

Руководство Кампании Забывтых Царств

Источник: Forgotten Realms Campaign Guide, D&D 4
Перевод: Leytan, leyt21@mail.ru

Глава 2 ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Мир кампании Забытых Царств заполнен многими чудесными нациями, фантастическими расами, и мощной магией. Новый век вводит еще более великие элементы невероятного к этому яркому, постоянно меняющемуся миру. Торил – живой растущий мир, дом для многих тысяч интеллектуальных существ с их собственными именами и делами, природой и историей. Могучие герои бродят по земле, создавая новые легенды своей храбростью и намерениями. Рослые воины хафлинги сражаются против демонов, наводнивших Врата Железного Клыка в Дамбрате. Колдуны дженази из чудесного Аканула изучают секретное искусство дикой магии. Хитрые хулиганы Чессенты скрываются на аллеях и базарах Лутчека, Города Безумия. В мире героев, как светлых, так и темных, вы должны выбрать, где будете сражаться и на чью сторону встать. За прошедшие двадцать лет, много правил и идей были представлены в игровых приложениях, романах, комиксах и видеоиграх, и то перенасыщение информацией поначалу может сильно сбивать с толку. Ключ к управлению успешной кампанией Забытых Царств – малый старт. Каждая кампания должна быть уникальной, удовлетворяющая потребностям и индивидуальностям игроков и Данжон Мастера. Попробуйте не ограничивать себя рамками или избегать чего-либо «не официального». Торил – очень большое место, с более чем достаточным количеством мест для персонажей и кампании, чтобы развиваться вне того, что представлено в этой книге или других источниках кампании Забытых царств.

Эта глава содержит следующие секции.

- **Ваша Кампания в 1479 DR:** для ДМа, у которого уже есть идущая кампания, эта секция предлагает идеи для перемещения игры в текущий год.
- **Путешествие по Миру:** Чума Заклинаний и ее последствия сделало путешествие более опасным. Здесь предлагаются некоторые из более безопасных способов передвижения.
- **История:** краткий обзор главных периодов в Истории Торила до настоящего времени.
- **Сокровища:** предметы искусства и другие ценные изделия добавляют небольшой аромат в запасы сокровищ Забытых Царств.
- **Глоссарий:** специальные слова и термины, добавляющие реализм в вашу игру.

ВАША КАМПАНИЯ В 1479 DR

Начиная с предыдущего выпуска кампании Забытых Царств, линия времени передвинулась на сто лет. Это настоящий скачок, но то было необходимым для фокусирования на совершенно новой перспективе потенциальных историй и приключений на Ториле и вне его.

Это – большое регулирование, но ДМ и игроки, кто вложил много сил в кампанию и своих персонажей, не должны бросать свою игру. Вы можете включить новые идеи из этого выпуска в кампанию, планируя изменения. Если у вас есть активная кампания, которая следует линии времени предыдущего выпуска, то вы можете довольно легко продвинуть вашу игру на сто лет вперед с некоторыми регулировками. Вот некоторые предложения для обработки изменений линии времени в вашей игре.

ПРОДВИЖЕНИЕ ЛИНИИ ВРЕМЕНИ

Самый легкий способ приспособить вашу кампанию – не изменять все внезапно. Продолжите события вашей игры в 1375 DR и далее как вы хотите, возможно используя некоторые события, описанные в Главе 6 и в Великой Истории Царств, чтобы ввести «будущее истории» в вашу кампанию. Однажды вы достигнете естественной точки остановки, и сможете начать новую кампанию в Году Нестареющего. (Начало новой кампании – также самый легкий путь к переходу правил 4ой редакции D&D).

Чума Заклинаний 1385 DR – возбуждающее, апокалиптическое событие, которое может быть великим способом завершить вашу текущую кампанию. Включите ваших персонажей игроков в историю так или иначе, в события, которые отражают (или создававшиеся непосредственно) убийство Мистры Цириком, с подстрекательством Шар. Возможно события Чумы Заклинаний предзнаменовали подземелья, случаи, элементы истории в вашей новой кампании.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Если ваши игроки не хотят создавать новых персонажей, передвиньте РС в новую линию времени. Один из способов выполнить эту задачу состоит в том, чтобы использовать Чуму Заклинаний непосредственно. Вместо того, чтобы быть уничтоженными, РС были заключены в коконе в бесконечную магическую матрицу, как насекомые в янтаре. Куколка наконец распалась или была сломана внешними силами в Году Нестареющего. Игровые персонажи появляются, мигая и восстанавливаясь (и возможно некоторые из них получили шрам заклинаний за это время).

