доступа к утерянной магии нетерезов или просто



хотел сковать ее волю, но заговор по сути провалился, когда Лейрел обезумела благодаря магическому конфликту между артефактом и серебряным огнем Мистры и повернулась против своих компаньонов. Хотя Келбен в конечном счете спас Лейрел из цитадели Девяти, никто из архимагов не узнал о вине Аумвора, или Лорд и Леди Башни Черного Посоха давно бы искали способ отомстить Бессмертному.

Хотя Аумвор должен все же избегать нападок Мистры за раскапывание давно утерянных заклинаний, его исследования эпического колдовства весьма продуктивны. Плоды изучения лича включают такие заклинания, как *фрагментированная филактерия Аумвора* и *разбиватель душ Аумвора* (см. ниже). Самый большой из успехов Аумвора, конечно же - его долгое выживание. Его создание живущих зомби сохранило его на столетия, прежде чем он стал личем. Однако, его всеобъемлющая паранойя и осторожная хитрость сделали даже больше, чем его магия, чтобы гарантировать его длительное выживание.

Магия Аумвора

Аумвор - наследник великих традиций магии нетерезови квалифицированной практики Искусства. Бессмертный за столетия создал неисчислимые заклинания и магические изделия, и он продолжает свое непрерывное экспериментирование. Два эпических заклинания, включая *фрагментированную филактерию* и *разбиватель душ Аумвора*, детализированы в Главе 2 этой книги.

Филактерия Аумвора - исписанный рунами скелет Детеда, бывшего ученика Иолоума и конкурента Аумвора. Аумвор накладывал заклинание *фрагментированной филактерии* на свою филактерию неоднократно и рассеял отдельные кости Детеда в тайниках, скрытых по всем Бескрайним Пещерам (а также и в нескольких местах подальше). Большинство из этих 206 костей скрыто против всего спектра прорицания, включая обнаружение магии, нежити или местоположения останков Детеда.

Судьба Аумвора

Возвращение шедоваров в Царства разрушило многие из планов Аумвора, но также и обеспечило Бессмертного великими возможностями. Лич все же должен сблизиться с жителями Шейда или оповестить их о себе. Вместо этого может и наблюдать за шейдами, поскольку они исследуют многие из мест, которые он уже разграбил. Конечно, шедовары также представляют для лича большую угрозу, поскольку он удерживает многие из утерянных знаний нетерезов, которые они ищут, и, как только они узнают о его местонахождении, Принцы Шейда будут беспощадно охотиться за ним.

Аумвор Бессмертный: Мужчина лич (увеличенный элитный человек-нетерез) некромант 15/архимаг 5/эпический волшебник 7/арканист-нетерез 5: CR 34; Средняя нежить (увеличенный элитный гуманоид); HD 32d12; hp 208; Инициатива +2; Скорость 30 футов; AC 21, касание 16, застигнутый врасплох 20; Базовая атака +18; Захватывание +18; Атака +18 касание (1d8+5 негативная энергия плюс паралич, касание); Полная атака +18/+13/+8/+3 касание (1d8+5 негативная энергия плюс паралич, касание); Пространство/достижимость 5 фт/5 фт.; SA аура страха, великий фокус заклинаний (эпический), высокие тайны (тайный огонь, мастерство контрзаклинаний, мастерство элементов, мастерство формирования, сила заклинаний), парализующее касание, атака касанием, заклинания, +2 бонус к проверкам уровня заклинателя для преодоления сопротивления заклинаниям (*черная роба архимага*); SQ сопротивление отдале, уменьшение урона 15/крошущий, ремесленник эпических заклинаний, специализация поля, иммунитет к холоду, электричеству, полиморфу (хотя может использовать эффекты полиморфа на себя) и воздействующим на разум атакам, сопротивление заклинаниям 18 (*черная роба архимага*), +4 сопротивление изгнанию, черты нежити, AL CE; Спасброски: Стойкость +16, Рефлексы +17, Воля +25; Сила 10, Ловкость 12 (14 с *камнем юн*), Телосложение -, Интеллект 25 (31 с *лентой интеллекта* +6), Мудрость 15, Харизма 16.

Сопротивление отдале (Su): Аумвор получает сопротивление 5 к урону отдачи от наложения эпических заклинаний. Каждый раз, когда он читает эпическое заклинание с отдачей, этот урон уменьшается на 5 пунктов. Если урон отдачи продолжается дольше 1 раунда, он уменьшается на 5 пунктов каждый раунд.

Ремесленник эпических заклинаний: Аумвор может разрабатывать эпические заклинания с меньшим расходом времени и ресурсов. При определении стоимости сырья для исследования эпического заклинания он умножает DC Колдовства на 7,000 gp вместо обычных 9,000 gp и уменьшает время и стоимость XP для разработки соответственно.

Аура страха (Su): Аумвор окутан ужасной аурой смерти и зла. Существа менее чем 5 HD в 60-футовом радиусе, которые смотрят на лича, должны преуспеть в спасброске Воли или получить воздействие заклинания *страх* как от колдуна 27-го уровня. На существо, успешно сделавшее спасбросок, нельзя вновь воздействовать аурой Аумвора в течение 24 часов.

Специализация поля: Главное поле магии Аумвора - изменение (семена эпических заклинаний: *оживление мертвого, рассеивание, укрепление, отражение, убить, преобразование, транспортировка, оберег*), а его младшее поле - изобретение (семена эпических заклинаний: *сокрушение, доспех, призывание, уничтожение, энергия, убить, вызов*). Он не может читать эпические заклинания, основанные на семенах из поля ментализма.

База DC Колдовства для разработки заклинаний поля специализации изменения уменьшена на 5.

Великий фокус заклинаний (Эпический): DC спасброска для каждого из эпических заклинаний Аумвора увеличен +2, но DC Колдовства не увеличивается.

Иммунитеты (Ex): Аумвор иммунен к холоду, электричеству, полиморфу (хотя он может использовать эффекты полиморфа на себя) и к воздействующим на разум заклинаниям и способностям.

Парализующее касание (Su): Любое живущее существо, пораженное Аумвором его атаккой касанием, должно преуспеть в спасброске Стойкости или быть навсегда парализовано. *Удаление паралича* или любое заклинание, которое может удалить проклятие, может освободить жертву (см. описание заклинания *дарение проклятия*). Эффект не может быть рассеян. Любой парализованный личем кажется мертвым, хотя DC 20 проверка Обнаружения или DC 15 проверка Излечения показывают, что жертва все еще жива.

Атака касанием: Аумвор имеет атаку касания, использующую негативную энергию для нанесения 1d8+5 урона живущим существам; DC 26 спасбросок Воли для половины урона.

Навыки и умения: Концентрация +38, Ремесло (алхимия) +25, Скрытность +10, Знание (тайны) +45, Знание (архитектура и проектирование) +28, Знание (строительство подземелий) +28, Знание (география) +28, Знание (история) +28, Знание (местный Север) +28, Знание (природа) +28, Знание (знать и королевская семья) +28, Знание (планы) +28, Знание (религия) +28, Слушание +10, Бесшумное Движение +10, Поиск +18, Чувство Мотива +10, Колдовство +42, Обнаружение +10, Создание Посоха, Создание Чудесного Предмета, Усиление Заклинания, Эпическое Колдовство^Б, Сковать Кольцо, Улучшенная Метамагия, Улучшенная Вместимость Заклинаний (10-й), Улучшенная Вместимость Заклинаний (11-й), Улучшенная Вместимость Заклинаний (12-й), Улучшенная Вместимость Заклинаний (13-й), Максимизирование Заклинания, Ускорение Заклинания, Написание Свитка^Б, Фокус Навыка (Колдовство), Фокус Заклинания (зачарование), Фокус Заклинания (некромантия), Одаренное Колдовство, Парное Заклинание.

Типичные подготовленные заклинания волшебника (уровень заклинателя 33-й): 0-й - *тайная метка, обнаружение магии, электрический толчок*^{Маг} (+19 дальнейшее касание), *рука мага, читать магию, касание усталости* (+18 рукопашное касание, DC 18); 1-й - *тревога, коррозионная хватка*^{Маг} (+18 рукопашное касание), *узнать защиты*^{Маг} (DC 18), *червь духа*^{Маг} (DC 18), *летучий диск Тенсера, истинный удар*; 2-й - *командование нежитью, доспех смерти*^{Маг}, *обнаружение мысли* (DC 19), *спектральная рука, касание идиотии* (+19 рукопашное касание), *шепчущий ветер*; 3-й - *черный свет*^{УКЗЦ} (DC 20), *огненный шар* (DC 20), *предложение* (DC 21), *лейтенант нежити*^{Маг}, *факел нежити*^{Маг}; 4-й - *оживление мертвого, зачарование монстра* (DC 22), *сокрушительное отчаяние* (DC 22), *обнаружение наблюдения, взрывчатый каскад*^{Маг} (DC 21), *огненный щит, великая невидимость, ледяной шторм, вызывает нежити IV*^{Маг}, *стена зла*^{Маг}; 5-й - *доминирование над персоной* (DC 23), *слабоумие* (DC 23), *серая мантия Гримвалда*^{УКЗЦ} (DC 22), *кошмар* (DC 22); 6-й - *создать нежить, укус глаза* (DC 24), *сфера неуязвимости, уловка транслокации*^{Маг} (DC 24); 7-й - *перст смерти* (DC 25), *великое тайное видение, великий железный страж*^{Маг}; 8-й - *создание великой нежити, сдирание плоти*^{УКЗЦ} (DC 26), *жуткое увядание* (DC 26); 9-й - *доминирование над монстром* (DC 27), *рой метеоров* (+19 дальнейшее касание), *дизъюнкция Мордекайнена*; 10-й - *усиленный максимизированный спаренный взрывчатый каскад*^{Маг} (DC 21), *спаренный перст смерти* (DC 25); 11-й - *усиленное максимизированное жуткое увядание* (DC 26); 12-й - *ускоренная остановка времени*; 13-й - *усиленный ускоренный рой метеоров* (+19 дальнейшее касание); Эпические - *разбиватель душ Аумвора* * (DC 51), *пыль мумии*^{ЭУ}, *убийственный ветер Голодайны*^{РКФ} (DC 30).

* Новое эпическое заклинание, описанное выше.

Книга заклинаний: Аумвор знает сотни заслуживающих внимания заклинаний и несколько странных заклинаний, которые использует только он сам. Он знает все заклинания колдуна/волшебника из "Руководства Игрока" и многие из заклинаний колдуна/волшебника из "Установки Кампании Забытых Царств", "Магии Фэруна" и "Руководства Игрока по Фэруну".

Имущество: амулет планов, черная роба архимага, хрустальный шар с истинным видением, темный череп, лента интеллекта +6, кольцо боя заклинаний^{Маг}, камень юн (глубоко красная сфера), кольцо волшебства IV, палочка эпического заклинателя^{ЭУ}, посох черепов (25 зарядов), различные микстуры, свитки и жезлы (все вместе стоящие 30,000 gp).

Живущий зомби

Живущие зомби - живые существа, пониженные до неразумного состояния мощной комбинацией зачарования и некромантской магии. Живущие зомби не имеют свободной воли и повинуются только точным командам своего владельца.

Живущий зомби лунный эльф, воин 1-го уровня

Средний гуманоид (эльф)

Hit Dice: 1d8+3 (7 hp)

Инициатива: +1

Скорость: 30 футов.

АС: 17 (+1 Ловкость, +3 подбитая кожа, +1 легкий щит, +2 естественный), касание 13, застигнутый врасплох 16

Базовая атака/Захватывание: +1/+2

Атака: Длинный меч +2 рукопашная (1d8+1/19-20) или длинный лук +3 дальнбойная (1d8/x3) или хлопок +2 рукопашная (1d6+1)

Полная атака: Длинный меч +2 рукопашная (1d8+1/19-20) или длинный лук +3 дальнбойная (1d8/x3)

Пространство/досягаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Нет

Специальные качества: Черты эльфов, пьявка жизни

Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +1, Воля -1

Способности: Сила 13, Ловкость 13, Телосложение 10, Интеллект 1, Мудрость 9, Харизма 1

Навыки: Скрытность +1, Слушание +2, Обнаружение +2

Умения: Крепость (Б), Фокус Оружия (длинный лук)

Окружающая среда: Любая земля или подземелье

Организация: Любая

Оценка вызова: 1/2

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Продвижение: -

Регулировка уровня: -

Бой

Эльфы-живущие зомби отказываются от страха смерти своей расы и без колебаний рвутся в бой. Они используют свои луки, только если цель далеко или убегает. Они предпочитают длинные мечи и рапиры и обычно носят длинные или короткие луки. Эльфы-живущие зомби изящны и смертельны в рукопашной, используя сложные и красивые маневры.

Создание живущего зомби

"Живущий зомби" - приобретенный шаблон, который может быть добавлен к любому материальному существу (помимо нежити), имеющему скелетную структуру (упоминаемому после этого как базовое существо).

Живущие зомби выглядят так же, как и при жизни, кроме того, что их глаза становятся иссиня-черными.

Живущего зомби можно создать ритуалом, включающим наложение заклинаний *командование нежитью*, *доминирование над животным*, *персона* или *монстром* (в зависимости от типа), *ложная жизнь* и *слабоумие*. Процесс требует вложения частички заклинателя (обычно одной пряди волос) на субъекта. Если эта часть заклинателя когда-либо отделяется от живущего зомби, шаблон удален.

Создание живущего зомби стоит 1,000 gp в материалах и занимает по крайней мере шесть часов. Заклинатель может одновременно управлять максимум одним живущим зомби на очко бонуса его первичной колдовской способности.

Размер и тип: Тип существа изменяется на магическую тварь, если это животное, и оно получает увеличенный подтип. В остальном тип остается неизменным. Оно использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

Класс доспеха: Естественный бонус доспеха увеличивается на значение, основанное на размере живущего зомби.



Размер	Бонус АС	Урон
Мелкий	+0	1
Мизерный	+0	1d2
Крошечный	+0	1d3
Маленький	+1	1d4
Средний	+2	1d6
Большой	+3	1d8
Огромный	+4	2d6
Гигантский	+7	2d8
Колоссальный	+11	4d6

Атаки: Живущий зомби сохраняет все атаки естественным оружием, изготовленным оружием и мастерство оружия базового существа. Зомби также получает атаку хлопком.

Урон: Естественное и изготовленное оружие наносит урон как обычно. Атака хлопком наносит урон в зависимости от размера живущего зомби. (Используйте урон хлопком базового существа, если он лучше).

Специальные атаки: Живущий зомби не способен читать заклинания, использовать подобные заклинаниям или сверхъестественные способности, понимать языки или связно общаться.

Специальные качества: Живущий зомби получает следующее специальное качество.

Пиявка жизни (Su): Живущий зомби сохраняет магическую связь со своим создателем, что истощает первого и поддерживает последнего. В течение каждого полного дня, проходящего при существовании связи, создатель живущего зомби старится лишь на половину этого количества. Этот эффект складывается, так что создатель трех живущих зомби будет стариться только на 3 часа в день ($1/2 \times 1/2 \times 1/2 \times 24$ часа). Это также означает, что живущие зомби естественно живут лишь половину от нормального срока.

Способности: Интеллект и Харизма живущего зомби изменяются на 1.

Навыки: Живущий зомби неспособен использовать навыки, основанные на Интеллекте или Харизме.

Умения: Живущий зомби получает умение Крепость.

Окружающая среда: Любая земля или подземелье.

Организация: Любая

Оценка вызова: +0.

Сокровище: Нет.

Мировоззрение: Мировоззрение живущего зомби всегда нейтрально. Он неспособен действовать вопреки пожеланиям своего создателя.

Продвижение: Как базовое существо, или -, если базовое существ продвигается по классу персонажа.

Регулировка уровня: -.

В Царствах

Живущие зомби - творение создание Аумвора Бессмертного, лича-нетереца, который, по слухам, устроил свое логовище среди горных цепей Севера. Только его потомки (например, его великая внучатая племянница Мораша) и его бывшие ученики (например, записи Бриэля) знают секрет их создания, хотя возможно, что и другие украли формулу. Хотя Бриэль никогда не создавал таких существ, маленькие армии слуг-живущих зомби служат и Аумвору, и Мораше. Оба они особенно ценят живущих зомб и-эльфов из-за их долгой продолжительности жизни.

Эльтаб

Эльтаб, "Лорд Скрытого Слоя" - древний и мощный лорд демонов, столетиями наносивший ущерб восточным пределам Фаэруна.

Изначально призванный нарфеллскими связывающими демонов в последние годы великой войны между Нарфеллом и Роматаром, Эльтаб возглавлял вторжение в Рашемен и управлял этой землей в течение нескольких десятилетий после падения Нарфелла. Заточенный Ведьмами Рашемена и затем освобожденный крестоносцами Миркула более двенадцати столетий назад, Эльтаб помог основать теократию Эльтабранар в Восточном Шааре. Он сыграл основную роль в Битве у Тазалхара, когда Красные Волшебники сбросили хомут Малхорандского короля-бога, и был затем заточен под недавно построенной Тэйской столицей Эльтаббар, когда Красным Волшебникам не удалось изгнать его.

Цели Эльтаба

Теперь, после столетий заточения, Лорд Скрытого Слоя наконец свободен и ищет, как отомстить многим своим врагам. Главные из противников этого мрачного, ненавистного существа - Красные Волшебники Тэя, особенно лич Сзасс Тэм, короли-боги Малхоранда и Ведьмы Рашемена. Он также составляет заговор против последователей Оркуса в Галене и принцев-паладинов Импилтура, давно уже уничтоживших его сына-полуизверга Агроша Чешуйчатого. Как только он пресытится местью (если это вообще когда-либо возможно), Эльтаб намеревается основать в восточном Фаэруне мощную империю. Из этой новой базы силы Лорд Скрытого Слоя намеревается вернуть свой трон в Абиссе и возобновить свою древнюю битву с Демогоргоном, Граз'зтом и Оркусом.

Култ Эльтаба

Большинство бывших союзников и врагов Эльтаба думает, что он мертв, и он не делает ничего, чтобы исправить эту ошибку. Однако, небольшое количество культистов все еще почитает Лорда Скрытого Слоя, и Эльтаб обратился к некоторым из таких групп после своего спасения от Красных Волшебников. Маленькие банды последователей Эльтаба есть в городе Эльтаббар в Тэе, в городе Лирабар в Импилтуре, в городе Телфлэм в Теске и в незаконных пустошах Дамбрата, известных как Свадгар. Под руководством лорда демонов члены этих заговоров недавно начали посещать города в облике Красных Волшебников, совершая преступления от их имени. Через эту тактику Эльтаб надеется подорвать коммерческую мощь, которую Красные Волшебники получили с основанием анклавов по всему Фаэруну.

Лидеры таких заговоров, как правило, принимают престиж-класс раб Эльтаба (детализированный ниже).

Служители Эльтаба

Эльтабу служит разношерстное множество демонов, прежде всего глабрезу и суккубов, которых он освободил от связываний в верхних катакомбах Цитадели Призывающих. Лорд Скрытого Слоя продолжает разыскивать новых слуг, захороненных в демонкистах по всем Землям Демонов, но сбор армии таким способом - медленный и трудоемкий процесс.

Логово Эльтаба

После недавней возможности сбежать из хватки Сзасса Тэма и Красных Волшебников Тэя Эльтаб оказался в глубинах Цитадели Призывающих - в месте, где он давным-давно был изначально вызван на Фаэрун связывающими демонов Нарфелла. Эти нарфеллские руины лежат в юго-западном Импилтуре, около Холма Гробниц в предгорьях Гор Эарсфаст, в устье Стонущего Ущелья. Хотя волшебники Старого Импилтура давно уже защитили берегами Цитадель Призывающих, Эльтаб получил к ней доступ посредством демонкист Скрытого Слоя, детализированных ниже. Цитадель Призывающих - в большинстве своем печально известные руины древнего Нарфелла, и они сыграли видную роль в истории Импилтура (как рассказано ниже, в описании *Стенающей Короны Ндулу*). Падшие подземелья этого места, как полагают, содержат бесчисленные нарфеллские артефакты и тома заклинаний, включая многие, позволяющие призывать и связывать демонов и других извергских существ. Последним известным смертным, шагнувшим в глубины цитадели, был принц-паладин Норд, в Году Стонущего Ущелья (786 DR). Его отзывы о том, что он там увидел, тщательно охраняются Принцами-Паладинами Импилтура в королевской библиотеке Царства Меча и Жезла в Лирабаре.

Домен Эльтаба

Эльтаб когда-то правил 248-м слоем Абисса, известным как Скрытый Слой. Это ужасное место - обширная пустошь из валунов и трещин, которые окружают постоянные электрические шторма невероятной свирепости. Воющий ветер, частые

удары молний и бесконечный обильный дождь делают его неприветливым для большинства существ, само собой, за исключением демонов. Однако, это дом буйного множества необычайно смертельной растительности, включая леса лозы-убийцы, кровавых шипов, железных утроб и деревьев-гадюк.

В течение более чем пятнадцати столетий абисское королевство Эльтаба было разрозненными постоянно меняющимися феодальными владениями. Бало рылейтенанты Эльтаба бесконечно бьются за контроль над его освободившимся королевством. Самый мощный из балоров - Ндулу (32 HD передовой балор), генерал демонического войска, изгнанного обратно в Абисс Принцами-Паладинами Импилтура в Битве в Стонущем Ущелье (786 DR).

Начиная с Года Каменного Гиганта (-160 DR) фрагменты Скрытого Слоя, известные как демонкисты, легли захороненными под землями, принадлежащими последнему из Нентиархов Нарфелла. Так или иначе, призвав и связав Эльтаба своей волей, связывающий демонов последнего Нентиарха неразрывно связал фрагменты абисского Скрытого Слоя с землями под влиянием Нентиарха, создав несколько островков Абисса по всему северо-восточному Фаэруну, захороненные прямо под поверхностью.

Демонкисты "Земель Демонов" - как правило, 100 или около того футов в диаметре. Условия в пределах каждой демонкисты повторяют таковые Скрытого Слоя, но среда в пределах демонкисты обычно не взаимодействуют со средой окружающих земель. (По крайней мере одна демонкиста на востоке Горы Тэй источает зараженную Абиссом воду из Реки Крови в Реку Эльтар благодаря действиям первого Зулкира Призывания). Все известные демонкисты лежат под землей, так что для того, чтобы достичь демонкисты, обычно необходимы раскопки или туннель некоего вида. Существа и объекты могут свободно проходить в демонкисту или из нее, но ментальные усилия с внешней или внутренней части не могут проталкивать существо или объект в демонкисту или за ее пределы. В результате демонкиста, как правило, похожа на странной формы пещеру со средой, полностью отличной от таковой окружающих земель.

Хотя большинство неоткрытых демонкист лежит под лесами Великой Долины или Горы Тэй, некоторые лежат неоткрытыми под землями Дамары, Импилтура, Приадора, Теска и Ваасы. Многие демонкисты содержат заточенных извергов, поскольку после падения Нарфелла связывающие демонов нары разместили много диаграмм призывания (обычно в форме железных, бронзовых или серебряных знаков, что подробно описано в "Недоступном Востоке") внутри таких планарных карманов, чтобы удерживать демонов, которых они могут потом пожелать выпустить. Когда импилтурские поселенцы в 600-х DR освоили Великую Долину, они раскрыли много таких демонкист и неосторожно освободили многих из демонов, полуизвергов и тифлингов, связанных внутри них, во время своих исследований этих странных "карманных планов".

Самая большая демонкиста, известная как Зал Скрытого Трона, находится в глубинах Цитадели Призывающих. Более 500 футов в диаметре, Зал Скрытого Трона содержит тронную комнату давно покинутого дворца Эльтаба, вывернутого из Абисса связывающими демонов Нарфелла, когда они впервые призвали Эльтаба на Фаэрун в Году Каменного Гиганта (-160 DR). Начертанные на полу перед Залом Скрытого Трона *Адамантиновые Цепи* - чрезвычайно мощный круг призывания, связывающий Эльтаба и Скрытый Слой с восточными Царствами. Только легендарный меч *Хадриллис* может разрушить это связывание. Пока связывание не разрушится, Эльтаб может быть всего лишь изгнан в демонкисту, но не может покинуть Царства. Кроме того, пока сохраняется связывание, демонкисты Скрытого Слоя неразрывно связаны с землями, некогда принадлежавшими древнему Нарфеллу.



Дела Эльтаба

Империи Нарфелл и Роматар с Года Подрезанных Крыльев (-623 DR) до Года Компенсации (-150 DR) боролись за контроль над Приадором. Столетия войны в итоге завершились десятилетним пожарищем, поглотившим обе империи (начиная с -160 DR, Года Каменного Гиганта) и оставившего после себя на лице Фаэруна весь спектр вызванных существ. Правящие Нентиархи Нарфелла, вняв долгому нашептыванию *Короны Нарфелла* (как говорят, подаренной первому Нентиарху лордом демонов Оркусом, Принцем Нежити), направили членов нарфеллского двора на сближение с демоническими агентами в надежде познать темное и искусство колдовства.

Возможно, величайшим из демонов, вызванных нарфеллскими связывающими демонов, был Эльтаб, во время мощный лорд демонов, конкурировавший по силе и влиянию в Абиссе с постоянно враждующим триумвиратом Демогоргона, Граз'зта и Оркуса. Некоторые говорят, что это Оркус показал секрет связывания Эльтаба *Адамантиновыми Цепями*, в то время как другие заявляют, что это была сила, свойственная *Короне Нарфелла*. В усилиях открыть новый фронт против Роматара, правящий Нентиарх направил Эльтаба в Рашемен с воинством демонов, быстро наводнившим царство. В Году Черного Мрамора (-148 DR) Эльтаб провозгласил Рашемен своим, и лорд демонов быстро познал вкус к управлению человеческими землями, где его почитали почти как бога.

В Году Кровавых Подстреканий (-105 DR) иллусканское племя, известное как Рус, пришло на восточный Фаэрун через сбоящий *портал*, принесший их на восточный берег Озера Ашейн. Хотя и быстро влившиеся в коренное население рашеми, русы были могучими берсерками, разжегшими восстание среди коренных рашеми против Эльтаба. Прибытие русов совпало с появлением Веем Рашемена, секретного содружества, сформированного в последние дни Роматара для сохранения магических знаний этой империи.

В Году Кожаных Щитов (-75 DR) союз рашеми, русов и ромвиран наконец освободил Рашемен от демонического правления. Героем этого конфликта был воин полурус-полурашеми по имени Ивенги, владевшим великим магическим клинком *Хадриллис*, сильно ранивший лорда демонов и заставив его бежать. Веемы Рашемена наконец догнали Эльтаба в Шаравуде, далеко на юге в Восточном Шааре. Они заточили его под лесом и привязали драколича, известного просто как Вечный Вирм, быть его стражем.

В Году Адамантиновой Спираль (106 DR) крестоносцы Миркула из Замка Ал'ханар атаковали и (временно) уничтожили Вечного Вирма. Грабя запасы драколича, последователи Миркула обнаружили заключенного лорда демонов и, в обмен на девяносто девять лет службы Церкви Миркула, крестоносцы согласились освободить лорда демонов из заточения. С помощью Эльтаба последователи Миркула захватили контроль над городом Шандолар в Холмах Совета и основали теократию Эльтабранар, охватывающую большинство Восточного Шаара. Крестоносцы Миркула могли научиться у Эльтаба ритуалу добровольно преобразования в рыцаря смерти - секрет, который демон давно украл у Демогоргона - хотя догма церкви поддерживает (или по крайней мере поддерживала) утверждение, что Лорд Мертвых предоставляет свой "дар" в обмен на их вечное рабство.

В Году Клыкастой Перчатки (202 DR) Эльтабранар предпринял честолюбивое и злополучное вторжение в южный Унтер и Малхоранд, побужденный Эльтабом, жаждавшим энергии от смерти королей-богов. Во главе с воплощением Анура, владеющего легендарным *Хадриллисом*, клерики королей-богов сумели нанести поражение Эльтабу и заточить его в демонкисте под отдаленной Горой Тэй. К Году Зеленотравья (205 DR) Унтер и Малхоранд вернули всю свою потерянную территорию, и к Году Искривленной Роскоши (211 DR) жители Эльтабранара были вынуждены покинуть свое царство и бежать на юг и запад.

В Году Хлещущей Рыбы (922 DR) Джоргмаркдон, ведущий призыватель Красных Волшебников, проделал туннель в демонкисту Горы Тэй, в которой вот уже более семисот лет был заточен Эльтаб. Используя вновь обнаруженный ритуал связывающих демонов Нарфелла, он призвал лорда демонов биться вместе с Красными Волшебниками колдунами в Битве у Тазалхара. При этом Джоргмаркдон неосторожно разрушил связи, обычно не позволяющие демонкисте смешиваться со внешним миром, и таким образом создал Реку Эльтар.

При помощи Эльтаба Красные Волшебники отбили армии королей-богов и основали нацию Тэй. Когда Джоргмаркдон понял, что отпустить лорда демонов невозможно, он заточил его близ устья Реки Эльтар вариантом того же самого ритуала, который использовался нарфеллскими связывающими демонов почти тысячелетие назад. Затем Красные Волшебники постороили свою столицу, Эльтаббар, по каналам, формировавшим массивную связывающую руну, и вокруг них.

После столетий заключения Эльтаба под тэйской столицей Сзасс Тэм понял, что лорд демонов вскоре вырвется на свободу. Не ожидая, пока это произойдет, в Году Щита (1367 DR) лич освободил Лорда Скрытого Слоя, при этом устроив в Эльтабаре сильное землетрясение. Используя *Смертельную Лунную Сферу*, артефакт, подученный от легендарного Ларлоха, Зулкир Некромантии посадил Эльтаба в *место Такорсила*, другой артефакт, данный ему личем-нетерезом из Склепа Колдуна. Сзасс Тэм рассчитывал насовсем поработить Эльтаба эпическим заклинанием, известным как *ритуал парных горений*

в сочетании с артефактом-троном, но прежде чем Сзассу Тэму удалось сплести все девять рун хаоса, авантюристы помешали заговору лича, позволив Эльтабу сбежать в демонкисту глубоко под Горой Тэй. Поджидая свое время и восстанавливая свои силы, Эльтаб начал помаленьку ниспровергать служителей Зулкира Некромантии, стараясь нанести поражение своему противнику и вновь отобрать то, что он по праву считал своим. Наконец, в Году Бродячих Драконов (1373 DR) Эльтаб появился из укрытия и встал против Сзасса Тэма, но ему помешали действия Тазизанне Ускверена, на первый взгляд победившим его в великой и ужасной битве. По правде говоря, Эльтаб магически переместился в Цитадель Призывающих в далеком Импильтуре наложением на него древнего связывания волшебниками Нарфелла тысячу лет назад. Там он свободен снова составлять заговоры и блуждать по Фаэруну, ища своей мести.

Магия Эльтаба

После своего спасения от Красных Волшебников Тэя Эльтаб приобрел множество магических изделий, многие из которых - артефакты, восходящие к империи Нарфелл и утерянные более пятнадцати столетий назад. Возможно, самое видное из изделий, которые он заполучил - *Стенающая Корона Ндулу*, призракоподобная тень легендарной *Короны Нарфелла*.

Стенающая корона Ндулу

В Году Видения (731 DR) легендарный паладин Саршел вступил в Цитадель Призывающих (лежащую около Холма Гробницы) и разрушил легендарную *Корону Нарфелла*. Сделав это, он сломал хватку Оркуса на артефакте и принудил армию демонов во главе с балором Ндулу отступить и рассеяться. Хотя Саршел собрал физические фрагменты головного убора, души давно мертвых Нентиархов, пойманных внутри короны, быстро покинули свою древнюю тюрьму в форме мощных призраков.

В последующие пять десятилетий Ндулу одного за другим захватил призраков короны и привел их в свое логовище в глубинах Гор Эарсфаст. Воззвав к силе Принца Нежити, Ндулу сковал призраков короны в бестелесное кольцо зла и тьмы. Надев на голову *Стенающую Корону*, названную так из-за постоянных воплей душ в ней, Ндулу оказался способен вновь

сколотить свою армию суккубов и глабрезу. В Году Стонущего Ущелья (786 DR) армию Ндулу в устье ущелья, ведущего глубоко в Земные Шпоры, прямо за воротами Цитадели Призывающих, встретили великие внуки Короля Саршела. Используя три щита - *Кимелтаар*, *Наэлотаар* и *Дизелтаар* - и меч *Губитель Демонов*, Принцы-Паладины сформировали вихревой портал и через него вышвырнули Ндулу и его орду обратно в Абисс.

Последнее, что смог сделать Ндулу - разбить два щита - *Наэлотаар* и *Дизелтаар* - и тех, кто ими владели - Эссиса и Арална. *Стенающую Корону Ндулу* балор оставил, поскольку она не могла уйти за пределы этого плана. Распознав в *Стенающей Короне* мощный отголосок *Короны Нарфелла*, но будучи не в состоянии уничтожить ее, Принц Норд тайно унес ее в глубины Цитадели Призывающих и поместил среди других нарфеллских артефактов, лежащих там. После его нового внезапного появления десять дней спустя он поручил придворным волшебникам Старого Импиатура обновить свои обереги на этом участке, и *Стенающая Корона Ндулу*, как полагают, навсегда заперта глубоко внутри.

Стонущая Корона похожа на бестелесное круглое облако черного дыма. Ее может перемещать только тот или то, что способно манипулировать объектами Эфирном Plane. (Принц Норд нес ее на лезвии *Фелтанна*, меча Наследного Принца Эссиса, имеющего свойство касания призрака). Однако, тем или иным способом помещенная на голову разумного существа, она твердо остается на своем месте. Любой, кто смотрит в глубины шлема, может различить измученные лица, циркулирующие сквозь темную мглу, и именно из их ртов исходит вездесущее стенание.

Физический контакт со *Стенающей Коронай* эквивалентен касанию мощного коронного призрака, нанося 1d8 пунктов иссушения Телосложения в раунд, если не сделан DC 24 спасбросок Стойкости. (Большинству владельцев потребуется некая форма защиты от негативной энергии, чтобы благополучно носить корону). Как и гласит ее название, *Стенающая Корона* излучает постоянное стенание. Это - магический звуковой эффект, который можно отменить магической тишиной. У незлых существ это стенание порождает эффект заклинания *эмоция (отчаяние)*, сосредоточенное на носящем. Для злых существ эффект родственен способности барда вдохновить величие. Злые существа в пределах 30 футов от носящего корону, которые могут слышать стенание, получают +2 HD (d10, предоставляющие временные очки жизни), +2 бонус компетентности на атаку и +1 бонус компетентности на спасброски Стойкости. Три раза в день по команде носящего корону общее стенание коронных призраков может повышаться до уровня ужасающего крика, в действительности эквивалентного заклинанию *воплъ баньши*.

Сильная некромантия; CL 20 -й; Вес 5 фнт.

Судьба Эльтаба

Судьба Лорда Скрытого Слоя неразрывно связана с будущими событиями в восточном Фаэруне. Различные средства связывания лорда-демона описаны в небольшом количестве томов, но такие средства могут быть и обнаружены, вновь вернув Эльтаба к влиянию на развертывание истории восточных Царств.

Перемещение Эльтаба в Царства (и, таким образом, разрушение уцелевших связей между Скрытым Слоем и "Землями Демонов" Восточного Предла) может потребовать поисков эпического размаха. Логовище Эльтаба в глубинах Цитадели Призывающих неизвестно никому, кроме горстки демонов и культистов. Если они узнают, что Эльтаб жив, поймут характер связывания Нарфелла, скрепляющего Скрытый Слой с Фаэруном, они могут направиться в глубины Замка Ал'ханар в миркулитскую библиотеку, охраняемую Рыцарями Бессмертного Дракона, или просмотреть *Летописи Губителей Демонов* в Хранилище Мудрецов в Сильверимуне. Меч *Хадриллис* последний раз видели в руках воплощения Анура, и теперь он забыт в глубинах Кровавой Крепости Султим. Изгнание Эльтаба потребует вгрызться в глубины Цитадели Призывающих, нанести поражение лорду демонов и его миньонам и разрушить *Адамантиновые Цепи*, выкованные, когда Эльтаба привели в этот мир столетия назад.

Эльтаб, Лорд Скрытого Слоя

Большой аутсайдер (хаотический, экстрапланарный, злой)

Hit Dice: 35d8+385 (542 hp)

Инициатива: +12

Скорость: 40 футов, полет 40 футов (хорошо), копанье 20 футов.

АС: 43 (-1 размер, +8 Ловкость, +6 понимание, +20 естественный), касание 23, застигнутый врасплох 35

Базовая атака/Захватывание: +28/+45

Атака: Бодание +40 рукопашная (1d8+13) или +5 *острый шокирующий великий меч* +45 рукопашная (3d6+18/15-20)

Полная атака: Бодание +40 рукопашная (1d8+13) и 2 когтя +38 рукопашная (1d6+13) или +5 *острый шокирующий великий меч* +46/+41/+36/+31/+26/+21 рукопашная (3d6+18/15-20)

Пространство/досигаемость: 10 фт./10 фт.

Специальные атаки: Смертельный взгляд, устрашение, подобные заклинаниям способности, вызов демона

Специальные качества: Уменьшение урона 20/холодное железо и добро, быстрое лечение 5, темновидение 60 футов, иммунитет к электричеству и яду, владыка предметов, сопротивление кислоте 10, холоду 10 и огню 10, сопротивление заклинаниям 39, телепатия 100 футов, *истинное видение*

Спасброски: Стойкость +30, Рефлексы +27, Воля +26

Способности: Сила 37, Ловкость 27, Телосложение 33, Интеллект 28, Мудрость 24, Харизма 28

Навыки: Блеф +37, Подъем +41, Концентрация +40, Дипломатия +39, Искусство Побегу +36, Сбор Информации +37, Скрытность +36, Запугивание +46, Прыжок +43, Знание (тайны) +47, Знание (история) +47, Знание (планы) +47, Знание (религия) +47, Слушание +35, Бесшумное Движение +36, Поиск +37, Чувство мотива +35, Колдовство +49, Обнаружение +35, Плавание +41, Кувырок +38

Умения: Раскол, Боевые рефлексы, Темная Речь ^{МГ}, Великий Раскол, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенный Критический (великий меч), Улучшенная Инициатива, Улучшенное Наполнение, Мультиатака, Силовая Атака, Мерзкий Военный Удар ^{МГ} (великий меч), Фокус Оружия (великий меч)

Окружающая среда: Хаотический, злой план или любая земля или подземелье

Организация: Уединенный, или Эльтаб плюс 1d4 глабрезу и 1d2 суккуба.

Оценка вызова: 28

Сокровище: Учетверенный стандарт

Мировоззрение: Хаотическое зло

Продвижение: -
Регулировка уровня: -

Эльтаб - 15-футового роста мускулистое гуманоидное существо с головой твари в наморднике. Его тело покрыто костистыми темно-красными пластинами и множеством рожков и рогов. Его глаза - узкие и желтые, с пылающими красным зрачками.

Эльтаб говорит на Абиссале, Селестиале, Чондатанском, Общем, Дамарском, Дварфском, Малхорандском, Рашемааре и Наре.

Обычно архиизверги типа Эльтаба не предоставляют заклинания, но он может действовать как покровитель клерика с данным доменом, поклоняется ли или нет клерик определенному божеству. Домены Эльтаба - Хаос, Демонический ^{МГ}, Зло, Ненависть ^{РИФ} и Возмездие ^{РИФ}.

Бой

Эльтаб любит врываться в рукопашную, биться против множества противников, вырезая их ряды своим великим мечом или разрывая их поодиночке когтями и шипами на голове.

Естественное оружие Эльтаба, также как и любое оружие, которым он владеет, считается хаотического и злого мировоззрения с целью преодоления уменьшения урона.

Смертельный взгляд (Su): Смерть, 30 футов, Стойкость DC 39. Спасбросок основан на Харизме.

Устрашение (Su): Эльтаб излучает эффект *страха* (Воля DC 39 - отменяет) по желанию. Спасбросок основан на Харизме.

Подобные заклинаниям способности: По желанию - дарение великого проклятия ^{МГ} (DC 27), богохульство, призыв молнии (DC 22), глубокая темнота, осквернение, обнаружение добра, обнаружение закона, обнаружение мысли (DC 21), великое рассеивание, читать магию; предложение (DC 22), телекинез, телепорт без ошибки, языки (только на себя), неосвящение, безобразная аура, безобразный упадок (DC 23), стена шипов; 1/день - разорение ^{МГ} (DC 28), символ страха (DC 25), смена формы, сплошная тьма ^{МГ}. Уровень заклинателя 20-й.

Владыка предметов (Ex): Не будучи фактическим заклинателем, Эльтаб может использовать любое магическое изделие, даже магические изделия завершения заклинания типа жезлов и свитков.

Истинное видение (Su): Балоры имеют постоянную способность истинного видения, как заклинание (уровень заклинателя 20-й).

Вызов демона (Sp): Однажды в день Эльтаб может автоматически вызвать 1d8 суккубов, 1d6 глабрезу или 1 балора. Эта способность эквивалентна заклинанию 9-го уровня.

Имущество: Стенающая Корона Ндулу (см. выше), Штормокол (+5 острый шокирующий великий меч).

Раб Эльтаба (Thrall of Eltab)

Раб Эльтаба охватывает темные наследия древнего Нарфелла. Он работает, чтобы привести земли, некогда бывшие под Нентиархом Нарфелла, под правление Эльтаба в надежде достигнуть некоей силы в качестве лейтенанта лорда демонов.

Рабы Эльтаба часто работают маленькими группами, обычно возглавляемыми демоном, которого группа нашла и освободила от связывания, относящегося к ушедшим дням Нарфелла. Несколько рабов Эльтаба - уе диненные индивидуумы, предатели в пределах организации, ненавидящей Эльтаба, стремящиеся предать своих товарищей ради личной выгоды. Более чем несколько призывателей Красных Волшебников вняли нашептываниям Эльтаба и служат глазами и ушами лорда демонов в пределах правящей иерархии Тэя.

Как стать рабом Эльтаба

Клерики и тауматургисты чаще всего становятся рабами Эльтаба, поскольку их заклинания позволяют им работать с демонами, в отличие от связывающих демонов наров, колдунов и волшебников, заклинания которых ориентированы на связывание и командование демонами, что Эльтаб не переваривает. Из варваров, черных стражей, бойцов, рейнджеров и жуликов также получают хорошие рабы Эльтаба из-за смешивания их естественных боевых способностей со способностями этого класса.