Другой способ переместить ваших персонажей – портал замедленного времени. Порталы находятся на всем протяжении Торила, и многие из них ведут себя довольно не определено. Любой портал может перемещать персонажа с места на место, но мудрецы знают, что время и место – две стороны одной медали. Сбой в нормальной работе портала мог вызвать РС, чтобы появиться в будущем, на сто лет вперед. Возможно персонажи даже знали, что данный портал не стабилен во времени, но они все равно решают вступить в него, так как это путь ведет к злодею, которого они давно выслеживали и обязаны отдать под суд. Вы также можете переместить персонажей по линии времени по договоренности. Вместо того, чтобы делать это с оригинальными персонажами, ваши игроки могли бы взять на себя роль потомков этих персонажей, заверенных семейной честью владеть оружием предков и закончить поиски, возложенных на них как наследниках. Персонажи могут сохранить их концепцию и общий уровень силы, но использовать правила 4ой редакции D&D.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО МИРУ

Континент Фаэрун в 1479 DR не имеет сетки торговых маршрутов как в старые времена. Бедствия, бушующие монстры, возвышение злых империй изменили пейзаж. Множество дорог пришли в упадок и имеют плохое состояние, несколько портов высоки и сухи, и многочисленные некогда города – теперь пустые оболочки или затопленные руины.

Но смелость и риск окунуться в темноту между островками света остается по прежнему полезным и возбуждающим предприятием. Путешествие по пересеченной местности опасно и часто трудно – следующие средства транспортировки более безопасны и легче.

Дороги: некоторые дороги остаются в хорошем состоянии, требуя только крепкие ботинки или верховое животное, чтобы было быстрее, если перемещение слишком замедлено.

Караваны: торговые караваны путешествуют и по дорогам и там, где приходится путешествовать на длинные расстояния. Персонажи могли бы быть наняты в качестве охранников для поездки.

Корабли: путешествие водным путем остается популярным между городами с речными или морскими портами.

Порталы: немного порталов все еще функционируют, и только самые удачливые натываются на них. Однако заклинатели могут исполнять ритуалы, позволяющие быстрое путешествие между широко удаленными местами.

Полет: некоторые нации имеют воздушный транспорт, включая Высокий Имаскар, Тиманзер и Нетерил, но такие перевозки редко доступны для использования приключенческими компаниями.

Хождение по Планам: планы Шедоуфелл и Фейвайлд несколько соответствуют географии Торила, позволяя путешественникам обходить некоторые неблагоприятные места в мире, перемещаясь в одном из этих планов некоторое время. Специальные ритуалы позволяют планарное перемещение для более быстрого путешествия (конечно, другие планы также имеют собственные опасности).

ПРИКЛЮЧЕНИЕ И ЗАКОН

По определению, авантюристы хорошо вооружены и способны к магии. Они невероятно опасны для своих врагов – и не всегда безопасны даже для друзей, окружающих их. Однако большинство жителей Сердцеземья и Севера хорошо расположены к авантюристам с благими намерениями. Они знают, что такие люди ежедневно рискуют и не хотели бы сами сталкиваться с подобным.

Авантюристы, которые заверяют преданность правителю или стране, отношения которой совпадают с их собственным, могут получить приключенческий чартер, предоставляющий им законность и защиту

мощного покровителя. Дипломированных авантюристов считают офицерами королевства, которому они служат, они могут арестовывать, и им предоставляется защита против вмешательства местных лордов, гарантируемая в соответствии с пунктами чартера.

КОРОЛЕВСКИЙ ЧАРТЕР КОРМИРА

В Кормире не только желательно получить чартер – это закон. Королевство закрывает глаза на тех, кто путешествует по сельской местности как служащий армии, кто, по видимому, не имеет более высокой цели, чем искать приключения. Без чартера могут быть авантюристы, типа любой силы, представляющей короля, включая Пурпурных Драконов и местную милицию.

Чартер может быть получен с помощью Лорда Командующего Замка Высокий Рог, Начальника Восточных Маршей из Замка Краг, или Лорда Высокого Маршала из Королевского Суда в Сюзейле. Основные чартеры имеют ежегодную стоимость в 25 золотых, но не всегда гарантируют свободный проход, так как они могут быть легко подделаны. Написанные вручную на золотой фольге и заверенные лично подписью правителя Кормира стоят 1000 золотых монет с ежегодным обновлением в 300 золотых.