ТАБЛИЦА 7-1: РАБ ЭЛЬТАБА

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Бонусное умение или заклинания
1-й	+1	+2	+0	+0	Костяные шпоры, чешуйчатая плоть +1	Бонусное умение или +1 уровень существующего колдовского класса
2-й	+2	+3	+0	+0	Касание страха	-
3-й	+3	+3	+1	+1	Копание	-
4-й	+4	+4	+1	+1	Чешуйчатая плоть +2	Бонусное умение или +1 уровень существующего колдовского класса
5-й	+5	+4	+1	+1	Вызов младшего демона	-
6-й	+6	+5	+2	+2	Прыжок де монкисты	-
7-й	+7	+5	+2	+2	Чешуйчатая плоть +3	Бонусное умение или +1 уровень существующего колдовского класса
8-й	+8	+6	+2	+2	Иммунитет к электричеству	-
9-й	+9	+6	+3	+3	Вызов главного демона	-
10-й	+10	+7	+3	+3	Смертельный взгляд, чешуйчатая плоть +4	Бонусное умение или +1 уровень существующего колдовского класса

Hit Die: d8.

Навыки класса (4 + модификатор Интеллекта): Блеф, Подъем, Концентрация, Ремесло, Дипломатия, Скрытность, Запугивание, Прыжок, Знание (все навыки, взятые индивидуально), Слушание, Бесшумное Движение, Профессия, Поиск, Чувство Мотива, Обнаружение, Плавание, Использование Вербки.

Требования

Мировоззрение: Хаотическое зло.

Язык: Абиссал.

Навыки: Знание (тайны) 4 разряда, Знание (планы) 8 разрядов.

Умения: Уродство (Когтистые Руки) ^{МГ}, Раб Демона ^{МГ}, Желаемое Искажение ^{МГ}.

Специально: Должен освободить связанного или иначе заточенного демона, не требуя никаких гарантий или чего-либо взамен.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса раба Эльтаба.

Мастерство оружия и доспехов: Раб Эльтаба опытен со всем простым и военным оружием, со всеми типами доспеха и со щитами.

Бонусное умение или заклинания: Когда раб Эльтаба достигает 1-го, 4-го, 7-го и 10-го уровней, персонаж получает новые заклинания в день, как будто он также получил уровень в любом колдовском классе, к которому он принадлежал прежде, чем он добавил престиж-класс, иначе он получает бонусное умение на свой выбор. Если раб выбирает +1 колдовской уровень, он не получает никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж этого класса. Это по существу означает, что он добавляет новый уровень к уровням другого колдовского класса персонажа и затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имел более чем один колдовской уровень, прежде чем он стал рабом Эльтаба, он должен решить, к которому классу он добавляет уровень с целью определения заклинаний в день.

Раб Эльтаба свободен выбрать бонусное умение при одной из возможностей и колдовской уровень - при другой, или наоборот. Персонажи, не являющиеся заклинателями, должны выбирать бонусное умение.

Костяные шпоры (Ex): У раба Эльтаба 1-го уровня из черепа появляются острые костяные шпоры, обеспечивающие атаку боданием. Если раб еще не имеет этой формы атаки, используйте соответствующее значение урона из таблицы ниже. Существа, которые имеют другие виды атак боданием, сохраняют свои старые значения урона или используют соответствующее значение из таблицы ниже - смотря что лучше.

Размер	Урон	Размер	Урон
Мелкий	-	Большой	1d8
Мизерный	-	Огромный	2d6
Крошечный	1d2	Гигантский	2d8
Маленький	1d4	Колоссальный	4d6
Средний	1d6		

Чешуйчатая плоть (Ex): Раб Эльтаба 1-го уровня получает темно-красную чешуйчатую плоть, которая обеспечивает +1 естественный бонус доспеха. На каждом третьем уровне после 1-го (4-й, 7-й и 10-й) этот бонус увеличивается на 1. Бонус от чешуйчатой плоти складывается с таковым от естественного доспеха, полученного от типа существа (например, если раб Эльтаба - лизардфолк или троглодит), но не от магических источников типа *амулета естественного доспеха*.

Касание страха (Sp): Три раза в день раб Эльтаба 2-го уровня может производить эффект, идентичный таковому заклинания *причинить страх*, прочитанного заклинателем 10-го уровня.

Копание (Ex): Раб Эльтаба 3-го уровня может копать со скоростью 10 футов. Если существо уже может копать, эта скорость не складывается.

Вызов демона (Sp): Раб Эльтаба 5-го уровня может вызвать демона 5 HD или менее однажды в день. Это функционирует как заклинание *вызов монстра*, прочитанное заклинателем 15-го уровня. Однажды в день раб Эльтаба 9-го уровня может вызвать демона 10 HD или меньше.

Прыжок демонкисты (Sp): Однажды в день раб Эльтаба 6-го уровня может производить эффект, идентичный таковому заклинания *телепорт*, прочитанного заклинателем 10-го уровня. Эта способность может использоваться только в пределах демонкисты, и цель должна лежать в пределах другой демонкисты. Результат потери цели переносит в желаемую демонкисту, но не в желаемое место. Подобные результаты областей приводят к случайно выбираемой демонкисте где-нибудь в восточном Фаэруне. Неудача приносит раба Эльтаба на 248-й слой Абисса.

Смертельный взгляд (Su): На 10-м уровне раб Эльтаба получает атаку взглядом: смерть, 30 футов. Стойкость DC 10 + уровень класса раба + бонус Харизмы раба - отменяет. Спасбросок основан на Харизме. Если цель проваливает спасбросок, то умирает.

Сонейллон, "Королева Шепотов"

"Королева Шепотов" вредит нации Импилтур начиная с Битвы в Стонущем Ущелье, хотя ее центральная роль в неприятностях Импилтура - тщательно скрываемый секрет. Эта бывшая супруга Агроша Чешуйчатого, Ндулу и Архимага Ферентейра - суккубус из Абисса, превосходящая других в искусстве овладения и коррупции. Она внесла свой вклад в падение двух королевских домов в Импилтуре и сеяла семена гражданской войны и в Чондате, и в Царстве Меча и Жезла. Изгнанная более четырех столетий назад из королевства Импилтур, Сонейллон теперь правит из тени хобгоблинами Шпили Гиганта, а ее бессмертный супруг - рыцарь смерти Имбрат Хелтарн, павший король Импилтура. Однако, желание Сонейллон отомстить Импилтуру ничуть не уменьшилось, и она продолжает составлять заговоры против его лидеров.

Логовище Сонейллон

Сонейллон обосновалась в глубинах Гор Шпили Гиганта, устроив в давно разграбленном склепе древнего Нарфелла свое логовище, и свои парные троны - как место силы. Королева Шепотов номинально живет там вместе с Павшим Королем Импилтура и нежитью - остатками его Королевской Охраны, но практически она проводит много своего времени, тайно шныряя по умам смертных, владея коронами и другими символическими объектами, сея семена искажения. Сонейллон чаще всего владеет *Короной Коронации Алийи*, когда та находится на голове самого мощного хобгоблина племен Гор Шпили Гиганта.

Домен Сонейллон

Сонейллон провозгласила все Горы Шпили Гиганта своим доменом, тайно объявив их королевством Наратир. Королева Шепотов не управляет Наратиром открыто, предпочитая вместо этого из теней нашептывать различным вождям хобгоблинов. Сонейллон ищет способ вернуть трон Импилтура, на котором она недолго сидела столетия назад, перед тем, как была навсегда изгнана из царства Соаржаром, тогдашним Архимагом Лирабара.

Дела Сонейллон

Столетиями Горы Шпили Гиганта, ныне формирующие границу между Королевством Дамара и племенными землями Нарфелла, были домом багбиров, холмовых гигантов, огров, каменных гигантов и бесчисленных хобгоблинов. Издревле считаясь смертельной проблемой, вечно враждующие племена хобгоблинов не представляли собой существенной угрозы соседним царствам до Года Рассветного Танца (1095 DR). Однако, корни их появления тянутся вглубь истории почти на четыре столетия от этой даты.

В 600-х DR импилтурские поселенцы начал заселять Великую Долину, неосторожно выпустив падшее наследие древнего Нарфелла, захороненное под лесом. Вновь демоны, полуизверги и тифлинги начали заполнять регион. К западу от Восточного Предела изверги начали просачиваться в правящие круги Импилтурского двора, в то время как другие собрали армии под командованием балора Ндулу. Выпущенные в Году Вдовствующей Леди (726 DR), армии извергов быстро поставили Импилтур на колени. На восточных берегах Восточного Предела недостаток организованного сопротивления (помимо Милварна) позволил отдельным извергам беспрепятственно прорваться сквозь то, что ныне является Теском.

Среди извергов, освобожденных в свержении Великой долины, была суккубус по имени Сонейллон. Некоторые ученые, специализирующиеся на изучении извергов, заявляют, что это не была ее истинная природа, а имя женщины-лорда демонов, облик которой она приняла. Королева Шепотов, как супруга самого Агроша Чешуйчатого, была инструментом в разработке падения династии Дурларвен, но ее господство в качестве королевы Импилтура было недолгим. В Году Искривленного Рога (729 DR) Агрош, полуизверг - потомок Эльтаба, Лорда Скрытого Слоя, был убит Белтаром Гаршином, паладином Торма, в Битве Рогатых Голов; Сонейллон удалось спастись.

Королева Шепотов провела следующие пять десятилетий, прячась в окрестностях Импилтура, служа предпочтительной супругой и главным шпионом Ндулу, балора-генерала орды демонов. Как раз перед Битвой в Стонущем Ущелье (786 DR) она приняла облик любовницы Принца Норда, и ей почти удалось сломить его волю. Однако, Принц Норд сопротивлялся ее коварным атакам и сумел заточить ее под своей твердыней. Таким образом, Сонейллон избежала судьбы Ндулу и его демонов, которые были высланы в Абисс. Сразу после битвы, когда Норд достиг глубин Цитадели Призывающих, Сонейллон сумела сбежать, охватив пленившего ее пламенем.

Сонейллон провела следующие полтора столетия в Чондате, играя роль супруги Архимага из Хлата Винонаса Ферентейра. Там она сеяла семена коррупции, вылившейся в Гниющую Войну, которая закончилась в Году Слез Королевы (902 DR), когда Винонас выпустил злую магию древнего Нетерила. Во время после дней битвы войны на Полях Нун Сонейллон видели мелькавшей от одного умирающего воина к другому, нашепывающей им последние мучения и восхищающейся страданием.

Пробужденная Гниющей Войной, Королева Шепотов вернулась в Импилтур, вооруженная знаниями о целом спектре магических чум. В Году Хлещущей Рыбы (922 DR) Сонейллон выпустила магию Чумы Черепашого Панциря на королевскую кровь Дома Элетим. В следующие два года потомки Саршела падали жертвой касания Талоны один за другим, пока не осталась лишь Принцесса Алия. Два года спустя Королева Шепотов ударила снова, овладев кораблем "Слава Надиры", когда он шел из Хламача в Цурлагол, и заставив его нырнуть в глубины. Поскольку корабль шел в Сюзейл, везя Принцессу Алию на ее свадьбу, его потопление отметило последнюю главу Дома Элетим, закончив Золотой Век Импилтура и начав эру, известную как Годы Без Короля.

После смерти Алии Сонейллон вернулась в Импилтур, чтобы наконец потребовать "свой" трон. Она потратила следующее десятилетие, нашептывая темные обещания в уши патриархов Импилтура, подстрекая благородные дома царства и города на гражданскую войну. Королевство было в хаосе, будучи не в состоянии противостоять ей, и лишь усилия Соаржара, Архимага Лирабара, не дали Королеве Шепотов осквернить *Корону Нарфелла* и провозгласить ее своей. Бывший Королевский Маг Импилтура сработал заклинание, навсегда изгнавшее Сонейллон с земли Импилтура, и гражданская война, разожженная нашептываниями Сонейллон, наконец пошла на спад.

Сонейллон сбежала на север, в покинутые шахтные туннели гномов под Ролинсвудом, и оттуда проделала путь на север, в Шпили Гигантов. В последующее десятилетие Королева Шепотов медленно сформулировала план обрушить свою месть на Царство Меча и Жезла. Одиного за другим, суккубус совратила различные крупные племена хобгоблинов региона, подчиняя их своей воле, собирая примитивных гуманоидов в армию и царство, способное поспорить с силой разбитого Импилтура.

В Году Рассветного Танца (1095 DR) Королева Шепотов послала свою армию по туннелям Ролинсвуда, собирая ее на северной границе Импилтура. Оттуда орда хобгоблинов ворвалась в северный Импилтур, оставив позади себя лишь свою изгнанную королеву. Имфрас Хелтарн, Военный капитан Лирабара, при помощи Соаржара объединил города-государства Лирабар, Хламач, Дилпур и Саршел, эльфов Серого Леса и дварфов Гор Эарсфаст в силу способную задержать хобгоблинов. После ужасной борьбы

силы Импилтура были вытеснены к берегам Вод Синего Клыка в нагорье Импилтура. Там Соаржар, молодая колдунья Самбрал, приезжий архимаг Велгарбрин из Врат Балдура и народ Импилтура и его союзники разбили орду хобгоблинов.

Разбитая вновь, Королева Шепотов отступила в Шпили Гигантов, чтобы восстановить свои армии и подготовить следующую атаку. Тем временем, в Импилтуре Имфрас был коронован, узнав от умирающего Соаржара, где лежит *Корона Нарфелла* и пять легендарных клинков Царства. У Имфраса I родился сын Имбрат в Году Розовых Жемчужин (1122 DR). Младшая сестра Имбрата, Принцесса Илмара, стала волшебницей под руководством Млиры из Милваруна и нашла *Камни Наблюдения Миф Драннора*. Затем Илмара основала Илмуотч, чтобы принять меры против возвращения хобгоблинов.

В Году Процессии Люминар (1127 DR) постоянно бдительная Илмара увидела в одном из *Камней Наблюдения* активность хобгоблинов и привела своего брата в готовность перед вырисовывающейся угрозой. Вместо того, чтобы собрать свои армии на северной границе царства и постараться заманить хобгоблинов на равнины, Король Имбрат глупо полез на север в горы, сопровождаемый только своей Королевской Охраной с клинками и, известными как Наследие Соаржара. Это была уловка Сонейллон, поскольку ее армии были все еще слишком слабы, чтобы напрямую противостоять защитникам Импилтура.

Хотя Имбрат и его Королевская Охрана отважно бились, они не представляли для Королевы Шепотов и ее миньонов опасности на их собственной земле. Один за другим они падали, идя по предательскому горному проходу, пока не остался лишь Имбрат. Уничтоженный гордыней и мечтами о доблести, Имбрат осознал, что он потерял Наследие Соаржара и сломал веру своих подчиненных. Королева Шепотов захватила его живым, и король с разбитым сердцем был подвергнут потоку мучений, пока наконец с последним вздохом не сломалась его воля и вера в Триаду. К восхищению Сонейллон, павший король Импилтура затем поднялся как рыцарь смерти и слугитель ее воле.

За два с половиной столетия с тех пор, пока Илмара носит *Корону Нарфелла*, Королева Шепотов и ее немертвый принц-консорт правит Шпилями Гигантов из теней, скрываясь за тронном правящего монарха-хобгоблина. Хотя Соаржар изгнал Сонейллон из Импилтура, он не понял угрозы, которую она продолжала представлять для царства, и не успел



рассказать о ее существовании кому-либо еще. Однако, в его давно утерянных заметках можно когда-нибудь разыскать то, что он узнал о Королеве Шепотов.

Сонейллон называет свое царство Наратир в уважение к ужасному городу своего покровителя Оркуса, Принца-Демона Нежити. Пока Имблар обучает свои армии хобгоблинов, готовясь к будущему вторжению, когда защитники Импилтура снизят свою бдительность, Королева Шепотов вновь устраивает заговоры из теней. Суккубус научилась нашептывать в умы правителей Импилтура издалека, обходя запреты Соаржара, и развратила далеко не одного представителя Дома Хелтарн мыслями о силе. Те, кто уступили ее нашептываемым обещаниям абсолютной силы, включают Принца-Консорта вид Телосложения принца Рилауна, Короля Лашилмбрара, Принца Таума, Наследного Принца Имфраса IV и по крайней мере двоих из Лордов Имфраса II, управляющих царством сегодня. Множеством способов Сонейллон выпустила на могущественный Импилтур гораздо больше ужасов, чем это удалось легендарному Ндулу, и ее жажда мести ничуть не уменьшилась.

Магия Сонейллон

Более чем за столетия Королева Шепотов приобрела множество магических изделий, многие из их великой исторической важности, которые она теперь расценивает как регалии Наратира. Когда Имблар поднялся как смертельный рыцарь, она разрешила ему держать Импилтурские регалии, так что он также соответственно одет по моде мощного монарха. Три изделия, представляющие особый исторический интерес, обсуждаются ниже, а другие упомянуты в списке имущества каждого из монархов Наратира.

Короны коронации Алийи и Риигарда

Короны Коронации Алийи и Риигарда были изготовлены в Году Бесстрашного Крестьянина (926 DR) и находились на борту "Славы Надиры" вместе со многими другими сокровищами царства, посланными в Кормир. После того, как свадебный корабль разбился, Сонейллон хранила короны как символы своего возможного законного правления Импилтуром, и они теперь служат королевскими коронами Наратира.

Корона Коронации Риигарда обычно надета на голову принца-регента Имбрара; он носит ее даже в бою. Это декорированная, почти что безвкусная корона, отлитая из золота и украшенная бесчисленными драгоценными камнями. *Корона Коронации Алийи* обычно лежит на троне Сонейллон, хотя Королева Шепотов надевает ее каждый раз, когда принимает физическую форму. Эта корона часто "дается взаймы" самому мощному хобгоблину племен Шпилий Гигантов. Это - также корона с орнаментами, украшенная платиной и бесчисленными драгоценными камнями. Один лишь только материал каждой из корон стоит приблизительно 30,000 gp.

Каждая из *Корон Коронации* заработала прозвище "Корона Шепотов" и приобрела репутацию могучего магического артефакта среди хобгоблинов Шпилий Гигантов. Однако, несмотря на легенды, окружающие их, обе они всего лишь увеличивают Харизму их носящих (как *плащ харизмы* +4). Причина их репутации - то, что обе короны - любимые цели способности Сонейллон обладать объектом, и она часто нашептывет тому, на ком надета корона.

Умеренное превращение; CL 8-й; Создание Чудесного Предмета, *блеск орла*; Цена 50,000 gp; Вес 5 фнт.

Великий меч Импилтура

Уполномоченный отметить коронацию Саршела Элетима в Импилтуре и выкованный дварфами Эарсфаста, *Великий Меч Импилтура* не был завершен до Года Роскошного Оленя (734 DR), в течение ранних дней господства Халантера I. Клинок служил церемониальным мечом правления Халантера со времени его посвящения до Года Исчезнувшего Клинка (759 DR), когда он исчез из королевского хранилища вместе с еще несколькими сокровищами царства. Слухи в то время приписывали кражу клинка агентам Ндулу, генерала -балора, который, как известно, пережил Извергские Войны. Однако, *Великого Меча Импилтура* не было среди сокровищ, захваченных после Битвы в Стонущем Ущелье двадцатью семью годами позже, что побудило некоторые сомнения в этой теории.

В Году Волчьих Стай (826 DR) Элжак Ференфал, Рогатый Рейнджер, провел вторую половину зимы, охотясь на стаю зимних волков по скованным льдом Водам Синего Клыка. В своих неустанных преследованиях Элжак наткнулся на избитый и замерзший труп берсерка-рашеми, вмороженный в лед. Хотя тело было одето в простой шкурный доспех и на нем больше не было ничего ценного, в ножнах воина был внушительный великий меч, позже опознанный как давно пропавший меч правления Импилтура. В конце зимы Элжак представил Королю Халантеру II *Великий Меч Импилтура* и плащ, сделанный из кожи лидера стаи зимних волков, и оба они были помещены в королевские хранилища с сердечной благодарностью короля.

В Году Бесстрашного Крестьянина (926 DR) *Великий Меч Импилтура* был утерян на пути в Кормир, когда утонула "Слава Надиры", вместе с Принцессой Алийей и многими из сокровищ царства. Таким образом, это один из немногих королевских клинков Импилтура, который не учтен среди пяти мечей, известных вместе как Наследие Соаржара. Сонейллон добыла клинок из глубин Внутреннего Моря вместе с *Коронами Коронации Алийи и Риигарда* и в конечном счете перенесла их в свой двор в глубинах Гор Шпили Гиганта. Великим клинком затем владела череда чемпионов - хобгоблинов до Года Процессии Люминар (1127 DR), когда Сонейллон отобрала у них клинок и вручила его недавно поднявшемуся служителю-нежити, принцу-консарту Имблару Хелтарну, который и владеет им с тех пор.

Выкованный из холодного железа, *Великий Меч Импилтура* - +2 голодный рокового удара великий меч. Лезвие выгравировано образами мертвецов и вопящих демонов, а оголовник вырезан в форме балора, туловище которого пронзено клинком.

Сильное воплощение и некромантия [смерть]; CL 15-й; Изготовление Оружия и Доспехов, *разбить, убить живое*; Цена 54,350 gp; Стоимость 27,350 gp + 1,174 XP; Вес 15 фнт.

Судьба Сонейллон

Пережив падение Нарфелла, разжигая гражданские войны в Импилтуре и Чондате и ускорив падение двух королевских домов в Царстве Меча и Жезла, Сонейллон показала себя изворотливым и коварным противником. Однако, ее

сила исходит от ее способности управлять из теней, а не противостоять противникам лично. Если бы она когда-либо была разоблачена, паладины Импильтура, несомненно, уничтожили бы ее или по крайней мере вышвырнули бы в Абисс.