АМНИЙСКОЕ ПРЕДПИСАНИЕ КАПЕРА

Авантюристы, особенно колдующие, считаются вне закона в Амне, если их не лицензирует Совет Пяти. Законное предписание капера, выпущенное в Аскатле, разрешает держателю носить оружие, творить заклинания и атаковать морские суда, освобождаясь от преследования и находясь под полной защитой Пяти Домов. Иностранцы видят в авантюристах, владеющих предписанием капера немногим лучше, чем пиратов и охотников за сокровищами.

ИСТОРИЯ

Установка Забытых царств богата знаниями и историей. Как и наш собственный мир, Торил сформировывался и ваялся беспощадными ветрами истории и временем. Древние войны, ужасные катастрофы, личные трагедии и великие триумфы – все это дало начало последствиям, которые в свою очередь вызвали другие войны и бедствия. Таким образом имеется бесконечный цикл причин и последствий, растянувшийся на тысячи лет и затронувший сотни городов и королевств. Самая общая история Торила ведет свои корни назад к древнему Нетерилу. Это популярный человеческий миф о создании вселенной Богом Ао и последующей эпической борьбы между богами света и тьмы. Только недавно появились другие, более древние легенды, записанные саррукхом Окотха и отраженные драконорожденными с Вернувшегося Абейра. Объединяя общие нити из обеих записях, поддерживая прилежным изучением и фактами, ученые и историки сегодня получили более ясное понимание о создании вселенной.

СОЗДАНИЕ

В начале существовало мглистое царство бесконечного небытия, выделенного Ао Скрытым от сырого элементного хаоса Флогистона. В пределах этой тусклой сферы несколько миров дрейфовали в Море Ночи. Хотя миры были безжизненными и бесплодными, мощные существа энтропии и элементные сущности жаждали их. Их имена были утеряны с веками; немногие из мудрецов сегодня знают об их существовании и относятся к ним просто как к изначальным.

Неизвестные изначальным, осколки от создания соединились вокруг вселенной как океан серебристой жидкости. Из этого блестящего царства звездного света сформировались два существа близнеца, полные противоположности друг друга, одно из тьмы, другое из света. Близнецы богини Астрального Моря быстро переместили девственные миры для защиты от разрушительных изначальных. Другие боги были созданы в результате божественных битв или вызваны из других измерений для помощи в борьбе против изначальных и их чудовищных служителей.

ТЕНЕВАЯ ЭПОХА

В то время как боги и изначальные боролись целую вечность, жизнь боролась за существование в мирах, которых они так жаждали. Синий драгоценный камень – Торил - искрился ярче всех из них, и был домом для расы морских существ, населявших глубины всемирного единого обширного океана. Этой Голубой Эре пришел внезапный и пугающий конец, когда Торил необъяснимым образом был погружен во тьму. Это солнце было украдено зловещим изначальным, известным как Ночная Змея. Наступило глобальное похолодание и скоро на планете большинство форм жизни погибло.

Немного известно об этой Теневой Эпохе, но мифы и легенды саррукхов говорят о мощнейших битвах между изначальными и Древними Богами во главе с Оуроборосом Мировой Змеей. В конечном счете поток

повернули вспять, когда изначальные были преданы одним из них. Убтао Обманщик помог Древним Богам в убийстве, заключении в тюрьму и изгнании оставшихся изначальных.

ДНИ ГРОМА

- 35 000 DR до – 30 000 DR

Вечность прошла прежде, чем солнечный свет снова согрел мир. Океаны таяли, затем отступали, позволяя земле оголиться, чтобы возвыситься над холодной водой. В это древнее время большая часть земного массива Торила была единственным суперконтинентом, названным Мерроуроборос.

В свою очередь каждая раса создателей доминировала над Мерроуроборосом, создавая и производя как потомство меньшие расы. Благородные фей никогда не доминировали над континентом, вместо этого они хотели управлять Фейвайлдом, царством из другого мира, свободно связанного с Ториллом. Эти древние народы известны более поздним расам, включая эльфов и людей, под эльфийским названием - *икуа Тель 'Куэссир*, или Раса Создателей.

ВЕК РАССВЕТА

- 30 000 DR до – 24 000 DR

Империи рас создателей исчезли в памяти, возвещая Время Драконов и Гигантов. Драконы одиночки и кланы драконов управляли большими территориями, борясь со своими конкурентами за контроль над землей, морями и небесами. В течение этого периода разрушительных войн между драконами, изолированные и прежние территории драконов перешли под контроль гигантов. В течение долгого времени такие королевства гигантов угрожали гегемонии расе драконов, приводя к великим битвам. Строго обособленные, гиганты были спасены от вымирания высокой магией фей, наславшей на драконов пароксизм ярости и разрушения.

ПЕРВЫЙ РАСЦВЕТ

- 24 000 DR до – 12 000 DR

Великие эльфийские цивилизации Эривандаар, Иллефарн, Майеритар, Шантел Отрейер и Келтормир достигли своего пика. В результате успеха эльфов против орд орков, драконов и гагантов, другие расы (включая людей) процветали в безопасности и начался медленный подъем их цивилизаций. Этот век также засвидетельствовал необузданную ярость Раскола, бедственное последствие высокой магии, разломившей Мерроуроборос на части, создав несоизмеримые континенты Фаэрун, Мазтика и Каташака. Среди бурных вод недавно сформированного океана, позже известного как Бездорожное Море, возник Зеленый остров Эвермит, задуманный как часть Арвандора и мост между мирами.

ВОЙНЫ КОРОНЫ

- 12 000 DR до – 9 000 DR

Много наций на юге пали в течение этого ужасного времени, включая Теарнитаар, Эиелур, Сайорпиир и Оришаар. Темное Бедствие (-10 000 DR) разрушило лесное царство Майеритар, оставляя взорванные равнины, известные сегодня как Хай Мур (High Moor). Возможно из-за дикости войн короны, или под долгим влиянием других факторов, темные эльфы стали испорченными в течение этой эры. Они покончили со своими родственниками и после большого количества войн и жестокости, в конце концов были высланы под поверхность мира, чтобы стать дроу (*дхаэроу* или «предатель» на эльфийском).

ВРЕМЯ ОСНОВАНИЯ

- 9 000 DR до – 3 000 DR

Также известно как Век Гордых Народов, это эра совместного возвышения многих гуманоидных цивилизаций, время, когда драконы и гиганты были свергнуты и войны эльфов больше не угрожали всем и каждому. Дварфская цивилизация особенно расцвела; дварфы основали королевства Шанатар, Сарфил, Огранн, Хонгданнар, Горагхор, Бесилмер, Аммариндар и Делзун в течение этой эры. Царства фей Силуванидей, Шаррвена, Иэрлэнн и Эвереска были также созданы в это время, как и могучие человеческие нации Калимшана и Джаамдата.

ЭРА ЧЕЛОВЕКА

- 3000 DR до 1358 DR

Эта эра отмечена драматическим увеличением человечества на Торилле, в отличие от эльфийских и дварфийских империй, которые пришли в упадок. В течение этого периода возникли могучие человеческие империи, такие как Нетерил, Имаскар, Малхоранд, Унтер, Нарфел и Роматар. Также великие человеческие нации развивались в землях за пределами Фаэруна – в дальневосточных царствах Ва и Шу Лунг в Кара – Туре, Закхаре, и в отдаленной Мазтике.

ЭРА ПЕРЕВОРОТА

1358 DR до наших дней.

Сегодня ученые отмечают пагубные события Кризиса Аватаров в Году Теней (1358 DR) как начало Эры Переворота. Немногие ранние дни в физическом и магическом хаосе Времени Неприятностей возможно служили предсказанием и прелюдией к Чуме Заклинаний, и катастрофическому слиянию двух миров, которое произошло сразу после. Хотя союз с Абейром был краток, его отметина на Ториле была существенной и устойчивой. Даже боги, впервые в вечностях познали это и устрашились, их число уменьшилось, а надолго высланные изначально вернулись, чтобы выступить против них, сея повсюду во вселенной хаос.