Судьба принца-консорта Сонеиллон, Имбрара Хелтарна, более предсказуема. В конечном счете он пойдет со своими легионами хобгоблинов на Импильтур, где он почти наверняка будет побежден - если Королева Шепотов не развратила его противников достаточно для разрушения энергии защитников Импильтура.

Сонеиллон, Королева Шепотов: Женщина продвинутый суккуб изверг обладания ^{фи} 6/изверг искажения ^{фи} 6; CR 23; Средний аутсайдер (хаотический, злой, экстрапланарный); HD 12d8+12 плюс 12d6+12; hp 120; Инициатива +5; Скорость 30 футов, полет 50 футов; AC 26, касание 11, застигнутый врасплох 25; Базовая атака +13; Захватывание +13; Атака +13 рукопашная (1d3+1, 2 когтя); Пространство/досягаемость 5 фт/5 фт; SA проклятие, иссушение энергии, подобные заклинаниям способности, вызов танар'ри; SQ союзник или враг, дополнительная форма, оживление объекта, управление существом, управление объектом, уменьшение урона 20/+2, эфирная форма, покровительство изверга, извергское прививание, обет, предоставление желания, скрыть присутствие, иммунитет к электричеству и яду, магическое изделие, главное создание, метка правосудия, щит разума, обладание существом, обладание непрерывным объектом, обладание объектом, сопротивление кислоте 20, холоду 20 и огню 20, сделка души, сопротивление заклинаниям 12, предложение, телепатия, искушение, языки; AL CE, Спасброски: Стойкость +19, Рефлексы +19, Воля +20; Сила 12, Ловкость 12, Телосложение 12, Интеллект 16, Мудрость 14, Харизма 26 (30 с *Короной Коронации Алийи*).
Навыки и умения: Блеф +14, Концентрация +7, Маскировка +14 *, Искусство Побег +7, Скрытность +7, Знание (тайны) +12, Знание (знать и королевская семья) +17, Слушание +16, Бесшумное Движение +7, Поездка +7, Поиск +9, Обнаружение +16; Увертливость, Эпическое Лидерство, Экспертиза, Атака с Лета, Парение, Лидерство, Улучшенная Атака с Лета, Улучшенная Инициатива, Мобильность, Быстрое Изменение.
Способности/класса: Классовые способности Сонеиллон слишком многочисленны и длинны, чтобы говорить о них подробно. См. "Фолиант Изверга". Ее показатель Лидерства - 36. Ее когорта - Имбар. Ее последователи - NE/CE хобгоблины (660/66/33/17/9/5/3/2/1), все они стоят у власти в племенах хобгоблинов.

Дополнительная форма (Su): Сонеиллон может принимать любую гуманоидную форму от Маленького до Большого размера как стандартное действие. Эта способность подобна заклинанию *полиморф себя*, но позволяет только гуманоидные формы.

* При использовании этой способности Сонеиллон получает +10 бонус обстоятельств по проверкам Маскировки.

Иссушение энергии (Su): Сонеиллон иссушает энергию у смертного, которого она соблазняет, неким актом страсти или просто целуя жертву. Если цель не желает, чтобы ее поцеловали, она должна начать захватывание, которое вызывает атаку возможности. Ее поцелуй или объятие дает один отрицательный уровень; жертва должна преуспеть в DC 15 проверке Мудрости, чтобы просто заметить это. Спасбросок Стойкости для удаления отрицательного уровня имеет DC 18.

Подобные заклинаниям способности: По желанию - *зачарование монстра* (DC 19), *яснослышание/ясновидение, темнота, осквернение, обнаружение добра, обнаружение мысли* (DC 17), *погибель* (DC 16), *эфирная прогулка* (сама плюс 50 фунтов только объектов), *предложение* (DC 18) и *телепорт без ошибки* (сама плюс 50 фунтов только объектов); 1/день - *безобразный упадок* (DC 19). Уровень заклинателя 12-й.

Вызов танар'ри (Sp): Однажды в день Сонеиллон может пытаться вызвать одного балора с шансом на успех 10%. Когда ей это необходимо, она обычно пытается вызвать Ндулу, потому что его восхищает возможность вернуться на Земле Демонов и временно утолить свой аппетит к мести.

Телепатия (Su): Сонеиллон может связываться телепатически с любым существом в пределах 100 футов, которое имеет язык.

Языки (Su): Сонеиллон имеет постоянную способность *языки*, как заклинание, наложенное колдуном 12-го уровня. Она обычно использует устную связь со сохраняет телепатическую связь для общения с другими извергами.

Имущество: *Полыхающая Мантия Хорус-Ре (роба сверкающих цветов), Корона Коронации Алийи (корона харизмы +4), Скипетр Тароса (палочка посольства [Абисс]), Печатка Роматара (кольцо командования элементами [огонь]), Вамбрас Винона (наручи доспеха +6).*

Принц-консорт Имбар Хелтарн, Павший Король Импильтура: Мужчина человек рыцарь смерти бывший паладин 8/черный страж 10, CR 21; Средняя нежить; HD 18d12; hp 117; Инициатива +0; Скорость 30 футов (20 футов в полном пластинчатом доспехе); AC 28, касание 20, застигнутый врасплох 28; Базовая атака +26; Захватывание +25; Атака +26/+21/+16/+11 рукопашная (2d6+10/17-20, *Великий Меч Импильтура*) или +21/+18/+13/+8 рукопашная (1d8+7 плюс 1 Телосложение [DC 25 Воли для половины урона и отмены урона Телосложению]), касание живущего существа; SA Абисский взрыв, командование нежитью 8/день (+9, 2d6+12, 5-й) (10/день с *Короной Коронации*), аура страха, поразить добро 4/день, атака крадучись +4d6, колдовство; SQ аура зла, аура отчаяния, уменьшение урона 15/+1, темное благословение, обнаружение добра, извергский служитель (извергский ворон), иммунитет к холоду, электричеству и полиморфу, наложение рук (1/день, лечение 126 hp себе), сопротивление заклинаниям 26, вызов верхового животного, иммунитет к изгнанию, последователи-нежить, черты нежити; AL CE; Спасброски: Стойкость +20, Рефлексы +13, Воля +15; Сила 18 (24 с *поясом силы гиганта*), Ловкость 10, Телосложение -, Интеллект 12, Мудрость 16, Харизма 20 (24 с *Короной Коронации*).

Навыки и умения: Концентрация +7, Дипломатия +21, Скрытность -7, Запугивание +21, Знание (знать и королевская семья) +6, Знание (религия) +6, Слушание +7, Поездка +5, Обнаружение +7; Раскол, Великий Раскол, Улучшенный Критический (великий меч), Улучшенное Раскалывание, Верховой Бой, Силовая Атака и Фокус Оружия (великий меч).

Абисский взрыв (Su): Однажды в день Имбар может выпускать взрыв невиданного огня. Взрыв заполняет распространение 20-фт радиуса в пределах диапазона в 1,120 футов. Взрыв наносит 16d6 пунктов урона. Половина урона - ущерб от огня, но остальной урон - непосредственно от божественной силы, и поэтому не

подвержен сокращению *защитой от элементов (огонь)*, *огненным щитом (ледяным щитом)* или подобной магией. DC 26 спасбросок Рефлексов уменьшает урон наполовину.

Аура отчаяния (Su): Имбрар излучает пагубную ауру, которая заставляет врагов в пределах 10 футов от него брать -2 штраф на все спасброски.

Аура зла (Ex): Сил а ауры зла Имбрара (см. заклинание *обнаружение зла*) равна его уровню черного стража.

Темное благословение (Su): Имбрар применяет свой модификатор Харизмы (обычно +5, +7 с *Короной Коронации Ришгарда*) как бонус на все спасброски.

Обнаружение добра (Sp): По желанию Имбрар может использовать *обнаружение добра* как подобную заклинанию способность, дублируя эффект заклинания *обнаружение добра*.

Аура страха (Su): Имбрар окутан устрашающей аурой смерти и зла. Существа менее чем с 5HD в пределах 15 футов от Имбрара должны преуспеть в DC 26 спасброске Воли или попасть под воздействие заклинания *страх*, как будто прочитанного колдуном 16-го уровня.

Поразить добро (Su): Имбрар добавляет свой модификатор Харизмы (обычно +5, +7 с *Короной Коронации Ришгарда*) к своему броску атаки и наносит 10 дополнительных пунктов урона при использовании этой способности. Например, Имбрар, вооруженный великим мечом, нанесет 2d6+10 пунктов урона, плюс любые дополнительные бонусы от высокой Силы или магических эффектов, которые обычно применяются. Если он случайно ударяет недоброе существо, удар не имеет никакого эффекта, но все же исчерпывается в течение этого дня.

Вызов верхового животного (Su): Имбрар имеет способность вызвать верховое животное, как правило - продвинутого 8 HD кошмара, хотя это может быть любой другой вид существа, обычно используемого в качестве верхового животного. Верховое животное может иметь не более 8 HD. Если верховое животное потеряно или убито, Имбрар может вызвать другое через один год и один день.

Иммунитет к изгнанию (S u): Имбрар не может быть изгнан. Однако, его можно выслать *святым словом*, как злого аутсайдера. (Имбрар возвращается в Абисс, конкретно - в домен Оркуса).

Последователи-нежить:

Имбрара сопровождают немертвые остатки его Королевской Стражи, четверо из которой выжили как хьюкейвы. Каждый хьюкейв несет один из пяти клинков Наследия Соаржара. Эти существа дополняют любые существа нежити, которые Имбрар может упрекать.

Черты нежити: Имбрар иммунен к воздействующим на разум заклинаниям и способностям, яду, сну, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам, некромантским эффектам и любому эффекту, который требует спасброска Стойкости, если он также не работает на объектах. Имбрар не подвержен дополнительному урону от критических попаданий, несмертельному урону, урону способностям, иссушению способностей, иссушению энергии или смерти от массивного урона. Имбрар не может быть поднят, а *воскрешение* работает, только если Имбрар пожелает. Имбрар имеет темновидение до 60 футов.

Подготовленные заклинания черного стража (уровень заклинателя 10-й): 1-й - *стратегический разгон* ^{Маг} (2), *вызов монстра I*; 2-й - *сила быка*, *темнота*, *смертельный похоронный звон* (DC 14); 3-й - *мучение* *, *инфекция* (DC 15), *защита от энергии*; 4-й - *яд* (+33 рукопашное касание, DC 18).

* Новое заклинание, описанное в Главе 2.

Имущество: Синктур Святого Джаспера (*пояс силы гиганта* +6), Табард Саршега (*плащ сопротивления* +4), Корона Коронации Ришгарда (*корона Харизмы* +4), Сияющая Кольчуга Норда (*скрежещущий* * *полный пластинчатый доспех* +5), Великий Меч Имтилтура (*голодный* * *рокового удара* * *великий меч* +2).

* Новая специальная способность, описанная в Главе 2.



Дендар Ночная Змея

Колоссальный аутсайдер (злой, экстрапланарный)

Hit Dice: 54d8+864 (1,193 hp)

Инициатива: +7

Скорость: 80 футов (16 к вадратов), подъем 80 футов.

АС: 42 (-8 размер, +6 Ловкость, +34 естественный), касание 8, застигнутый врасплох 30

Базовая атака/Захватывание: +54/+89

Атака: +65 рукопашная (4d8+19/19-20 плюс яд кошмара, укус)

Полная атака: +65 рукопашная (4d8+19/19-20 плю с яд кошмара, укус)

Пространство/досягаемость: 50 фт/40 фт.

Специальные атаки: Сокрушение, игнорирование доспеха, улучшенный захват, чешуя кошмаров, яд кошмаров, подобные заклинаниям способности, заглатывание целиком, выпустить кошмары

Специальные качества: Уменьшение урона 15/эпический и добро, темновидение 120 футов, быстрое лечение 10, иммунитет к магии зачарования, смерти и устрашения, иммунитет к окаменению, иммунитет к яду, видение при слабом освещении, сопротивление кислоте 10, холоду 10, электричеству 10, огню 10 и звуку 10, сопротивление заклинаниям 40, *истинное видение*

Спасброски: Стойкость +45, Рефлексы +35, Воля +39.

Способности: Сила 48, Ловкость 23, Телосложение 42, Интеллект 23, Мудрость 26, Харизма 24

Навыки: Блеф +64, Подъем +64, Концентрация +73, Дипломатия +44, Скрытность +47, Прыжок +76, Знание +63 (тайны), Знание (планы) +63, Слушание +65, Бесшумное Движение +63, Поиск +63, Чувство Мотива +45, Колдовство +43, Обнаружение +65, Выживание +31, Плавание +76

Умения: Фокус Способности (яд кошмаров), Слепая Борьба, Раскол, Боевые Рефлексы, Великий Раскол, Улучшенный Критический (укус), Улучшенный Натиск Быка, Улучшенная Инициатива, Улучшенный Естественный Доспех (6), Улучшенное Заполнение, Улучшенное Раскалывание, Железная Воля, Силовая Атака, Ускоренная Подобная Заклинанию Способность (*теневое воплощение*)

Климат/ландшафт: План Фугу

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 26

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Нейтральное зло

Продвижение: -

Дендар Ночная Змея - мерзкое старшее зло, столь же старое, как и сам мир. Она бродит по Плану Фугу, пожирая кошмары живых и ожидая тот день, когда соберет достаточно страхов человечества, чтобы начать конец света.



Бой

Дендар предпочитает противостоять нападающим лицом к лицу, используя свою устрашающую атаку укусом и яд кошмара, чтобы выводить из строя по одному противнику за раз. Она предпочитает сначала нацеливаться на заклинателей, так как ее чешуя кошмаров зачастую может устранить или серьезно ослабить рукопашных бойцов, прежде чем она расправится с ними. Она часто просто скользит по существам на своем пути, сокрушая их своим устрашающим весом. Дендар старается не убивать своих противников, предпочитая погрузить их своим ядом в бесконечный сон, чтобы всегда кормиться их кошмарами.

Дендар не стоит волноваться о большинстве смертных, бросающих ей вызов, и требуются совместные усилия нескольких мощнейших ангелов, демонов или дьяволов, чтобы приостановить ее. Если она когда-либо найдет противников, фактически повредивших ей, она не смущаясь выпустит кошмары из своего живота в попытке навсегда заточить нападавших внутри их самых больших страхов.

Сокрушение (Ex): Как стандартное действие, Дендар может наскакивать, катиться или скользить на своих противников, используя свое тело, чтобы сокрушить их. Она может сокрушать существа Большого размера или меньше, сколько сможет накрыть

своим гигантским телом. Существа, сокрушенные Ночной Змеей, получают 4d8+18 пунктов крушащего урона и должны делать попытку DC 45 спасброска Рефлексов. Провал его означает, что существо пригвождено ее телом, автоматически получая крушащий урон каждый раунд, пока пригвождено.

Игнорирование доспеха (Ex): Невероятно острые клыки Дендар проникают в любой доспех, как будто он сделан из бумаги. Даже самый мощный магический доспех не защищает от ее порочных укусов; в результате, доспех и естественные бонусы доспеха не учитываются при определении AC противника против атак укусом Ночной Змеи.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Дендар должна поразить своей атакой укусом. Она затем может пытаться начинать захватывание как свободное действие без того, чтобы вызвать атаки возможности.

Чешуя кошмаров (Su): Любой, ударяющий Ночную Змею в рукопашном бою, заставляет отлететь одну из ее чешуек. Каждая чешуйка содержит потребленный кошмар, который выпускается на персонажа в форме заклинания *кошмар* (DC 26).

Яд кошмаров (Ex): Любой пораженный атакой укусом Дендар должен преуспеть в DC 53 спасброске Стойкости или упасть в кому. Находясь в этом состоянии, персонаж постоянно страдает от потока самых страшных кошмаров. Единственный способ вернуть персонажа из этого состояния - с помощью заклинаний *желание* или *чудо*, но даже тогда персонаж должен преуспеть в DC 53 спасброске Воли или получить 1d4 пунктов иссушения Мудрости от ужасных кошмаров, которые он перенес.

Подобные заклинания способности: По желанию - *мечта*, *устрашение* (DC 25), *кошмар* (DC 26), *смена плана*, *теневое призывание* (DC 25) и *теневое воплощение* (DC 26). Уровень заклинателя 30-й. DC спасброска основаны на Харизме и включают +4 расовый бонус.

Заглатывание целиком (Ex): Когда Дендар начинает свой ход, схватив противника ртом, она может проглотить этого противника при успешной проверке захватывания. Находясь внутри, существо получает 2d10+28 пунктов крушащего урона в раунд от сокращения ее мышц. Однако, внутри Ночной Змеи есть и нечто худшее.

В брюхе Дендар живут неусвоенные кошмары тысяч душ. На любого, пойманного внутри нее, эти кошмары автоматически нападают 1d6 раз в раунд, как в будто они атакуют ее в бою (спасбросок Воли воздействует так, как будто Дендар имеет одну из частей тела персонажа).

Есть два способа избежать этой тюрьмы кошмаров. Первый - нанести по крайней мере 100 пунктов урона внутренностям Ночной Змеи легким рубящим или колющим оружием (ее живот имеет AC 27). Как только проглоченное существо сбежало таким образом, мускульные действия закрывают отверстие; другие проглоченные существа должны сами приручить себе путь. Второй метод спасения находится под контролем Дендар. Если она когда-либо использует свою способность выпускания кошмаров, когда у нее внутри есть существа, существа автоматически выбрасываются вместе с кошмарами, перенося атаку кошмарами наряду со всеми остальными в области эффекта (и, возможно, попадая при этом обратно в ее живот).

Внутренности Дендар могут удерживать 2 Гигантских, 4 Огромных, 8 Больших, 32 Средних, 128 Маленьких, 512 Крошечных, 2,048 Мизерных или 8,191 Мелких или меньших противников.

Истинное видение (Su): Дендар Ночная Змея непрерывно использует эту способность, как заклинание (уровень заклинателя 30-й).

Выпустить кошмары (Su): Ночная Змея может заставить любого находящегося на любом плане вновь пережить его самый плохой кошмар. Если существо не преуспевает в DC 26 спасброске Воли, оно станет полностью безумным. Это безумие может быть вылечено только заклинаниями *ограниченное желание*, *чудо* или *желание*. Дендар также может выпускать эту способность в бою как дыхательное оружие один раз в каждые 1d4 раундов, хотя она ненавидит делать это, так как это задерживает наступление конца света. Если она делает это, все существа в пределах 100-футового конуса должны делать спасбросок, и те, кто проваливает его, приносят свои кошмары в утробу Ночной Змеи, помимо того, что становятся безумными.

История

Некоторые говорят, что Дендар, Ночная Змея, была создана, когда у смертного существа впервые появилась мечта. Они полагают, что она была создана в противоположность мечте, и теперь у первого смертного был кошмар, погнавший красивое существо совершенства и света бродить по Серой Пустоши, глотая скорее хорошие мечты, чем кошмары. Дебаты бушуют о том, была ли это судьба или экзема для мира. Начиная с ее создания, Дендар пожирала кошмары смертных, собирая их в своей глотке, где они плавают в вечной миазме страха и ненависти. Ей приятно глотать страхи и смертных, и бессмертных, особенно наслаждаясь мечтами королей и богов.

Ночная Змея, как считают - предвестник конца света, и когда она поглотит достаточно кошмаров, она пойдет все дальше от своего логовища, чтобы погрузить все существование в темноту и страх. Даже боги неспособны остановить ее, потому что они подвержены тем же самым кошмарам, что и их смертные служители. Секта прыгающих по планам клериков и монахов Келемвора (прежде - Миркула) полагает, что их священная обязанность - не дать ей сделать это. Они тренируют каждое поколение охотиться на Ночную Змею на ее плане, вынуждая ее расходовать драгоценные кошмары для защиты

своего логовища и жизни. Хотя эти религиозные фанатики знают, что они идут к своей смерти, идя против Дендар, они верят, что живут ради существования Фазруна и его народа.

Дендар за века была известна под множеством имен. Различные цивилизации по-разному описывают легендарное существо, глотающее кошмары в попытке принести конец света. Древние Русы называли ее Нидхогг и полагали, что она будет грызть корни мирового дерева, соединяющего все, до тех пор, пока оно не больше не сможет выжить. Народ Калимпорта полагает, что она - мать Ночного Парада, хотя это и не так. В Чалте последователи Убтао полагают, что Дендар живет под Пиками Пламени и что она появится через массивную железную дверь, чтобы пожрать солнце.

Хотя она иногда скользит по извергским планам, Дендар предпочитает проводить большинство своего времени в своем логовище, с удовлетворением пожирая всемирные непомятые кошмары. Она живет в обширной пещере около реки, окружающей План Фугу, и шипящее эхо ее дыхания слышно на этом плане повсюду, когда она спит. Она автоматически узнает о любом существе, которое приближается к ней, и она пробуждается, чтобы смаковать вкус его самых плохих кошмаров прежде, чем она уничтожит его.

Внешность

Ночная Змея выглядит как 300-футовой длины змея с чешуей, цвет которой варьируется от полночно-черного до глубинно-зеленого. Эта чешуя представляет собой физическое воплощение кошмаров, поглощенных ей за тысячелетия. Ее глаза светятся болезненным желто-черным цветом тухлых яиц, а ее разветвленный язык постоянно сует по ее гладким губам. Челюсти Дендар открывают утробу, достаточно большую, чтобы без проблем проглотить дракона. Она имеет четыре зубчатых клыка, глубоко вонзающихся в плоть ее врагов, вводя яд кошмаров, медленно уничтожающий их разум. Ее язык - тоже оружие, способное сбить с ног гигантов одним толчком и запутать укушенных противников, чтобы она могла проглотить их целиком. Под ее языком - вязкая яма салюной слюны и костей старых врагов. Она прячет сущность кошмаров, которые сожрала, и постоянно изрыгает души тех, кого она разрушила.

Дендар Ночная Змея в вашей кампании

Время Неприятностей было не просто временем, когда боги ходили по земле. Оно было также мощным инструментом повсеместной вербовки в апокалиптические культы. Поскольку боги умирали прямо перед глазами простых фазрунцев, начинало казаться, что во опасности весь мир. Даже при том, что все успокоилось и реорганизованный пантеон начал восстанавливать свою основу, одни боги продолжают исчезать (недавний переворот в Подземье из-за исчезновения Лолс - главный пример), в то время как другие воюют за доминирование в различных аспектах существования. Это было совершенное время для культов Дендар Ночной Змеи, чтобы получить великую прибыль и в количестве, и в ресурсах.

Культы, вращающиеся вокруг Дендар, активны по всему Фазруну, но самые большие и наиболее преданные можно найти в Калимпорте и Джунглях Чалта. В Калимпорте Священный Орден Акабара вербует воров, убийц и других скрывающихся, чтобы выполнять свою искривленную цель. Этот орден фанатиков полагает, что Дендар, Ночная Змея, является матерью Ночного Парада, конгрегации демонических существ, наблюдавших за господством террора в Калимпорте в 1359 DR. Их появление в следующем после Времени Неприятностей году только укрепил их заключение в том, что "Змея-Мать" готовится к концу света. Начиная с этого времени они сделали своей целью кормить Дендар достаточным количеством кошмаров, чтобы вызвать разрушение Фазруна, после которого они собираются править над оставшимися планами существования как избранный народ Змеи-Матери. Они делают это, похищая и вводя наркотики представителям Калимпортского общества, которых они держат в секретной палате и подают Дендар бесконечную вереницу пробужденных ядами и наркотиками кошмаров.

Другую большую группу связанных с Дендар культистов можно найти в Джунглях Чалта, скрытую среди пещер под Пиками Пламени. В отличие от Священного Ордена Акабара, эти культисты стараются не дать Ночной Змее разрушить мир. Они полагают, что являются стражами огромной железной двери, через которую Дендар однажды выскользнет и попытается проглотить солнце. Копьеносцы Убтао, как они называют себя, полагают, что они должны поддерживать длинный список ритуалов, чтобы дать своему богу силу для нанесения поражения Дендар, когда она наконец решит променять голод на свет мира. Однако, многие из этих ритуалов требуют жертвоприношения разумной жизни, заставляя Копьеносцев совершать ради спасения мира злые деяния.

Пещеры Змеи-Матери

Скрытые под песками Пустыни Калим и связанные с укрытием в городе Калимпорт, примерно в двенадцати милях от него находятся пещеры Змеи-Матери - секретная цитадель Священного Ордена Акабара. Здесь Орден обычно держит стадо жертв, проводящих недели или даже месяцы в подобном коме состоянии, кормя кошмарами Дендар Ночную Змею. Всеми действиями правит Али Кумара, безбожный священник Дендар, фактически получающий свои заклинания от Цирика, хотя он не знает этого. Он нанимает разнообразных головорезов, выродков и истинных сторонников, которые лояльны ему из-за своего фанатизма или золота, которое он щедро расточает.

А. Дорога на Калимпорт

Эти туннели идут под песками Пустыни Калим, в конечном счете приходя в маленькую пещеру, скрытую под складом торговца в Калимпорте. Туннель гладок и хорошо проветривается, что делает его совершенным для транспортировки недавно похищенных в спальную палату. На полу можно обнаружить две колеи, там, где сани, на которых обычно транспортируют бессознательных заключенных, протерли мягкий земной пол.

Песчаный пол заметно истоптан, на нем видны челевеческие следы, а также отпечатки лап тигра, обученного группой тянуть сани. Когда тигр находится в пещерах, часто слышен его рев, эхом отдающийся по туннелю на мили.

В. Глотка змеи

Эта на вид бездонная щель пересекает туннель поперек, и в глубине ее можно услышать шипение ветров. В действительности она спускается почти на милю и не содержит ничего, кроме несвежего воздуха и тысячи лет назад упавших скал и песка на дне. Священный Орден использует эту щель как естественную защиту, и они построили разводной мост, приспособленный к углублениям с обеих сторон ямы. Когда он поднят, мост можно откатить к стене, чтобы убрать его с дороги, или можно наклонить, обеспечив покрытие тем, кто находится со стороны пещеры.

С. Палата охраны (EL 7 или EL 12)

Прямо на другой стороне ущелья - маленькая пещера, размещающая любых членов Священного Ордена, которые здесь есть. Как правило, здесь всегда есть четверо членов культа - отравитель, маг, и два "вышибалы". Здесь также есть клетка тигра, но сам тигр обычно находится на базаре в Калимпорте. Если тигр здесь, то это значит, что жертв принесли в пределах последних 24 часов, и поблизости будет дополнительная охрана и члены Ордена.

Столкновение (EL 7): Человек жулик 2/убийца 1, человек волшебник 3, человек боец 1 (2).

Столкновение (EL 12): Как выше, плюс человек эксперт 7, человек жулик 2 (4), тигр.

D. Спальная пещера

Пещера здесь невероятно велика и пронизана острыми каменными формированиями на полу и потолке. Несколько кроватей рассеяны по всей комнате, высеченные из камня пещеры или сделанные из груд одежды и соломы на открытом полу. На большинстве кроватей можно найти неподвижных мужчин и женщин, вогнанных в сон наркотиками Священного Ордена и многократно мучимые в мозгу своими наихудшими кошмарами. Они лежат здесь в течение дней или даже недель, в зависимости от оценки отравителем их здоровья (и таким образом их способности бороться с повторными дозировками препарата). В любой момент здесь их спит от десяти до двадцати пяти, все под эффектами наркотика Священного Ордена. Есть шанс 25%, что отравитель будет здесь, проверяя свои "обереги" в любое время дня или ночи, в остальном все жители пещер находятся в палате охраны.

Подъемная полка вдоль северо-западной стены содержит запас наркотиков Священного Ордена, а также продовольствие и воду для размещенных здесь. Она вмурована в камень и не освещается факелами, являясь прохладным, темным хранилищем и для продовольствия, и для чувствительных листьев, из которых вызревает наркотик. Али установил магическую ловушку в качестве последней линии защиты против вторгшихся, которые могут украсть или уничтожить эту существенную часть его планов помощи Ночной Змее. Любой, кто пересекает порог пещеры без священной метки Змеи-Матери, призывает пять змей, каждая из которых сделана из чистой силы. Они нападают на любое живущее существо в области и атакуют полностью подобно оружию из заклинания *духовное оружие*.

Маленькие туннели ведут из этой комнаты вниз, в Подземье; ни в одном из них никогда не было замечено какой-либо деятельности.

Ловушка: CR 6; магия; спусковой механизм на местоположение; без переустановки; Атака +9 рукопашная (1d8+3, 5 змей силы); змеи силы атакуют в течение 9 раундов или пока все живущие существа не покинут область; DC Поиска 27; DC Поломки Устройства 27.



Игровые персонажи и Дендар Ночная Змея

Культы Дендар Ночной Змеи быстро распространились за последние двадцать лет, так что весьма возможно, что один или все игровые персонажи в группе имели некоторые контакты с той или иной ячейкой. Действительно, возможно, что персонаж мог вырасти в пределах культа и до наших дней верить что древние пророчества вскоре должны исполниться. Такие индивидуумы имеют причины для приключений, собирая золото и магию, чтобы помочь культу в его миссии.

С их недавним расширением и увеличением уровня деятельности, культы Ночной Змеи также становятся хорошими предпринимателями. Они находятся в постоянном поиске артефактов и реликвий своей безобразной властительницы, многие из которых были рассеяны по различным планам, по которым она иногда бродит.

Али Кумара: Человек клерик 9; CR 9; Средний гуманоид; HD 9d8+18; hp 63; Инициатива +1; Скорость 30 футов; AC 17, касание 11, застигнутый врасплох 16; Базовая атака +6; Захватывание +7; Атака +9 рукопашная (1d8+3, +2 *тяжелая булава*) или +8 дальнобойная (1d8, легкий арбалет мастерской работы); Полная атака +9/+4 рукопашная (1d8+3, +2 *тяжелая булава*) или +8 дальнобойная (1d8, легкий арбалет мастерской работы); SA изгнание нежити 5/день (+4, 2d6+9, 9-й); AL NE; Спасброски: Стойкость +8, Рефлекс +4, Воля +9; Сила 12, Ловкость 12, Телосложение 15, Интеллект 16, Мудрость 17, Харизма 15.

Навыки и умения: Блеф +7, Концентрация +9, Дипломатия +11, Излечение +8, Знание (тайны) +8, Знание (местный Калимшан) +5, Знание (планы) +9, Знание (религия) +10, Слушание +5, Профессия (торговец) +6, Чувство Мотива +5, Колдовство +10, Обнаружение +5; Создание Чудесного Предмета, Выносливость, Переговорщик, Написание Свитка, Мудрость Заклинаний ^{Риу}.

Языки: Алжедо, Драконий, Адский.

Типичные подготовленные заклинания клерика (уровень заклинателя 9-й): 0-й - *создать влду, лечение незначительных ран, обнаружение магии, обнаружение яда, очистить еду и питье, читать магию*; 1-й - *причинить страх* (DC 14), *лечение легких ран, маскировка себя* ^Д, *божественное покровительство, погибель* (DC 14), *затеняющая мгла*; 2-й - *спокойные эмоции, лечение умеренных ран, задержать яд, восторг* (DC 51), *невидимость* ^Д, *духовное оружие*; 3-й - *создать пищу и воду, грязь в камень, зараза* ^Д (DC 16), *защита от энергии, каменная форма*; 4-й - *замешательство* ^Д (DC 17), *различить ложь* (DC 17), *нейтрализовать яд*; 5-й - *ложное видение* ^Д, *смена плана* (DC 18).

Д: Заклинание домена. **Домены:** Разрушение (поразить добро 1/день, +4 на атаку, дополнительные 9 урона), Обман (Блеф, Маскировка и Скрытность - навыки класса).

Имущество: +2 цепная рубака, +2 тяжелая булава, легкий арбалет мастерской работы, 20 +1 зарядов, кольцо пропитания, микстура выносливости медведя, 2 микстуры лечения умеренных ран.

Кезеф, Гончая Хаоса

Огромный аутсайдер (хаотический, злой, экстрапланарный)

Hit Dice: 28d8+280 (426 hp)

Инициатива: +17

Скорость: 60 футов (12 квадратов)

АС: 33 (-2 размер, +7 Ловкость, +18 естественный), касание 15, застигнутый врасплох 26

Базовая атака/Захватывание: +28/+49

Атака: +37 рукопашная (3d6+13/19-20 плюс 1d10 кислота, укус) или +36 рукопашная (1d8+13, коготь)

Полная атака: +37 рукопашная (3d6+13/19-20 плюс 1d10 кислота, укус) и +34/+34 (1d8+6, 2 когтя)

Пространство/достигаемость: 15 фт/10 фт.

Специальные атаки: Кислотный укус, дыхательное оружие, коррозия, ужасающее завывание

Специальные качества: Уменьшение урона 15/адамантин и добро, темновидение 120 футов, гашение, быстрое лечение 10, безупречный шпион, иммунитет к кислоте, окаменению и яду; им мунитет к магии зачарования, смерти и устрашения; видение при слабом освещении, сопротивление холоду 10, электричеству 10, огню 10 и звуку 10, сопротивление заклинаниям 35, превосходящая инициатива

Спасброски: Стойкость +26, Рефлекс +23, Воля +24

Способности: Сила 36, Ловкость 24, Телосложение 31, Интеллект 15, Мудрость 26, Харизма 20

Навыки: Баланс +35, Дипломатия +23, Скрытность +31, Запугивание +33, Прыжок +41, Знание (планы) +25, Слушание +36, Бесшумное Движение +35, Поиск +30, Чувство Мотива +36, Обнаружение +36, Выживание +36, Плавание +28

Умения: Фокус Способности (завывание), Слепая Борьба, Раскол, Боевые Рефлекс, Улучшенный Критический (укус), Улучшенная Естественная Атака (укус), Улучшенное Раскалывание, Мультиатака, Силовая Атака, Фокус Оружия (укус)

Климат/ландшафт: Внешние Планы и Материальный План

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 21

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Хаотическое зло

Продвижение: -

Кезеф, Гончая Хаоса, Разоритель Небес - гнилое существо, сделанное из чистой ненависти, бродящее по Внешним Планам, поедая души преданных.

Бой

Кезеф предпочитает начинать бой с зывывания, чтобы запутать и разделить своих противников. Он старается изрыгнуть свое кислотное дыхательное оружие, прежде чем ворваться в рукопашный бой, разгрызая сухожилия и кости своими мощными укусами. Он не боится рукопашной, потому что личинки, формирующие его тело, позволяют ему избегать ударов, а также выплескивают на врагов ошпаривающую слизь. Он обычно не бьется в состоянии невидимости, так как наслаждается ужасом, в который его форма ввергает других существ. Он использует невидимость против противников, которые способны повредить ему, и не смущается отступить через *телепорт без ошибки* или *смену плана*, чтобы спасти свою шкуру.

Кислотный укус (Ex): Кислотная слюна Кезефа наносит дополнительные 1d10 пунктов кислотного урона каждый раз, когда он кусает противника.

Дыхательное оружие (Su): 30 -фт конус, раз в каждые 1d4 раунда, урон 2d20 кислота, Рефлексы DC 34 - вполнину. Любое существо, проваливающее спасбросок, получает еще 2d20 пунктов урона в следующем раунде, так как кислота проедает себе путь сквозь плоть. DC спасброска основан на Телосложении.

Коррозия (Ex): Плоть Кезефа пузырится и роится изрыгающими кислоту личинками; любое существо, которое ударяет Кезефа в рукопашной, выбивает из его тела кислотное облако. Если существо не делает успешный DC 34 спасбросок Рефлексов, оно обрызгивается горячей слизью, наносящей 1d12 урона в раунд, пока не стерта. Персонаж может предпринять полнораундовое действие, вызывающее атаки возможности, чтобы удалить всю слизь со своего тела.

Эту же кислоту можно найти в водоемах там, где Кезеф стоял на земле. Их не остается, когда он бежит или бестелесный - они только там, где он фактически касался земли. Кислотные водоемы сохраняются в течение 24 часов перед тем, как оставить лишь выжженные пустые дыры (если только они не сохраняются магически; см. статью о Смертельной Отмели, ниже).

Гашение (Ex): Весь немагический огонь в пределах 60 футов от Гончей Хаоса гасится, как только она проходит мимо, из-за зловонного, лишенного кислорода дыхания, которое она изрыгает из своей слюнявой утробы.

Безупречный шпион: Гончая Хаоса может определить отдельного индивидуума в качестве своей добычи и после этого никогда не потеряет след существа. Как только он определяет свою добычу, он знает место рождения добычи и может использовать свои способности *сдвиг плана* и *телепорт без ошибки*, чтобы переместиться туда. После этого он может использовать эти способности, чтобы следовать за существом по "запаху эмоций", следя за ним хоть всю его жизнь, пока не поймает. Он делает все это с удивительной скоростью, однажды проследив четыре года жизни Келемвора всего за час. Как только Кезеф унюхает существо, скрыться от него невозможно. Он может следить по мирам и планам так же легко, как охотник выслеживает подстреленного оленя.

Подобные заклинаниям способности: По желанию - *воздушная прогулка*, *улучшенная невидимость*, *смена плана* (DC 20), *телепорт без ошибки**. Уровень заклинателя 30 -й.



* Гончая Хаоса не использует *телепорт без ошибки* в обычном смысле, а становится иллюзорным привидением и бежит почти с безграничной скоростью. Находясь в этом состоянии, она может проходить сквозь любое вещество или барьеры и двигаться с такой скоростью, с какой пожелает, часто перемещаясь между двумя пунктами, как будто телепортируясь. Будучи в этой форме, он воспринимается как призрачное пятно, оставляющее за собой вялый запах распада и неопределенного страха затемненных углов и воя в ночи. Заклинания, предотвращающие телепортацию, типа *якоря измерений*, не предотвращают Кезефа от использования этой способности.

Превосходящая инициатива: Кезеф имеет +10 расовый бонус по проверкам инициативы и всегда считается выбросившим 20 по проверке инициативы. Кроме того, он никогда не может быть удивлен.

Ужа сающее завывание (Su): Гончая Хаоса так названа по имени своего ужасающего завывания, которое вгоняет в панику и замешательство всех, кто услышит его. Кезеф может выть как стандартное действие, и все существа в пределах 100 футов должны сделать DC 29 спасбросок Воли или 2d6 раундов страдать от *замешательства*. Даже если персонаж сделает этот спасбросок, требуется сделать второй DC 29 спасбросок Воли, иначе он убежит в панике, как будто пораженный заклинанием *страх*. DC спасброска основан на Харизме.

История

Кезеф, Гончая Хаоса, Разоритель Небес, столь же стара, как и сам Фаэрун, хотя некоторые полагают, что бог Джергал создал ее, чтобы отвергать от других богов души их последователей. Го ворят, что Джергал создал Гончую Хаоса в припадке безумия, когда понял, что, хотя он и господствует над смертью и мертвыми, души Преданных уходят со своими богами, а не с ним. Он выпустил это ужасное зло, чтобы наказать и смертных, и богов, в которых увидел узурпирование своих доменов. Предполагают, что обратная реакция этого момента ярости - то, что заставило его раз свою сферу между Бэйном, Баалом и Миркулом, и его готовность к эпитемье за создание Гончей Хаоса держит его в рабстве у бога смерти до наших дней.

Кезеф бродит по Внешним Планах, пожирая души Преданных прежде, чем они смогут воссоединиться с богами на соответствующих планах. Он находит их вкус пьянящим и, пируя, не различает богов. Души Неверующих и Ложных для него отвратительны, как и плоть живущих существ, почему он и появляется время от времени на Фаэруне, оставив след из разрушений и пожирая души. Любые души, пожранные Кезефом, воистину и навсегда разрушены, и их не смогут восстановить даже боги.

Этот ужас был некоторое время заключен объединением Фаэрунских божеств, желавших защитить своих прихожан от его нападков. История его заключения известна и популярна в пивных по всему континенту. Столетия назад, где-то в Пустотах Гибели и Отчаяния, несколько божеств бросили вызов Гончей Хаоса. Они запретили смертным и божествам общаться с Гончей Хаоса и сняли бы запрет, если бы злая тварь смогла бы сбежать из цепей, сработанных Гондом Несущим Чудеса. Кезеф согласился, но, чтобы избежать предательства, он потребовал, чтобы Тир положил свою правую руку в его пасть. Боги связали его цепями, а затем Мистра окружила его неуязвимым нимбом чистой магии, сопротивляющимся всем попыткам рассеять или уничтожить его. Когда она была успешно связана, Гончая Хаоса сомкнула свои мощные челюсти, откусив руку Тира, божественной сущностью которого тварь питалась сотни лет.

Недавно возвысившийся Цирик вно в выпустил гончую, хотя эти его планы имели неприятные последствия и помогли Келемвору стать новым богом мертвых.

Начиная с этого времени, Гончая Хаоса проводила время, питаясь душами и упорно ища Маска, вражду с которым получила при разгроме Цирика. Маск, конечно же, к настоящему времени обрел бы значительно большую силу, если бы ему не приходилось постоянно бежать от этого смертельного и неустанный противника. Поскольку Гончая Хаоса отвлечена этой охотой, она еще не показала себя тем врагом, которым была когда-то. Но все боги знают, что однажды он вновь станет питаться их последователями, и они знают, что придет время, когда им снова придется иметь дело с его угрозой.

Внешность

Разоритель Небес выглядит как огромный мастиф, плоть которого непрерывно спадает с тела. После более близкого осмотра существо можно более точно охарактеризовать как иссиня-черный скелет, покрытый миллионами вздутых личинок, которые ползают и корчатся, ожидая новой пищи. Она ищет Преданных злорадными красными глазами, и ее челюсти источают скрытую эссенцию тысяч душ. Личинки, составляющие ее плоть и сухожилия, всегда гноятся желто-зеленым илом; этот гной остается циркулировать прудами везде, где проходит Гончая Хаоса, когда ее гигантские лапы выжидают отпечатки в земле. Зубы ее сверкают подобно обсидиановым кинжалам, когда она рычит на свою добычу.

Кровь Гончей Хаоса - коррозионный ил, излучающий ядовитую ауру распада. Ее запах можно обнаружить за мили, и он задерживается на дни после ее прохода. Демоны и паразементалы часто выупляются из водоемов, которые она оставляет после себя. Ее дыхание воняет ненавистью и потерянными душами, и она гасит огонь, душа его своим зловонием.

Когда Гончая Хаоса глотает душу, личинки с ее тела роются подобно пчелам и пируют на сущности души. Нахравшиеся и вздутые, они летят обратно к гончей и снова прикрепляясь к ней, заставляя ее выглядеть жирной и возбужденной. Когда она говорит, ее голос резонирует низким, грохочащим рычанием.