РАСКОЛОТЫЙ АБЕЙР

В заключительные дни цивилизации батрачей (с – 31 000 DR), невообразимая катастрофа ударила по Торилу. Говорят, что амфибиоиды вели безвыиграшную войну против армии титана Аннама. В отчаянии, батрачи исполнили эпический ритуал призывания и выпустили на свободу несколько изначальных из заключения. Боги быстро выступили против своих древних врагов, и вся планета содрогнулась в ужасных землетрясениях, огне и бурях. Под грохот, изначальный, называющий себя Аггорот Изменяющий Мир, швырнул ледяную луну на Торил, намереваясь разрушить мир, если он сам не мог им владеть. Все же прежде, чем мир был полностью разорван, вмешался Скрытый. Бог Ао создал планеты близнецы, предоставляя изначальным доминион в новом мире Абейре, а богам отдал управление над первоначальным миром – Торилом. Древние записи саррукхов отмечают «изменения звезд», но до Чумы Заклинаний и возвращение Абейра, очень немногие когда либо принимали в расчет эти легенды.

КАЛЕНДАРИ И ХРАНЕНИЕ ВРЕМЕНИ

Почти каждая земля и раса имеют свою собственную предпочтительную систему, чтобы отмечать проходящие годы. Народы Муншае отмечают восхождение на трон Симрика Хью в качестве Высокого Короля тринадцать столетий назад как начало календаря. Уотердивиане отсчитывают годы с даты, когда Агейрон стал первым Лордом Уотердипа почти 500 лет назад. Календарь, используемый в этой книге – Отсчет Долин (DR). Год 1 DR отмечен установкой Стоячего камня и договором между Эльфами Кормантора и первыми человеческими поселенцами Долин почти 1 500 лет назад.

Очень немногие из людей беспокоятся заплесневелыми календарями и бессмысленными числами. Вместо этого годы известны по именам. Например, 1479 DR – текущий год – назван Годом Нестареющего.

Большинство жителей использует Календарь Харптоса, чтобы отмечать приход дней.

Каждый год состоит из 365 дней, разделен на 12 месяцев и 30 дней. Пять специальных дней попадают между месяцами, отмечая сезоны или их изменения. Один раз в каждые четыре года, к календарю добавляется Шилдмит, добавочный день, сразу после ночи Разгара Лета. Слова «час» и «минута» используются в мире. «Песочные часы» (различных размеров) известны в большинстве зданий и магазинов. Солнечные и водяные часы существуют, но редко говорят точнее приблизительно одной трети дня, и таким образом их считают просто мишурой и любопытством для знати и храмов.

ВЕЛИКАЯ ИСТОРИЯ ЦАРСТВ

Данжон Мастеру, которого интересует более подробная история Забытых Царств, рекомендуем рассмотреть приложение *Великая История Царств*. Кроме того, обновления к Великой Истории, обширной и всесторонней линии времени, периодически доступно онлайн в D&D Insider (<http://www.dndinsider.com>).

ГЛОССАРИЙ

Язык живет, изменяя вещи. Использование части из следующих слов в течение игры – великолепный способ приукрасить отыгрыш роли. Эта секция – направление на то, как использовать «диалекты царств». Эти слова могут помочь придать настроение в течение столкновения, но нет никакой потребности пробовать их все, или использовать любое, которое, как кажется, нарушает настроение. Злоупотребление диалектом или изобретение слова выглядит неуклюже, но вы можете привнести в кампанию жизнь, изобретая или изменяя слова и фразы, чей контекст ясно дает понять их значение. Большинство этих терминов и выражений принадлежат Общему языку. Остальные из других языков также обозначены.

НАГЛЯДНЫЕ ТЕРМИНЫ

Искусство: вся магия, не дарованная богами (тайная сила), слово всегда капитализируется; «искусство», относящееся к живописи, вырезанию, ваянию и созданию, которое вы можете видеть и касаться, не считается искусством.

Бедайн: название племени, которое обитало на прежней территории Пустыни Анорач (теперь Нетерил). По сей день все еще используется как название племени – но теперь много Бедайн – горожане, а другие сепаратисты, выступающие против Нетереца.

Измененные земли: определяющий термин для части ландшафта, который явно не подходит под ближайший окружающий ландшафт, вероятно из-за Чумы Заклинаний.

Этмоут (earthmote): летающий кусок пейзажа, висящий в небе.

Земной узел: место, где магическая сила сконцентрирована.

Ффолк: одна из двух групп народа (другие известны как Северяне), которая населяет Острова Муншае.

Дженази: гуманоиды элементного наследия, уроженцы Абейра, но также многочисленные во многих местах на Фаэруне.

Пожар глотки (quletfire): плохое пиво или вино.