Гончая Хаоса Кезеф в вашей кампании

В течение столетий и боги, и смертные верили, что Разоритель Небес навсегда побежден, запертый далеко в Пустотах Гибели и Отчаяния и никогда не будет вновь охотиться на Внешних Планах. Безумный бог Цирик доказал их неправоту. Теперь, когда Кезеф выпущен и проводит время, преследуя по планам Маска, его присутствие время от времени отмечается и на Фаэруне. Хотя эти "обнаружения" - немногим более чем слухи, те, кто знают о Гончей Хаоса, понимают, что вялой ауры ненависти, которую он оставляет везде, где проходит, уже достаточно для беспокойства.

Кезеф был временно разбит при его охоте на Лорда Теней, когда бог заполучил меч *Губитель Гончих*, скрывший его от Разорителя Небес. Он проводит весьма немного времени на Внешних Планах, охотясь за душами, но иногда делает набеги на Фаэрун в попытках узнать местоположение Маска. Кезеф терроризирует духовенство Маска, пытаясь найти его, и взялся уничтожать святые артефакты и храмы веры, чтобы попытаться привлечь бога и ослабить его последователей. Мощные

воры, посвященные богу под маской, могут оказаться преследуемыми ночью невидимым противником, излучающим ненависть к ним и к их богу.

Кезеф не имеет на Фаэруне организованных последователей, и большинство врагов Маска никогда не думало использовать это зло против него. Однако, стоит ли говорить, что Кезеф оставил за собой длительное воздействие на мир. Во время одной из своих охот ему случилось побывать у злого узла, плотно связанного с планарной магией, потому что он находился в области, где путешествие между планами легче, чем обычно. В этом месте следы Гончей Хаоса стали прудами кислотной грязи, через которую могли появляться существа с параэлементных планов. Это место недавно стало известно как Смертельные Отмели.

Смертельные Отмели

Эта плоская отмель, окруженная высокими утесами, находится приблизительно в 25 милях к востоку от Уотердипа по Реке Дессарин. Эту область редко замечает кто-либо кроме путешественников по реке, которые иногда вынуждены идти по ее краю, чтобы помочь своим судам пройти отмель. Кезеф отдыхал здесь при охоте на Маска в го роде Уотердип, и теперь грязные существа поднимаются из слизи, которую он оставил за собой. Несколько илов и кислотных параэлементалов живут в водоемах и окружающих утесах, порождая все новые рассказы о привидениях и области вдоль реки, заполненной теми, кто погиб в ее сильных потоках. Речные и торговые суда в последнее время подвергаются атакам параэлементалов, и торговцы Уотердипа начинают волноваться об этой новой напасти.

Злой узел Смертельных Отмелей

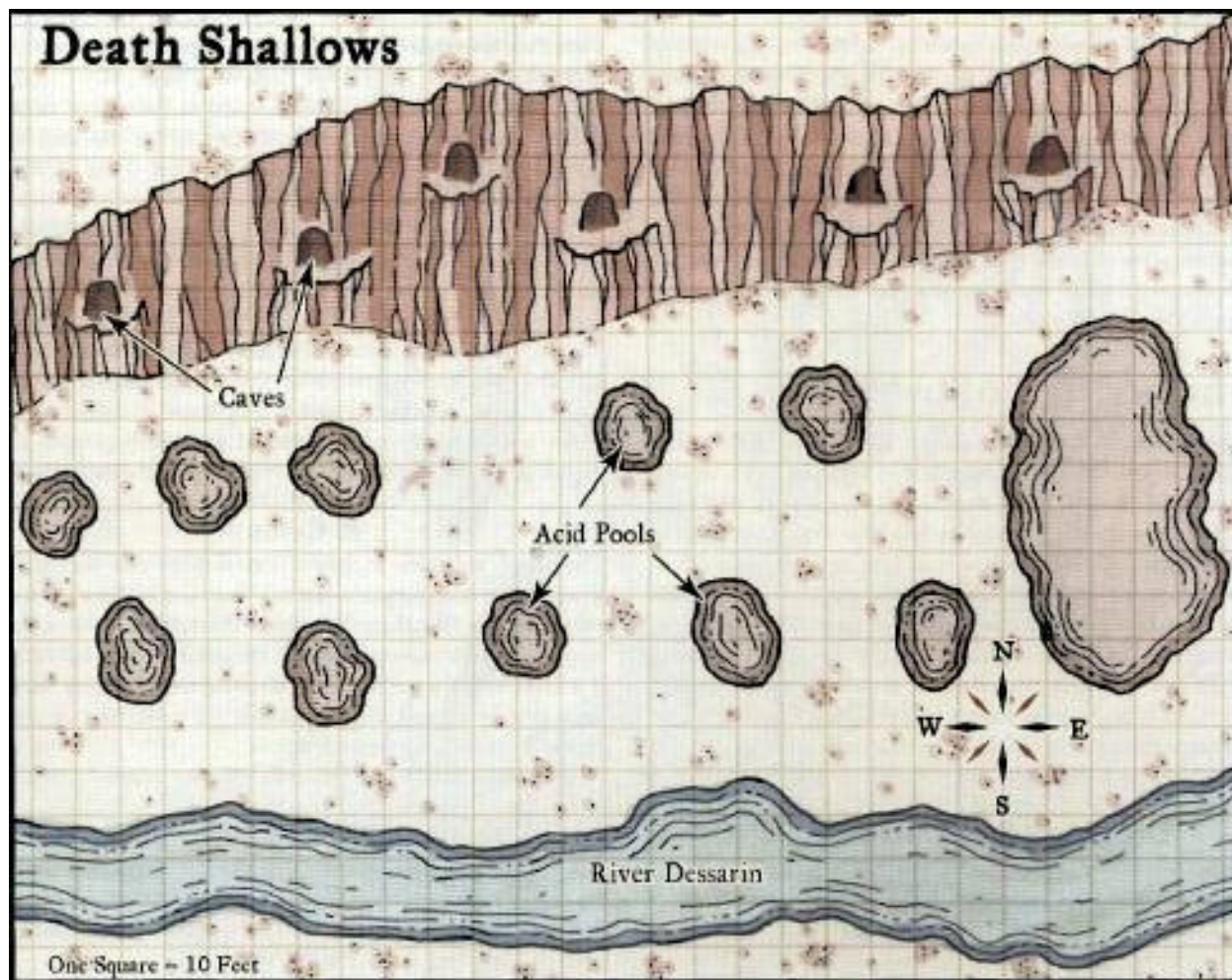
Класс: 7

Предоставленные заклинания: Проблеск, контакт с другим планом, эфирная прогулка, меньший планарный союзник, сдвиг плана.

А. Кислотные водоемы

Эти кислотные водоемы были созданы Гончей Хаоса, когда он отдыхал здесь во время своей охоты за Маском. Обычно они быстро испаряются, но, по совпадению, эта область содержит сильную планарную магию, которая не только увековечила водоемы, но также и позволила в них жить элементарным существам. Кислота ослабилась до той степени, при которой она не вредит параэлементалам, живущим внутри водоемов, но она все же наносит 1d12 кислотного урона другим существам, которые входят в них, если эти существа тем или иным способом не стойки или иммунны к кислоте.

Параэлементалы, живущие здесь, не всегда высказывают, чтобы напасть на любого, кто посещает отмель. Они часто ждут, пока группа не будет раздроблена или не уснет, а иногда они могут просто игнорировать посетителей (что служит для поддержания слухов). Однако, любой заклинатель, пытающийся воспользоваться злым узлом, притягивает их ярость и будет немедленно атакован. Сверхъестественный параэлементал, живущий в близлежащей подземной пещере, также время



от времени командует ими для своих собственных целей.

Персонажи, которые бегут, участвуют в бою или исполняют на отмели другие напряженные действия, должны делать DC 12 проверку Баланса каждый раунд или упасть. Персонажи, находящиеся на краю кислотного водоема, при этом имеют шанс 50% упасть в него.

Параэлементалы ила (6): CR 3; Средний элементал (земля, вода); HD 4d8+12; hp 30; инициатива +1; Скорость 20 футов, плавание 50 футов; AC 19, касание 11, застигнутый врасплох 18; Базовая атака +3; Захватывание +6; Атака или Полная атака +6 рукопашная (1d8_4 плюс 1d6 кислота, хлопок); Пространство/досягаемость 5 фт./5 фт.; SA кислота; SQ темновидение 60 футов, черты элементала; AL N; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +2, Воля +1; Сила 16, Ловкость 12, Телосложение 17, Интеллект 4, Мудрость 11, Харизма 11.

Навыки и умения: Слушание +6, Обнаружение +5; Настороженность, Силовая Атака.

Кислота (Ex): Каждый раз, когда параэлементал ила проводит успешную атаку хлопком, он наносит кислотный урон. Его кислота наносит 40 пунктов урона в раунд металлическим или деревянным объектам. Доспехи или одежда немедленно распадаются и становятся бесполезными, если не преуспеют в DC 13 спасброске Рефлексов. Металлическое или деревянное оружие, ударяющее параэлементала ила, также немедленно распадается, если не преуспеет в спасброске Рефлексов. Если параэлементала ила успешно схватывает противник, доспех противника получает -4 штраф на спасбросок Рефлексов.

В. Пещеры

Эти пещеры - дом нескольких мефитов ила, вызванных к узлу, но предпочитающих не жить поблизости от параэлементалов. Однако, если на отмели начнется бой, мефиты, вероятно, придут на помощь параэлементалам, особенно если им напомнят, они смогут спасти любые интересные их сокровища, чтобы те не съела кислота. Мефиты, однако, боятся сверхъестественного, и, когда он действует, стараются скрыться в своих пещерах.

Мефиты ила (6): hp 19 каждый; см. "Руководство Монстров".

С. Логовище сверхъестественного параэлементала

Самое опасное существо, появившееся через планарное слияние - сверхъестественный параэлементал, живущий в водоеме и затопленной пещере прямо на юге отмели. Это существо обычно не враждебно к проплывающим лодкам, но прилагает огромные усилия, чтобы помешать тем, кто шарит по отмели или пытается использовать магию узла.

Сверхъестественный параэлементал ила: CR 12; Большой элементал (земля, вода); HD 15d8+45; hp 112; Инициатива +6; Скорость 30 футов, плавание 30 футов; AC 15, касание 11, застигнутый врасплох 13; Базовая атака +11; Захватывание +20; Атака +15 рукопашная (2d6+7 плюс 2d8 кислота, хлопок); Полная Атака +15/+10/+5 рукопашная (2d6+7 плюс 2d8 кислота, хлопок); Пространство/досягаемость 10 фт./5 фт.; SA кислота, командование элементалами, заклинания; SQ уменьшение урона 10/холодное железо, темновидение 60 футов, черты элементала, водоем ила, предвидение, регенерация 10, сопротивление заклинаниям 25; AL N; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +2, Воля +1; Сила 21, Ловкость 14, Телосложение 17, Интеллект 20, Мудрость 23, Харизма 22.

Навыки и умения: Концентрация +10, Дипломатия +17, Запугивание +15, Знание (тайны) +12, Знание (планы) +12, Слушание +6, Чувство Мотива +13, Обнаружение +5, Плавание +13; Настороженность, Силовая Атака.

Языки: Акван, Терран.

Кислота (Ex): Каждый раз, когда сверхъестественный параэлементал ила проводит успешную атаку хлопком, он наносит кислотный урон. Его кислота наносит 60 пунктов урона в раунд металлическим или деревянным объектам. Доспехи или одежда немедленно распадаются и становятся бесполезными, если не преуспеют в DC 20 спасброске Рефлексов. Металлическое или деревянное оружие, ударяющее сверхъестественного параэлементала ила, также немедленно распадается, если не преуспеет в спасброске Рефлексов. Если сверхъестественный параэлементал ила успешно схватывает противник, доспех противника получает -4 штраф на спасбросок Рефлексов.

Командование элементалами (Su): Сверхъестественный параэлементал ила может пытаться взять под контроль любого элементала в пределах 100 футов, независимо от типа элементной сущности. Элементал должен сделать DC 23 спасбросок Воли или встать под управление сверхъестественного. Элементал, спасающийся от этой атаки, иммунен к способности командования элементалами этого сверхъестественного в течение 24 часов. Нет никакого предела количеству элементалов, которыми может управлять сверхъестественный.

Будучи под управлением сверхъестественного, элементал служит ему, пока он или сверхъестественный не умрет, пока сверхъестественный не отпустит его или пока не истечет продолжительность вызова. Он явно повинуется сверхъестественному, даже если тот приказывает ему нападать на того, кто его изначально вызвал. Сверхъестественный не должен концентрироваться, чтобы удерживать контроль над любым элементалом, которым он командует.

Водоем ила (Su): Водоем сверхъестественного параэлементала ила покоится поверх погруженной пещеры в южном конце отмели. Трижды в день сверхъестественный может вызвать через этот водоем 2d4 Огромных, 1d2 великих или 1 старший параэлементальный ил. Любое незлементное существо, входящее в водоем без разрешения сверхъестественного, должно преуспеть в DC 20 спасброске Стойкости каждый раунд или быть безвозвратно преобразовано в элементный ил.

Сверхъестественный не может покинуть свой водоем, хотя может подниматься на 10 футов над поверхностью ила, всегда удерживая свое тело в контакте с водоемом. Он может отступить через *портал* на свой родной план, который существует на дне его водоема, но как только он делает это, *портал* закрывается и водоем теряет свои специальные черты.

Предвидение (Su): По желанию и как свободное действие сверхъестественный может дублировать эффект любого из следующих заклинаний предсказания: *анализ двоемера*, *яснослышание/ясновидение*, *контакт с*

другим планом, обнаружение мысли (DC 18), различить местоположение, нахождение пути, предвидение, великое наблюдение (DC 23), знание легенд, нахождение существа, нахождение объекта, языки, истинное видение, видение. Уровень заклинателя 18-й.

Регенерация: Огонь и звук наносят сверхъестественному паразэлементалу ила нормальный урон.

Заклинания: Сверхъестественный паразэлементал ила накладывает все тайные заклинания, а также божественные заклинания из доменов Земли и Воды, колдун 18-го уровня.

Известные заклинания колдуна (6/8/8/7/7/7/7/6/5/3 в день, уровень заклинателя 18-й): 0-й - кислотный всплеск, танцующие огни, ошеломление (DC 16), обнаружение магии, вспышка, рука мага, сообщение, ловкость рук, касание усталости (+15 рукопашное касание, DC 16); 1-й - причинить страх (DC 17), ледящее касание (+15 рукопашное касание, DC 17), магическая ракета, затеняющая мгла, щит; 2-й - туманное облако, порыв ветра, кислотная стрела Мелфа (+12 дальнее касание), паника (DC 18), размягчить землю и камень; 3-й - рассеивание магии, спешка, каменная форма, стена ветра; 4-й - замешательство (DC 20), контроль воды, эластичная сфера Отлука (DC 20), шипастые камни (DC 20); 5-й - облако-убийца (DC 21), туман разума (DC 21), преобразовать скалу в грязь, телекинез; 6-й - кислотный туман, плоть в камень (DC 22), отращивание (DC 22); 7-й - контроль погоды, массовое удержание персоны (DC 23); 8-й - жуткое уядание (DC 24), зажигательное облако (DC 24); 9-й - элементный рой (только паразэлементный ил).

Навыки: Сверхъестественный паразэлементал ила имеет +8 расовый бонус по любой проверке Плавания для исполнения некоторого специального действия или избежания опасности. Он всегда может взять 10 по проверке Плавания, даже если отвлечен или подвергнут опасности. Он может использовать действие бега при плавании, если плывет по прямой.

Игровые персонажи и Гончая Хаоса Кезеф

Последователи Маска, особенно его священники, имеют немало поводов бояться от Гончей Хаоса, поскольку чем ближе они к своему богу, тем больше внимания Разорителя Небес они привлекают. Кезеф, как известно, выслеживал самых мощных последователей Маска в попытке собрать информацию о местонахождении бога. Как только персонаж был порван гончей, он начинает видеть сопровождающие ее знаки: зловоние в воздухе, ауру ненависти, вьющуюся вокруг нее, или злобное мельтешение в ночи.

Свободное собрание Неверующих монахов путешествуют по Фаэруну, ища артефакты Гончей Хаоса. Они полагают (и справедливо), что их души будут в безопасности от нападений Гончей Хаоса, только если они не поклоняются ни какому богу, и что они станут избранными душами после своей смерти, если они смогут подобраться к ней достаточно близко. Они пробуют достичь ее, собирая реликвии истории Кезефа, включая части цепи, которая когда-то связывала его в Пустотах Гибели и Отчаяния, и любые материальные объекты, после прохождения его впитавшие его врожденную ненависть.

Итиак-Ортил, Поедатель Эльфов

Колоссальный аутсайдер (хаотический, злой, экстрапланарный)

Hit Dice: 42d8+462 (660 hp)

Инициатива: +4

Скорость: 60 футов (12 квадратов)

АС: 35 (-8 размер, +4 Ловкость, +29 естественный), касание 6, застигнутый врасплох 31

Базовая атака/Захватывание: +42/+73

Атака: +50 рукопашная (1d10+15, щупальце) или +49 рукопашная (4d8+15, пинок)

Полная атака: +50 рукопашная (1d10+15, 8 щупалец) и +47 рукопашная (4d8+15, пинок)

Пространство/досягаемость: 40 фт./30 фт. (50 фт. со щупальцами)

Специальные атаки: Сжимание 2d8+7, улучшенный захват, разрушающая утроба, хватающие щупальца

Специальные качества: Слепое видение 100 футов, карапаса защита, уменьшение урона 15/адамантин и добро, регенерация 10, иммунитет к кислоте, холоду, окаменению и яду, иммунитет к магии зачарования, смерти и устрашения, сопротивление электричеству 10 и звуку 10, чувство жизни, сопротивление заклинаниям 36

Спасброски: Стойкость +34, Рефлексы +29, Воля +28

Способности: Сила 40, Ловкость 18, Телосложение 33, Интеллект 6, Мудрость 21, Харизма 19

Навыки: Блеф +31, Подъем +32, Скрытность +15, Запугивание +31, Прыжок +32, Слушание +32, Бесшумное Движение +31, Поиск +25, Чувство Мотива +32, Обнаружение +32, Выживание +25

Умения: Устрашающий Удар, Раскол, Боевые Рефлексы, Сокрушение, Великий Раскол, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенная Инициатива, Улучшенный Естественный Доспех (3), Улучшенное Заполнение, Молниеносные Рефлексы, Мультиатака, Силовая Атака, Фокус Оружия (щупальце)

Климат/ландшафт: Абисс

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 22

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Хаотическое зло

Продвижение: -

Итиак-Ортил - ужасное существо, скрывающееся в Абиссе, ожидая, когда его владыка, бог Малар, вызовет его, чтобы уничтожить жизнь.

Бой

Поедатель Эльфов - машина для чистого разрушения. Он набрасывается на своих врагов независимо от их количества, сминая и давя их одного за другим. Если он окружен более чем сотней врагов, его щупальца работают как дикие цепи, прихлapyивая так много противников, сколько возможно. Противостоя маленьким группам или большим противникам, он использует щупальца по мере необходимости для захватывания и хлопает своих противников остальным. Он пытается поедать противников настолько быстро, насколько возможно, чтобы навсегда погасить их жизнь в этом мире.

Карапасная защита (Ex): Пандирь-карапас Итиак-Ортила почти неразрушим, так что нападение на существо сверху в большинстве случаев не дает результата. Он имеет уменьшение урона 50/эпический и до брo, которое воздействует только на прямые атаки на карапас, и сам карапас имеет иммунитет к огню. В случае крайней необходимости Итиак-Ортил может уйти в свою оболочку, по сути ограждая свое тело от дальнейших атак. Если его враги даже после этого продолжат наносить ему урон, он поднимется и сбросит их для финальной атаки.

Сжимание (Ex): Поедатель Эльфов наносит автоматический урон щупальцами при успешной проверке захватывания. Он может сжимать более чем одним щупальцем, как описано для Хватающих щупалец, ниже.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Итиак-Ортил должен поразить существо одной или более атак щупальцами (см. Хватающие щупальца, ниже). Затем он может пытаться начинать захватывание как свободное действие без того, чтобы вызвать атаки возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то удерживает цель и может сжимать.

Разрушающая утроба (Ex): Хотя он не может эффективно кусать своей огромной зубастой утробой, Поедатель Эльфов может переносить в нее схваченное существо своими щупальцами. Любое существо, падающее без сознания или умирающее при схватывании Поедателем Эльфов, автоматически передается в его пасть в начале его следующего хода. Находясь внутри его утробы, существо сильно разрушается ее кислотными соками, как при поражении заклинанием *разрушение*.

Хватающие щупальца (Ex): Итиак-Ортил Поедатель Эльфов - чудовищное существо с сорока щупальцами, выходящими вокруг его тела. Оно может атаковать ими всеми в отдельном раунде как полнораундовое действие, но только восемь щупалец могут атаковать отдельную цель. Оно может использовать свою способность улучшенного захвата на Большом или меньшем существе, когда поражает существо отдельным щупальцем. Оно должно ударить по крайней мере двумя щупальцами, чтобы использовать улучшенный захват на Огромном существе, четырьмя щупальцами - чтобы захватить Гигантское существо, и все восемь, чтобы сделать попытку улучшенного захвата на Колоссальном существе. Оно должно использовать это количество щупалец, чтобы удерживать его, а также чтобы начать нормальное захватывание.