Хокснарл, Ястребиный клубок (hawksnarl): человек, который всегда вопит или бушует, или ведет себя более противно и более агрессивно, чем того требует благоразумие или необходимость (более жестче: «реальный хокснарл»).

Высокое солнце: полдень, технический момент, когда солнце занимает свою наивысшую точку.

Большинство народов используют этот термин для обозначения полдня, два часа или также около полудня.

Келл: пробовать. Слово используется только, когда что-либо предпринятое является опасным, незаконченным, хитрым или сомнительным.

Мифаль: объект, зачарованный на основе мощной фейской магии.

Нентиарх: титул друидов Великой Долины используется для обозначения их лидера.

Фея Нобель, Благородная фея: мощный эладрин Фейвалда.

Измененный чумой: термин для существ, которых коснулась первая волна Чумы Заклинаний в Году Синего Огня; обычно ужасные монстры.

Чумная земля: определяющий термин, описывающий земли, где активная Чума Заклинаний все еще горит.

Plaguewrought Land: определенное местоположение, наибольшая чумная земля на Фаэруне.

Портал: магический «дверной проем», который позволяет мгновенное путешествие между двумя удаленными местами. Многие из порталов на Фаэруне были разрушены или деформированы Чумой Заклинаний.

Вернувшийсяя Абейр: континент, который был присоединен к Торилу к западу от Бездорожного Моря в течение событий Года Синего Огня.

Риввим (rivvim): сраженный, пораженный (как «я полностью риввим, когда я смотрю на нее»); вежливый термин и используется в обоих родах.

Обжигающий чайник (scorchkettle): женщина, которая высказывается в адрес кого-то публично, используя выразительные и горячие слова; см. также «хокснарл».

Продажный меч: известный или старый наемник, или одна внушительная репутация.

Чума Заклинаний: событие в 1385 DR в результате смерти Мистры, который изменил магию и мир навсегда. Также используется в том случае, когда обращают внимание на эффект или вещество, оставшееся в местах после произошедшего события.

Шрам заклинания: клеймо синего огня, которое предоставляет способность, обычно выгодную, но с некоторым отрицательным аспектом.

Магошрам: термин для существа (обычно гуманоида), прикоснувшийся позже к более слабой опасной силе Чумы Заклинаний, обладающий шрамом заклинания.

Spurnarmor: хорошо-обеспеченный мужчина или женщина (как в «Галад! Какой spurnarmor!»).

Десятидневка: буквально, десять последовательных дней, используемых также, как и представители реального мира, говорящие «неделя».

Throatlake: что-нибудь питьевое, утоляющее жажду и не вызывающее болезнь при этом, но не особенно приятное.

Утгард: название, разделяемое несколькими племенами человеческих кочевников, которые занимают глухие области в пределах Луруара и Высокого Леса, другими упоминаемые также как «варвары Утгарда».

Плетение: термин для магии; использовался для обозначения магии, установленной Мистрой.

ПРИВЕТСТВИЯ И ПРОЩАНИЯ

Алэй (Alae), (ah-lay): «удачная встреча». Сокращенная старая эльфийская фраза, используемая в качестве общего приветствия и заверения мирного намерения.

Дургос (Durgos), (dur-ghosz): «мир». Измененное орками в durgreos (см. ниже), используется драконорожденными, многими торговцами, моряками всех рас, и почти всеми работоторговцами.

Дургриоз (Dugreos), (dur-gree-ohzz): «без ссоры». Приветствие и часть ответа, используемого орками.

Хикаят (Hukeyath), (hik-ah-yath): «гордая походка!» когда то сатирическое замечание, но теперь используется полуэльфами и эльфами (и даже саркастически, обозначая «живой взгляд» моряками, воинами и орками).

Ламмат дриос (Lammath drios), (lham-math dree-ohs): «фортуна нашла тебя». Определение использовали все вокруг Моря Упавших Звезд, но не было одобрено в Сембии, где считалось «низкой речью», приспособленной только для мужланов и навозников страны.

Рамбукья (Rhambukka), (ram-bookh-yah): «высокой поездки». Используется как приветствие в Эльфхарроу и всех восточных и южных землях.

Саббас (Sabbas), (sab-bas): «свободный бег». Напутствие, используемое кентаврами, кочевниками или наездниками других рас.

Стеттар вох (Stettar voh), (stet-tar voh): «божественная сила хранит тебя хорошо». Формальное мирное приветствие и напутствие среди торговцев в южном Фаэруне и Вернувшемся Абейре.