Схваченное существо может пытаться освободиться от Поедателя Эльфов как обычно или может пытаться прорубить себе путь из щупалец. Каждое щупальце имеет 15 очков жизни и AC 23, и если существо сумеет отрубить все щупальца, захватившие его, оно упадет на землю (получив при этом 1d6 урона от падения). Отрубленные щупальца отрастут снова из расчета одно в раунд.

Если существо пытается избежать щупалец как обычно, оно должно биться против всех захвативших его щупалец. Размер Поедателя Эльфов при захватывании считается как самый большой размер существа, который он может схватить количеством используемых щупалец. Например, если он сцепится единственным щупальцем, то захватывает как Большое существо, но если он присоединил при захватывании четыре щупальца, то захватывает как Гигантское существо.

Регенерация (Ex): Огонь наносит Поедателю Эльфов нормальный урон. Существо вновь отращивает щупальца из расчета одно в раунд в дополнение к своей нормальной регенерации. Оно вновь отращивает другие потерянные члены (ноги) за 1d6 минут, хотя может прикрепить отъединенную ногу немедленно, удерживая ее у обрубка.

Чувство жизни (Ex): Хотя слепое видение Итиак-Ортила простирается только на 100 футов, он может чувствовать всех живущих существ в пределах радиуса в пять миль, и он может немедленно опознать чувствительность и расу (что позволяет ему выслеживать эльфов, которых он так ненавидит).



История

Поедатель Эльфов существовал с рассвета истории Абер-Торила, порожденный смешением крови оркского бога Груумша и его ненавидимого конкурента Кореллона Ларетиана. Именно после их колоссальной борьбы возникло существо, известное как Итиак-Ортил, и немедленно сбежало в глубинный слой Абисса, где и скрывается в одиночестве до наших дней. Итиак-Ортил мучал эльфов со времени своего создания. Лорд Тварей Малар, вызывает его на Материальный План, чтобы наказать эльфов, и он вечно способен наносить ущерб и разрушения везде, где проходит. Хотя может пройти сотни или даже тысячи лет между его вылазками на Материальный План (он не может пойти на него по своей воле и, таким образом, должен положиться на то, чтобы другие переместили его между планами), он медленно переваривает души, сохраняя удовлетворение и продолжая и далее мучать тех, чьи жизни закончил.

Существо, однако, не всегда было под контролем Малара. Когда-то оно полагалось в перемещении из своего дома на других божеств и мощных смертных. Теперь, когда Лорд Тварей стал предпочитать его в качестве инструмента террора, он начал посещать Фаэрун по крайней мере раз в столетие, а иногда и чаще, неся смерть многим общинам эльфов мира. Эльфы, однако, не пали духом и построили *портал* на острове Гвиннет на Островах Муншае, известный как Фей-Аламин. К этому *порталу* в королевстве Синнория может переместиться любой, кто тронет платиновый треугольник "Аламин", по одному из которых было дано каждому из эльфийских сообществ Фаэруна. Когда Поедатель Эльфов атакует, целые деревни и племена отступают на Муншае и часто оттуда - на Эвермит. Этот план работал в течение столетий, пока Малар прорицанием не обнаружил местоположение их *портала* в 1365 DR и не послал туда Итиак-Ортила, чтобы разобраться с ним раз и навсегда. Существо пробушевало по Гвиннету и разрушило *портал*, столицу Кизалис и безвременный Дворец Веков перед тем, как быть изгнанным обратно в Абиссу.

Итиак-Ортил с тех пор не появлялся на Фаэруне, но некоторые полагают, что новое буйство неизбежно, особенно с возвратом эльфов на континент.

Внешность

Итиак-Ортил - чудовищное существо 30-футовой высоты трех стволоподобных ног. Его тело - плоская, округлая капля плоти с невероятно твердым куполообразным карапасом наверху. На нижней стороне существа - огромная беззубая утроба с влажными впитывающими кожными створками и чернотой внутри. Из утробы слышен хлебающий шум каждый раз, когда он пожирает плоть и кости очередного эльфа. Этот рот - цвета крови, окруженной коричневатой плотью тела существа. Он может расширяться до огромной ширины, чтобы вместить огромную добычу, или простирается вниз длинной, исследующей мордой, подобной таковой муравьеда. Внутренняя часть рта заполнена твердыми хрящевыми пластинами, постоянно трущихся с костоломной силой, мгновенно перерабатывая то, что проглотил Поедатель Эльфов.

Тело существа окружает сорок 100-футовых щупалец, сваливающие и хватающие любое живое существо, приближающееся в пределы его устрашающей досягаемости. Эти щупальца усеяны большими присосками, помогающими существу захватить и удержать добычу, прежде чем оно засунет неудачливую жертву в свою ужасную утробу. Щупальца полностью способны действовать независимо, и существо может использовать их, чтобы отражать и схватывать много существ со всех сторон своего тела.

Итиак-Ортил не имеет глаз или ушей, но остро знает свое окружение и может ощущать жизнь во всех ее формах на расстоянии пяти миль. Его чувства также проникательны, позволяя Поедателю Эльфов выслеживать и уничтожать так много ненавидимых врагов, насколько это возможно, в течение его буйства.

Итиак-Ортил в Вашей кампании

За последние несколько столетий Поедатель Эльфов появлялся лишь по воле Малара, но это может измениться в любое время. Большинство богов не хочет необузданного разрушения, которое представляет собой Итиак-Ортил, и те, кто знают, где найти его, стараются обезопасить от него Фаэрун.

Группа маларитов в Забытом Лесу натолкнулась на один из треугольников Аламина, которыми их бог пытался выслеживать эльфийский *портал* в последний раз, когда вызывал Поедателя Эльфов на Фаэрун. Они обращаются с треугольником как со святой реликвией, не понимая его истинного значения (даже при том, что он теперь лишен силы). Малариты, во главе с извергским вервольфом по имени Тагресс, поклоняются треугольнику и подносят ему кровавые жертвы по крайней мере четырежды в каждый лунный цикл, чтобы вызвать Поедателя Эльфов для уничтожения земель Эверески и живущих там эльфов. Пока что эти их попытки бесплодны, но это не остановило их заговор против эльфов, живущих в холмах за восточной границей их дома.

Эта группа лихорадочно работает, чтобы вычислить, как треугольник связан с призыванием Поедателя Эльфов. Они ищут любые способы, чтобы похитить магов и других мастеров знаний, чтобы вымучить у них информацию перед тем, как принести их жертву реликвии. Малариты старательно исполняют все обряды Малара и пытаются собрать двойную добычу при каждой охоте. Пока что это не дает результатов, и Тагресс даже собирается искать помощь за пределами племени. Он накопил большое количество сокровищ, которое собирается использовать для наема авантюристов для выслеживания других реликвий или информации, связанной с треугольниками, которая может оказаться применимой и целесообразной.

Тагресс: Полуэльф вервольф жулик 4/варвар 3; CR 8; Средний гуманоид (эльф, меняющий форму); HD 4d6+4 плюс 3d12+3 плюс 2d8+6; hp 55; Инициатива +1; Скорость 40 футов; AC 18, касание 11, застыгнувший врасплох 18; Базовая атака +7; Захватывание +9; Атака +11 рукопашная (1d12+4, +1 *великий топор*); Полная атака +11/+6 рукопашная (1d12+4, +1 *великий топор*); SA ярость 1/день, атака крадучись +2d6; SQ видение при слабом освещении, нахождение ловушек, странная увертливость; AL CE; Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +9, Воля +4; Сила 15, Ловкость 12, Телосложение 13, Интеллект 11, Мудрость 14, Харизма 14.
Навыки и умения: Блеф +5, Подъем 10, Дипломатия +6, Запугивание +11, Сбор Информации +6, Прыжок +9, Слушание +10, Поиск +4, Обнаружение +8, Выживание +10, Плавание +8; Настороженность, Силовая Атака, Фокус Оружия (великий топор).

Языки: Чондатанский, Эльфийский.

Ярость (Ех): +4 к Силе, +4 к Телосложению, +2 на спасброски Воли, -2 к АС до 6 раундов.

Гибридная форма: Как форма полуэльфа, кроме: Инициатива +3; АС 17, касание 13, застигнутый врасплох 14; Захватывание +11; Атака +12 рукопашная (1d12+4, +1 *великий топор*); Полная атака +12/+7 рукопашная (1d12+4, +1 *великий топор*) и +6 рукопашная (1d6+1, укус) или +11 рукопашная (1d4+3, 2 когтя) и +6 рукопашная (1d6+1, укус); SA проклятие ликантропии, ярость 1/день, атака крадучись +2d6; SQ дополнительная форма, уменьшение урона 10/серебро, видение при слабом освещении, нюх, нахождение ловушек, странная увертливость, сочувствие волкам; Спасброски: Стойкость +10, Рефлексы +11; Сила 17, Ловкость 16, Телосложение 17.

Дикая форма: Как гибридная форма, кроме: Скорость 50 футов; Атака или Полная атака +11 рукопашная (1d6+3, укус),

Имущество: +2 кожаный доспех, +1 *великий топор*, амулет *естественного доспеха* +2, ботинки *скорости*.

Игровые персонажи и Итиак-Ортил

Хотя Итиак-Ортила десятилетиями не видели лице Фаэруна, его присутствие чувствуют в каждом сообществе эльфов - от Эверески до Эвермита. Эльфийские лидеры волнуются, что существо вернулось и строит планы по восстановлению портала Аламтина или по крайней мере попытаться сравниться с прежними успехами. Тем временем эльфы начали тотальную войну с последователями Малара, и хотя некоторые доказывают, что это всего-навсего обострит проблему, другие полагают, что это - единственный путь освободиться от монстра. Конечно, малариты не приняли это с легким сердцем и ведут свою собственную войну против эльфов везде, где могут их найти. Хотя большинство их культов не столь честолюбиво, как таковой Тагресса, это означает неприятности для общин эльфов от Высокого Леса до Севера.

Базим-Гораг, Несущий Огонь

Большой аутсайдер (хаотический, злой, экстрапланарный)

Hit Dice: 25d8+225 (339 hp)

Инициатива: +7

Скорость: 30 футов (6 квад ратов)

АС: 40 (-1 размер, +3 Ловкость, +6 понимание, +22 естественный), касание 18, застигнутый врасплох 37

Базовая атака/Захватывание: +25/+40

Атака: +46 рукопашная (2d8+20/19-20/x3 плюс 1d6 огонь плюс 2d10 пламенная вспышка плюс 2d6 безобразный, +4 *несвятая глефа огненной вспышки*) или +41 рукопашная (2d8+11, коготь)

Полная атака: +46/+41/+36/+31 рукопашная (2d8+20/19-20/x3 плюс 1d6 огонь плюс 2d10 пламенная вспышка плюс 2d6 безобразный, +4 *несвятая глефа огненной вспышки*) и +36 рукопашная (1d10+5, 2 укуса), или +41 рукопашная (2d8+11, 2 когтя) и +36 рукопашная (1d10+5, 2 укуса)

Пространство/досягаемость: 10 фт/ 10 фт (15 фт. с глефой)

Специальные Атаки: Раскаленная аура, испепеляющий удар 3/день, подобные заклинаниям способности

Специальные качества: Кругов идения, смена формы, темновидение 60 футов, двойной разум, уменьшение урона 15/эпической и закон, быстрое лечение 10, иммунитет к огню, окаменению и яду, черты аутайдера, пагубный огонь, сопротивление кислоте 10, холоду 10, электричеству 10 и звуку 10, сопротивление заклинаниям 30, вызов слаада, телепатия 100 футов.

Спасброски: Стойкость +25, Рефлексы +17, Воля +18

Способности: Сила 32, Ловкость 17, Телосложение 28, Интеллект 19, Мудрость 18, Харизма 24

Навыки: Баланс +23, Блэф +27, Концентрация +29, Дипломатия +33, Маскировка +19 (+21 действующее), Сбор Информации +27, Скрытность +24, Запугивание +9, Знание (тайны) +24, Знание (планы) +24, Знание (религия) +24, Слушание +29, Бесшумное Движение +23, Поиск +26, Чувство Мотива +29, Колдовство +26, Обнаружение +29

Умения: Раскол, Великий Раскол, Великая Стойкость, Улучшенный Критический (глефа), Улучшенная Инициатива, Улучшенное Раскалывание, Лидерство, Силовая Атака, Фокус Оружия (глефа)

Климат/ландшафт: Высший Трон

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 21

Сокровище: Удвоенный стандарт, плюс Большая +4 *несвятая глефа огненной вспышки* и *кольцо защиты* +5.

Мировоззрение: Хаотическое зло

Продвижение: -

Размером больше огра, это неповоротливое существо объединяет черты мускулистого человека и лягушки или жабы. Его кожа - пятнистая красно-золотая, и две подобных лягушачьим головы растут из его плеч, каждая - с зияющей утробой, полной острых зубов. Оно носит огромную глефу из черного железа, охваченную темным пламенем.

В Году Отброшенных Присяг (-626 DR) волшебники-заговорщики из Нетерила сформировали тайный колледж поверх разрушенной цитадели дваров Андалбруин, в предгорьях Лесных Холмов. Они построили для своего колледжа деревню и башню и назвали ее Селскартур, Башня Звезды. Но в Году Грохочущей Земли (-585 DR) военачальник-тролль по имени Харска Тауг собрал армию диких гуманоидов и обрушился с севера на эльфов Рилитара, и Башня Звезды стояла прямо на пути лорда-тролля.

В отчаянии владелец башни ар-магус Илвирун прочитал заклинание *врата* и вызвал лорда-слаада Базим-Горага, чтобы уничтожить армию Харска Тауга. Базим-Гораг выгнал орду троллей из долины. Но цена, которую потребовал лорд-слаад за

свои услуги, была высока, и когда Илвирун отказался, Базим-Гораг атаковал его, снеся Башню Звезды и убив несколько его старших волшебников. Илвирун предпринял ответные меры, заманив Базим-Горага в ловушку и заключив его в тюрьму наложением мощного связывающего заклинания в сотрудничестве с несколькими выжившими волшебниками, в палате под сожженной башней. Как часть связывания, он установил условия для обряда освобождения Базим-Горага, но никому не сказал формулу.

Следующей зимой, Харска Тауг вернулся с еще большей армией, и вновь ар-магус был вынужден обратиться к Базим-Горагу за помощью. Но когда лорд-слаад отказался, Илвирун был вынужден противостоять орде троллей в одиночку и был убит в следующей битве. С ним вместе умер и секретный обряд развязывания, необходимый для освобождения Базим-Горага из его тюрьмы. Харска Тауг закончил разрушение башни, начатое Базим-Горагом.

За столетия после падения башни многочисленные приключенческие партии лордам-слаадам исследовали верхние уровни цитадели, которые стали известны как Подземелье Руин, ни разу не обнаружив тюрьму Базим-Горага. Затем, семнадцать лет назад, группа, называемая Компания Сферы Ривен, раскопала его скрытое хранилище, но оказалась неспособна освободить его из магической тюрьмы. Начиная с этого времени Базим-Гораг сумел заманить себе на службу множество злых существ. Называя себя Аколитами Скрытого Пламени, они старательно работали для обнаружения обряда развязывания, который освободит их владыку.

Базим-Гораг - лорд-слаад, один из самых мощных среди существующих слаадов, порожденный теми же злыми силами, что превращают серых слаадов в смертельных слаадов. Подобно другим лордам-слаадам, Базим-Гораг - чемпион хаоса. Он жаждет распространять хаос через беспрепятственное разрушение, убийства, горе - и огонь. Базим-Гораг создает пожарища и владеет огнем со зловещим ликованием могущественного красного дракона.

Базим-Гораг стал ненавидеть Фазрун, царство своего долгого заключения, с ядовитой яростью, которой он сможет пресытиться, лишь сжигая все так, как Север никогда еще не видел - если только сможет освободиться, чтобы дать выход своей мести.

Бой

Базим-Гораг не нападает на тех, кто блуждает в пределах его досягаемости, если он полагает, что потенциальных противников можно направить на освобождение его из заточения. Лорд-слаад часто использует свою способность смены формы, чтобы приблизиться к потенциальным союзникам в неугрожающем облике, обычно - таковом высокого, красивого лорда с красными волосами и в бронзовом доспехе. Он предлагает силу, богатство, даже обещания сослужить службу за достижение свободы (держать обещания - не самая сильная сторона Базим-Горага). Только когда он уверен, что вторгшиеся в его логовище не могут или не будут помогать ему, он атакует. После двадцати столетий заключения Базим-Гораг склонен играть со своими жертвами и растягивать борьбу просто ради развлечения.

В этом смертельном соревновании Базим-Гораг использует свою способность двойного разума, атакуя своими подобными заклинаниями способностями, при этом рубя противников физическими атаками. Он обрушивает свой испепеляющий удар на противника, который сумел серьезно раздражить или повредить его. Естественное оружие Базим-Горага, а также любое оружие, которым он владеет, считается хаотического и злого мировоззрения с целью преодоления уменьшения урона. Он также получает +6 бонус понимания на любые атаки (этот бонус учтен в статистике выше).

Смена формы (Su): Базим-Гораг может изменяться между своей естественной формой и любой гуманоидной формой по желанию, как стандартное действие. Он получает размер, естественное оружие, способы движения и экстраординарные специальные атаки своей новой формы, но теряет таковые своей первоначальной формы. Он сохраняет все остальные специальные атаки и качества своей первоначальной формы. Базим-Гораг сохраняет показатели способностей, очки жизни и спасброски своей первоначальной формы. Он остается в одной форме, пока он не захочет принять и новую. Смена формы не может быть рассеяна, но он вернется к своей естественной форме, если будет убит. Заклинание *истинное видение* показывает его естественную форму. Когда он принимает другую форму, его магическая глефа автоматически приспосабливается размером, чтобы удовлетворять новой форме. Ее базовый урон приспосабливается к новому размеру, но другие зачарования остаются такими же.

Базим-Гораг получает бонус +10 на проверки Маскировки, если использует эту способность для создания маскировки. Однако, когда он говорит, его голос часто "прыгает", поскольку две его головы (одна из которых скрыта магией, но все же существует) говорят каждая по-своему.

Раскаленная аура (Su): Базим-Гораг может превратить свое тело в пылающую ауру как свободное действие. Любой в пределах 20 футов от лорда-слаада получает 6d6 пунктов урона от огня в раунд и должен сделать DC 31 спасбросок Рефлексов или загореться (см. "Руководство Ведущего"). DC спасброска основан на Телосложении.

Испепеляющий удар (Su): Три раза в день Базим-Гораг может при рукопашной атаке объявлять испепеляющий удар. Если атака попадает, он наносит 100 пунктов урона огнем (спасбросок Стойкости DC 31 для половины урона) в дополнение



к нормальному урону от рукопашной. Любое существо, убитое этой атакой, поглощается огнем, как будто подвергнутое заклинанию *разрушение*. DC спасброска основан на Телосложении.

Подобные заклинаниям способности: По желанию - *оживление объекта, молот хаоса* (DC 21), *звонок хаоса, глубокая темнота, обнаружение добра, обнаружение закона, обнаружение магии, обнаружение мысли, устрашение* (DC 21), *огненный шторм* (DC 25), *великое рассеивание, невидимость, разбить* (DC 19), *телекинез* (DC 22), *телепорт без ошибки, стена огня, оберег хаоса* (DC 24); 3/день - *рассеять закон* (DC 22), *предсказание, удержанье монстра* (DC 22), *рой метеоров* (+27 дальнее касание, DC 26), *слово силы ошеломление, истинное видение*; 1/день - *обет/миссия, слово силы убить, видение, сверхъестественность* (DC 26). Уровень заклинателя 20 -й.

Круговидение (Ex): Базим -Гораг получает +4 расовый бонус на проверки Поиска и Обнаружения (уже включенные в статистику), и он не может быть замкнут.

Двойной разум (Ex): Базим -Гораг имеет два мозга и две личности. Один мозг может управлять его телом, а другой - заниматься совершенно несвязанной с этим деятельностью, типа беседы или использования подобных заклинаниям способностей. В бою Базим -Гораг получает бонусное стандартное действие в каждом ходу, которое может использоваться только для исполнения умственной деятельности, типа использования подобной заклинанию способности или навыка, основанного на ментальном показателе способности.

Базим-Гораг считается двумя независимыми существами при нацеливании на него воздействующих на разум эффектом. Заклинание, воздействующее только на одну цель, может затрагивать один из умов Базим-Горага, но не оба. Если один из умов Базим-Горага выведен из строя или находится под неким воздействием, Базим -Гораг теряет свое бонусное действие. Если Базим-Гораг подвергается воздействию на разум эффекту, который может затрагивать два или более существ одновременно, каждый из двух его разумов делает спасбросок и получает воздействие отдельно.

Пока один из умов Базим-Горага остается незатронутым специфическим эффектом, разум под воздействием получает новый спасбросок в каждом раунде для сбрасывания эффекта. Если на оба разума воздействует один и тот же эффект, на Базим-Горага он воздействует как обычно.

Пагубный огонь (Su): Подобные заклинаниям способности с огненным описателем у Базим-Горага усилены, поэтому он наносит на 50% больше урона, чем обычно обозначено.

Вызов слаада (Sp): Эта способность Базим-Горага в нынешнем состоянии связывания ему недоступна. Освобожденный, Базим-Гораг может автоматически вызывать 1 смертельного слаада или 1d4+1 синих слаадов однажды в день.

Телепатия (Su): Базим -Гораг может связываться телепатически с любым существом в пределах 100 футов, которое имеет язык.

Логовище Базим-Горага

Глубоко под Подземельем Руин находится тюрьма, где столетиями ждет своего часа Базим-Гораг. Она состоит из двух палат, связанных *порталом*.

Вход в первую палату отмечен сводчатым проходом из красных камней, иссеченных законными рунами. Базим -Гораг не может никакими средствами пройти сквозь него, и его заклинания и силы не могут затрагивать кого -либо, кто стоит по другую сторону прохода. В пределах этой палаты он проводит аудиенции со своими аколитами, часто приносящими ему для развлечения пленников, которых он обычно швыряет в скопление лавы в центре комнаты.

Во вторую палату можно попасть только через *портал*, она состоит из двойного зала, каждый с набором колонн и лавовой ямой, третья яма лавы находится между этими двумя. Базим -Гораг может временно блокировать этот *портал* (5 раундов), чтобы не дать другим идти ему по пятам, если ему приходится отступить. Эта палата - частный санктум Базим-Горага, где он держит свои довольно значительные сокровища, включая скипетр ар-магуса.

Враги

Древние враги Базим-Горага мертвы в течение многих столетий. Пока что действия Аколитов Скрытого Пламени не привлекали внимание мощных конкурентов, которые могли бы угрожать их планам. Их зло мало и ограничено. Самая большая угроза Базим -Горагу может фактически происходить от других его вида. Лорды-слаады Ссендам и Игорл признают разрушительный характер Базим-Горага, пока он воздерживается от открытого оспаривания их правления расой. Базим -Гораг, естественно, строит планы продвижения силы смертельных слаадов над остальной частью их вида. Несомненно, Базим-Гораг давно соблазнил бы к фатальной конфронтации своих более мощных товарищей - но большую часть двух тысяч лет он был заключен могущественном связывании под Подземельем Руин.

Вербовка

Последователи Базим-Горага постоянно ищут новых рекрутов, особенно заклинателей, которые могут помочь им завершить обряд развязывания. Сам Базим-Гораг может попытаться завербовать любых авантюристов, блуждающих по его логовищу, если он решит, что они могут быть полезны ему и способны помочь в его выпуске. Он может даже предложить сокровище, находящееся в его палате, в качестве оплаты любому, кто сможет освободить его из его тюрьмы - конечно, это сокровище он также обещал многим из его нынешних последователей.

Любого приближающегося к культу и выражающего желание присоединиться к нему принимает один из его лидеров, Лорд Пламени Москогг, проводя полный допрос - и магически ми, и мирскими средствами. Те, кто проходит это начальное испытание и могут использоваться для выпуска Базим -Горага, затем передаются Лорду Пламени Дуржулу, прежде чем предстать перед самим Несущим Огонь.

Аколиты Скрытого Пламени

Базим-Гораг собрал культ из почти пятидесяти злых последователей, посвятивших себя освобождению его из его магической тюрьмы. Некоторых притянули его обещания награды - и сокровищ, и силы, в то время как других просто привлекла перспектива хаоса и разрушения, которые его освобождение выпустят на Север. Некоторые даже надеются в один прекрасный день подмять Базим-Горага под себя и использовать его в своих целях.

Группа состоит из людей-бандитов, действующих как пешие солдаты и охранники, нескольких монстров, включая трио гигантов-фомориан, и нескольких слаадов различных типов. Лидеры - заклинатели, изверги или мощные аутсайдеры. Три лидера высшего ранга - Лорд Пламени Москогг, Лорд Пламени Дуржул и Высокое Пожарище Джендар Толм.

Лорд Пламени Москогг (СЕ мужчина полуизверг/полумино тавр клерик Коссута 9): Москогг наблюдает за набегами группы и усилиями по вербовке, а также действует как командующий охраной низшего уровня и воинами; он отвечает только перед Высоким Пожарищем Джендаром Толмом. Москогг живет в бараках около Подземелья Руин и обычно сопровождается молодой человеческой женщиной по имени Дрегадзел (женщина серый слаад в человеческой форме), которая служит его секретарем и лейтенантом. Она также участвует в опросе новых новичков, особенно людей-мужчин.

Лорд Пламени Дуржул (СУ мужчина дурзагон ^{PM2} волшебник 13): Дуржул - главный тайный заклинатель Аколитов Скрытого Пламени, и главный в разработке освобождения Базим-Горага. Именно он обнаружил подробные сведения об обряде развязывания. Тайные заклинатели, стремящиеся присоединиться к культу, в конечном счете попадают к нему на допрос. Он проводит большинство своего времени в области Подземелья Руин, называемой хутором алхимика, деловито исследуя детали тюрьмы Базим-Горага. Его всегда сопровождают два телохранителя - красных слаада.

Высокое Пожарище Джендар Толм (СЕ передовой смертельный слаад): Джендар - лидер Аколитов Скрытого Пламени. В качестве лидера он координирует действия своих лейтенантов, чтобы заставить некоторых из них поддерживать друг друга в финальной цели - освобождении Базим-Горага. Он - связь между Базим-Горагом и его последователями, а также как кассир, напряженно контролирующий фонды группы. Он живет глубоко внутри Подземелья Руин и всегда сопровождается троллем-варваром 6-го уровня.

Обряд развязывания

Ар-магус Илвирун дал своему заклинанию *связывание* дополнительную силу, определяя обряд развязывания - набор условий, которые должны быть выполнены для освобождения Базим-Горага. Специфические особенности обряда - включая его тайные фразы и призывы - были утеряны со смертью Илвируна, но могут быть найдены через *знание легенд* или подобную магию. Необходимые условия для завершения обряда следующие:

Три волшебника - один хаотический, один нейтральный и один законный - должны исполнить обряд.

Обряд должен быть исполнен в области, раскрытой Компанией Сферы Ривен, называемой Палатой Связывания, которая находится глубоко под Подземельем Руин.

Каждый участник в свою очередь должен прочесть определенный набор тайных фраз и призывов на Лороссе, древнем языке Высокого Нетерила.

Одни из трех волшебников должны держать скипетр ар-магуса, в настоящее время расположенный в логовище Базим-Горага. Скипетр - *+1 легкая булава*, также функционирующий как *брошь щита* (поглощает 20 пунктов урона от магической ракеты в день). Три раза в день он может также использоваться для наложения *малого шара неуязвимости*, и дважды в день может выстреливать *призматический луч*. Если он уничтожен или утерян, то может использоваться любое магическое изделие с идентичными свойствами.

Все три волшебника должны прочесть в конце обряда *распускание*.

Малкизид, Заклейменный Король

Большой аутсайдер (баатизу, злой, экстрапланарный, законный)

Hit Dice: 33d8+363 (511 hp)

Инициатива: +9

Скорость: 40 футов (8 квадратов), полет 120 футов (хорошо)

АС: 48 (-1 размер, +5 Ловкость, +7 мифриловая рубаша, +6 понимание, 21 естественный), касание 20, застигнутый врасплох 43

Базовая атака/Захватывание: +33/+47

Атака: +45 рукопашная (2d8+12/17-20 плюс 2 d6 безобразный, +2 *серебряный несвятой полторный меч*) или +42 рукопашная (2d6+10, хвост)

Полная атака: +51/+46/+41/+36 рукопашная (2d8+12/17-20 плюс 2 d6 безобразный, +2 *серебряный несвятой полторный меч*) и +3 рукопашная (2d6+5, коготь), или +48 рукопашная (2d6+10, хвост) и +47 рукопашная (1d8+5, 2 когтя)

Пространство/досягаемость: 10 фт/10 фт.

Специальные атаки: Клеймо, аура страха, призматическое разрушение, подобные заклинаниям способности, заклинания

Специальные качества: Черты баатизу, уменьшение урона 15/добро и серебро, иммунитет к огню, иммунитет к яду, регенерация 8, сопротивление кислоте 10 и холоду 10, сопротивление заклинаниям 38

Спасброски: Стойкость +29, Рефлексы +23, Воля +27

Способности: Сила 30, Ловкость 21, Телосложение 32, Интеллект 31, Мудрость 28, Харизма 31

Навыки: Баланс +23, Блеф +46, Концентрация +47, Дипломатия +46, Сбор Информации +46, Скрытность +37, Запугивание +46, Знание (тайны) +46, Знание (история) +46, Знание (природа) +28, Знание (планы) +46, Знание (религия) +46, Слушание

+45, Бесшумное Движение +41, Поиск +46, Чувство Мотива +45, Колдовство +46, Обнаружение +45, Выживание +27, Кувырок +23

Умения: Раскол, Боевая Экспертиза, Боевые Рефлексы, Увертливость, Атака с Лета, Улучшенный Критический (полуторный меч), Улучшенное Разоружение, Улучшенная Инициатива, Лидерство, Мультиатака, Силовая Атака, Фокус Оружия (полуторный меч)

Климат/ландшафт: Пустоты Гибели и Отчаяния

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 27

Сокровище: Учетверенный стандарт, плюс +3 мифриловая рубаха и +2 серебряный несвятой полуторный меч

Мировоззрение: Законное зло

Продвижение: -

Этот могучий изверг - почти 10 футов ростом. Его кожа мраморно-белая, и у него есть два огромных крыла, покрытых потертыми серыми перьями. Его руки и ноги - серые и чешуйчатые, словно птичьи когти; позади его корчится длинный змеиный хвост. Маленькие черные рожки вьются по бокам его головы, и длинные растрепанные волосы каскадом спадают по спине. Гуманоидное лицо существа могло бы быть благородным и красивым, если бы не глаза - холодные черные ямы и большой, сложный символ или метка, клеймящая его лицо. Сырое клеймо плачет струйками грязной крови.

Лорд извергов Миф Драннора и изгой-эригерцог Ада, Малкизид некогда был соларом, стоящим высоко на службе Селдарина. Давным-давно он был соращен к предательству Кореллона Ларетиана Арошни (богиней, которая стала Лолс, Паучьей Королевой) и пал. Когда восстание Арошни потерпело неудачу, Малкизид был заклеен за свое предательство и сброшен в Ад. Он возник как принц дьяволов и быстро высек свое собственное королевство.

Однако, тысячи лет назад Малкизид заработал немилость Асмодеуса и был сослан в Девять Адов наряду с несколькими следовавшими за ним дьяволами. Заклеенный Король согласился создать свое адское царство в безымянных ямах юголотов. Поэтому Малкизид - и лорд юголотов, и архидьявол в изгнании, и среди его служителей есть и дьяволы, последовавшие за ним в изгнание, и юголоты этих ям.

Малкизид - умный, ненавистный и терпеливый дьявол превосходной силы. Он абсолютно презирает Лолс и ее дру, обвиняя Арошни в своем падении. Аналогично, он ненавидит и боится Кореллона, так как чувствует, что Кореллон мог бы проявить к нему милосердие, но вместо этого сбросил его из Арвандора в Ад. Так как и Лолс, и Кореллон Ларетиан находятся вне пределов его досягаемости, Малкизид вымещает свою вражду на их смертных последователях - поверхностных эльфах и дру.

За тысячи лет Малкизид сыграл тонкую роль во многих из неприятностей эльфов. Он был секретным покровителем вишаантских повелителей Аривандаара, преподав им много секретов мощной магии и поощряя их агрессию против других эльфийских царств Первого Расцвета. После он пытался поймать в ловушку своих заговоров царство солнечных эльфов Силуваниди. Величайший успех Малкизида - Плачущая Война 711-714 DR, когда три его



служителя - мощные никалоты, которых он послал на Фаэрун намного раньше - вызвали разрушение Миф Драннора. Малкизид вернулся на Фаэрун в 1355 DR, позиционируя себя как скрытого лорда дьяволов Миф Драннора в преследовании своих темных планов.

Бой

Малкизид ранее был соларом необычайной силы, и он сохраняет многие из способностей и характеристик своей первоначальной формы. Он - устрашающий противник, способный в личном бою разорвать не всех, но многих архидьяволов или принцев демонов, но любимое оружие Малкизида - сладкие слова и соблазнительные обещания. Он восхищается дарением силы ловить в силки тех, кому он желает нанести поражение, толкая своих врагов на путь саморазрушения. Он вступает в открытый бой, только когда ему самому угрожает противник, которого не удастся поймать в ловушки.

Естественное оружие Малкизида, а также любое оружие, которым он владеет, считается законного и злого мировоззрения для преодоления уменьшения урона. Он также получает +6 бонус понимания на любые атаки (этот бонус учтен в статистике выше).

Черты баатизу: Малкизид может телепатически общаться с любым существом в пределах 100 футов, которое имеет язык. Кроме того, он может совершенно видеть в темноте любого вида, даже в созданной заклинанием *глубокая темнота*.

Клеймо (Su): Лицо Малкизида отмечено ужасным клеймом плача. Любое существо в пределах 30 футов, встречающееся с Малкизидом взглядом, парализовано в течение 1 часа и получает 2d6 урона Мудрости (DC Воли 36 отменяет паралич и уменьшает урон Мудрости до 1 пункта). На баатизу и юголотов это воздействует, только если Малкизид использует свое клеймо как атаку взглядом; DC спасброска основан на Харизме.

Аура страха (Su): Как свободное действие Малкизид может создавать ауру страха в 20-футовом радиусе. В остальном она функционирует как заклинание *устрашение* (уровень заклинателя 15-й, спасбросок DC 36). Если спасбросок успешен, на существо нельзя снова воздействовать аурой в течение 24 часов. Баатизу и юголоты иммунны к ауре.

Призматическое разрушение (Sp): Трижды в день Малкизид может создавать призматическое разрушение, воздействующее на всех существа в пределах 30 футов, находящихся время под эффектом заклинания или подобной заклинанию способности. Малкизид делает проверку рассеивания против каждого заклинания или эффекта на каждом существе в области, как будто при прочтении *великого рассеивания*; модификатор проверки рассеивания Малкизида для этих проверок +24, включая расовый бонус +4. На существа, использующие магические изделия, предоставляющие постоянные бонусы, воздействия не происходит, но магические изделия, копирующие или предоставляющие эффекты заклинаний и активные в момент использования Малкизидом этой способности, подвергаются разрушению.

На каждое рассеянное заклинание или эффект один случайно определенный луч заклинания *призматический спрей* ударяет целевое существо (DC спасброска 29). DC спасброска основан на Харизме. Эта способность эквивалентна заклинанию 9-го уровня.

Регенерация (Ex): Малкизид получает нормальный урон от серебряного оружия доброго мировоззрения и заклинаний или эффектов с описателем добра.

Подобные заклинаниям способности: По желанию - *помощь, оживление объекта, дарение проклятия* (DC 23), *инфекция* (DC 24), *непрерывное пламя, якорь измерений* (+37 дальнейшее касание), *великое рассеивание магии, безобразный упадок* (DC 24), *заклочение* (DC 29), *невидимость* (только на себя), *меньшее восстановление, полиморф* (только на себя), *слово силы ошеломление, сопротивление энергии, вызов монстра VII, телепорт* (сам плюс 50 фунтов только объектов), *волны усталости*; 3/день - *барьер клинков* (DC 26), *землетрясение* (DC 27), *излечение, массовое зачарование монстра* (DC 28), *постоянство, восстановление, волны истощения*; 1/день - *великое восстановление, слово силы слепота, слово силы убить, призматический спрей* (DC 27), *желание*. Уровень заклинателя 25-й.

Заклинания: Малкизид читает божественные заклинания как клерик 20-го уровня с доступом к доменам Разрушения и Зла. Хотя Малкизид больше не служит божеству, он - служитель универсальных сил зла и горя.

Типичные подготовленные заклинания клерика (уровень заклинателя 20-й): 0-й - *обнаружение магии* (3), *свет, исправление, читать магию*; 1-й - *постигать языки, стража смерти*³, *божественное покровительство* (2), *погибель* (DC 20), *затеняющая мгла, защита от добра*^{ДЗ}, *защита от хаоса, щит веры*; 2-й - *мировоззрение оружия* (2), *сила быка, темнота, осквернение*^{ДЗ}, *удержание персоны* (DC 21), *необнаружимое мировоззрение, зона правды*; 3-й - *оживление мертвого*³, *создать тишу и воду, глубокая темнота, чистка невидимости, нахождение объекта, магический круг против добра*^{ДЗ}, *говорить с мертвым, стена ветра*; 4-й - *лечение критических ран, оберег смерти, распускание* (DC 23), *гигантские паразиты, причинить критические раны*^Д, *посылка, иммунитет к заклинаниям, вызов монстра IV*; 5-й - *рассеять добро* (+42 рукопашное касание, DC 24), *великая команда* (DC 24), *массовое причинение легких ран*^Д (DC 24), *смена плана, наблюдение, убить живое* (+42 рукопашное касание, DC 24), *истинное видение, стена камня*; 6-й - *изгнание* (2) (DC 25), *создать нежить*^{ДЗ}, *обет/миссия, массовое лечение умеренных ран, символ страха* (DC 25); 7-й - *богохульство*³ (DC 26), *разрушение* (DC 26), *дизинтеграция*^Д (+37 дальнейшее касание, DC 26), *великое наблюдение, массовое лечение серьезных ран, отвращение* (DC 26); 8-й - *антимagicеское поле, различить местоположение, огненный шторм* (DC 27), *щит закона, вызов монстра VIII, безобразная аура*^{ДЗ}, 9-й - *иссушение энергии* (+37 дальнейшее касание), *врата, имплозия*^Д (DC 28), *массовое излечение, связывание души* (DC 28), *вызов монстра IX*.

Д: Заклинание домена. **Домены:** Разрушение (поразить добро 1/день, +4 у атаке, 20 дополнительного урона); Зло (заклинания зла читаются с +1 к уровню заклинателя).

Схемы Малкизида

Никогда нельзя быть уверенным, где и как Малкизид пытается влиять на эльфийские дела. Множество ученых размышляло о связи между их древним противником и вторжением дроу в Кормантор, хотя немногие говорили, что существовал фактический союз между архидьяволом и Джеззом Хромым или любым другим дроу. Более вероятно, что Малкизид стремится создавать разногласия в рядах дроу, поощряя мысли о независимости, в то же самое время продвигая конфликт между поверхностными эльфами и дроу.

Также возможно, что Малкизид поддерживает элементы в пределах Эддрет Велуутра и ободряет их войну против человечества. Недавно у организации был приток новой магической, тыловой и денежной поддержки, источник которой

остаётся в тайне. Если Вел'Никерима (правлящий совет Элдрет Велуутра) когда-либо заподозрит вмешательство Малкизида в их дела, они будут, конечно же, стремиться вычистить любое злое экстрапланарное влияние из своих рядов.

Поскольку он рассматривает их совершенным искажением эльфийского идеала, у Малкизида тесный союз с демонфей. Хотя он сумел завербовать нескольких индивидуумов, демонфей отказываются подчиняться такому мощному существу, как Малкизид. Сегодня он мог бы оказаться ценным союзником - но завтра он, разумеется, объявит себя повелителем всех демонфей. Однако, Малкизид терпелив и чувствует, что рано или поздно демонфей поймут преимущества его правления.

Вербовка

Малкизид тщательно рекрутирует озлобленных членов эльфийской расы. Его шпионы есть в пределах почти всех эльфийских царств и на земле, и под ней, также как и в морях Торила. Его преданные лейтенанты шпионят и направляют информацию своему владыке, распределяют помощь союзных организаций и ниспровергают любые усилия, направленные на эльфийское единство. Они также вербуют или развращают мощных эльфов и сеют семена инакомыслия везде, где возможно. Далее - два агента, с которыми персонажи могут столкнуться.

Нисс'нли (ЛЕ женщина полу-солнечный эльф/полуюголот боец 5): Нисс'нли - более чем просто платный агент. Она, если можно так выразиться, член семейства. Ее оцом был Треммор, мощный юголот на службе Малкизида. Он изнасиловал пленную эльфийку-рабыню в подземелье своего лорда, заронив внутрь ее свое мерзкое семя. Когда извергский ребенок вырвался из утробы своей матери, Треммор назвал ее своей дочерью, после того как органы ее мертвой матери рассыпались по обжигающему полу его спальни палаты. Нисс'нли выросла из жестокого отродья в очаровательно красивого изверга у ног Малкизида, познавая зло от одного из его самых компетентных владык. В свое время ее лорд ненадолго был безумно увлечен ею. Ее отец Треммор посмел выразить протест и был уничтожен за свою дерзость. Нисс'нли наблюдала за убийством своего отца с восхищением, но Малкизида вскоре утомило ее чрезмерное внимание. Никакое количество зла не смогло полностью уничтожить ее основную эльфийскую природу. Но вместо того чтобы убить ее, он послал ее проводить вербовку среди демонфей, пообещав, что если она преуспеет, то вновь станет достойным объектом его жажды. Нисс'нли с удовольствием взялась за эту миссию и с тех пор соблазнами и убийствами пробилась в лидерство демонфей.

Дхимблет (СЕ мужчина драэглот жулик 7/убийца 2): Когда Лолс повернулась спиной к своим матерям-матронам за некое давно забытое нарушение, Дхимблет пережил бедственную войну, в которой семейство его патрона было просто стерто, едва сумев избежать охотничьих партий дроу, посланных уничтожить его. После столетия блуждания по Подземью он был захвачен миньонами Малкизида. Малкизид был восхищен развращенностью этого бывшего избранного Лолс и сделал его своим избранным. Ныне Дхимблет - один из самых доверенных убийц и агентов Малкизида. Разведывая общества дроу, он держит свои счета с несколькими анклавами, разя тихо и стремительно, когда возникает такая возможность, убивая клериков-женщин и захватывая для своего лорда мощных мужчин.