Тантэм (Tantam), (tan-tam): «привет». Мирное приветствие на пути через северный Фаэрун.

Улуваутэй (Uluvathae), (oo-loo-vaw-thay): «фортуна приносит вам радость». Дружественное, неофициальное приветствие, используемое эльфами и полуэльфами другой расы, кого они приветствуют; между близкими друзьями это также является нейтральным приветствием или предупреждением: «ничего не говорите; нас слушают».

Вландранна (Vlandranna), (vlan-dranna): «боги предоставляют,» подразумевая то, что происходит по их воле. Старое, развращенное дварфийское слово, теперь используемое всеми расами вокруг Внутреннего моря и на землях к востоку и к северу от него.

ФОРМЫ ОБРАЩЕНИЯ

В большинстве городов, к мужчине незнакомцу вежливо обращаются как «добрый сэръ» (goodsir) и женщине как «добрая женщина» (goodwoman), или иногда как «прекрасная леди». Известная знать и чиновники – «Лорд» и «Леди», наряду с «милордом» и «миледи» (более безопасно), при обращении к персоне, которая кажется великой, богатой и важной, но чей точный статус не определен. При формальном обращении к известной, определенной персоне (мужчине или женщине), или в письменной форме, или речи чиновника, используется его или ее титул (даже обыденный титул, типа Мастера Гильдии или Мастера Масона). Если человек испытывает недостаток в таком обращении, его упоминают не как «добрый сэръ», а как «Хозяин» («Хозяин Драекур из Переулка Чертополоха»). Женщина же в таком случае всегда упоминается как «хозяйка». Когда же персона должна быть упомянута, но как известно, не является человеком, то используется «goodfaeg» не зависимо от рода.

РАСОВЫЕ И КОЛЛЕКТИВНЫЕ ТЕРМИНЫ

Расовые термины – не всегда умаления, или должны обязательно браться. Всякий раз вы должны проявить большую заботу, используя некоторые из нижеследующих выражений.

Зверолюди (beast-man): огры (прежде использовалось только людьми, теперь же и гномами с хафлингами). Нелестный термин, но огры вообще враждебны так или иначе.

Ломкие кости (brittlebones): люди (используется только орками).

Светлый Народ (Fair Folk, the): эльфы и эладрины (эльфы используют его только для обозначения эладринов).

Свободный Народ (Free Folk, the): сатиры (человеческий термин, теперь используется всеми расами, включая сатиров).

Хин: хафлинги (неофициальный, но вежливый; каждодневно используется среди хафлингов).

Харбрин (Hurbryn): люди (термин среди сатир и дриад, означающий «неповоротливый», также теперь используется хафлингами и проникает в использование другими расами).

Многорукие (manyhanded, the): люди (возникшее из «многорукое проклятье», старого эльфийского оскорбления).

Мясо: вся интеллектуальная добыча (используется только орками).

Могучий: орки (используется только орками, чтобы обозначить собственную расу).

Оруш (oroosh): люди (используется трентами, что буквально означает «говорящие-без-остановки»).

Народ: эльфы (используется только эльфами).

Гордые Народы: дварфы и эльфы, все вместе (используется только людьми и становится все более архаичным).

Быстрый Народ: хафлинги (рассматривается как приветственный термин, и часто ими же используется, когда говорить о них же).

Тихий Народ: гномы.

Хитрый Народ: хафлинги (главным образом используется только людьми и дварфами).

Сорн (sorn): дроу (используется только эладринами, эльфами и полуэльфами, а также дроу).

Крепкий Народ: дварфы.

Черви: гоблины и маленькие или крошечные орки (используется только орками). Оскорбительный термин.

Руководство Кампании Забывтых Царств

Источник: Forgotten Realms Campaign Guide, D&D 4
Перевод: Leytan, leyt21@mail.ru

ГЛАВА 4 КОСМОЛОГИЯ

Торил и Абейр, соединенные в один мир, расположены среди других планов существования. Большинство теоретиков помещают Астральное Море, область богов и место отдыха их доминионов, выше мира. Смесь энергии и элементов существует ниже в Элементном Хаосе; в его основании, Абисс лелеет свои демонические ужасные желания. Рядом с миром существуют его отражения: мистический Фейвалд, место неистовой жизни и магии, и мрачный Шедоуфелл, мрачное царство распада и апатии. Чума Заклинаний началась благодаря намерениям и целям в доминионах богов. Цирик убил Мистру, «распутывая» магию в космосе и разрушая ее доминион. В то же самое время случилось соприкосновение Абейра и Торила. Это катастрофическое совпадение привело к перевороту, сотрясая первобытный порядок, открывая бреши в защите и изменяя элементы. Когда все это было закончено, перестройка сил ясно продемонстрировала новый космический порядок, существующий по сей день. Теперь исследовать планы различными способами стало легче, чем раньше. Хотя многие внемировые места враждебны и мало пригодны для простых смертных, существует довольно мало мест, которые убивают посетителей напрямую. Те, кто имеют силу, могут путешествовать между измерениями в любое место, как пожелают. Эта глава – географический справочник космоса, описание царств вне Торила. Как герои, так и злодеи, могут исследовать внемировые области и непосредственно контактировать с могущественными существами из других планов. Эта глава содержит следующие секции.

- **Астральное Море:** дом богов, этот план является царством чистой мысли и творческого потенциала. Эта секция описывает главные доминионы и их жителей.
- **Элементный Хаос:** изначальные живут в этом загрязненном шторме сырой материи. Эта секция предлагает краткий тур по главным изначальным царствам.
- **Фейвалд:** яркое отражение мира, этот план является родиной благородных фей и ужасных монстров.
- **Шедоуфелл:** мрачное эхо мира, этот план является землей потерянных душ и существ, которые таятся в темноте.

АСТРАЛЬНОЕ МОРЕ

Область разума и духа, Астральное Море, где чистое воображение может стать реальностью. Эта великая серебристая пустота содержит доминионы богов.

ПУТЕШЕСТВИЕ

Путешествие к Астральному Морю требует только надлежащего ритуала, проход через тропы, найденные в мире, Фейвалде, и особенно в Шедоуфелле. Путешествие в Астральном Море также легко, как полет. Смертные существа, которые имеют способность перемещаться по планам, могут пересекать, путешествовать и даже населять доминионы Моря. Некоторые доминионы неприветливы, однако и немногие из божеств будут любезны к вторжению смертных, которые прибывают без приглашения.

ДОМИНИОНЫ

Ранее имея структуру дерева, божественные доминионы начали дрейфовать в Астральном Море благодаря Чуме Заклинаний. В течение Чумы Заклинаний, старые доминионы упали, были слиты или полностью исчезли, и возникли новые. Каждый доминион – обширное, но конечное место, дом одного или более богов, которые используют собственную божественную силу для поддержания его структуры.

Черты: доминионам диктовали черты мощные сущности, которые населяли их. Доминион мог иметь мировоззрение, полученное прежде всего от великого бога, который управлял им, а также в свою очередь от других божеств, которые разделяли это место. Доминионы могут иметь связь с различными местами в космосе – другими доминионами, другими планами или царствами в Элементном Хаосе. Эти связи созданы в соответствии с соглашениями среди богов и других сущностей. Каждым доминионом управляет великий бог, но другие боги часто разделяют его, хотя они не обязательно должны работать совместно с первоначальным божеством. Меньшие божественные существа, зовущиеся экзархами, также населяют каждый доминион и служат одному или большему количеству богов.

АРВАНДОР

Арвандор – место естественной красоты и магии, даже в большей степени, чем Фейвалд. Божества занимают отдельные области, но немногие признают точные границы. Согласно принятому в Арвандоре, центром является дворец Кореллона, Возрастающая Роща, где он живет со своей королевой, Ангаррадхой. По всему Арвандору рассеяны семь обширных холмистых местностей, покрытых золотистой травой. Семь Золотых Холмов – прежде всего царства гномов, хотя боги гномов живут и бродят там, где пожелают.

Мировоззрение: добро.

Связи: Дипвайлдс, Фейвалд, Врата Луны, Небесный Дом.

Основные жители: Кореллон (великий бог) и его экзархи Глубокий Сашелас, Эреван, Фенмарел, Лабелас, Шевараш и Солонор; Ангаррадха (богиня); Гарл Глиттерголд (бог) и его экзархи Баэрван, Баравар и Каллардуран.

БЭЙНХОЛД

Из своего Черного Бастиона, Бэйн управляет доминионом со своей супругой Ловиатар, принявшую его сторону. Под давящим небом, освещенным мрачным зеленым светом, Бэйнхолд разделен на феодальные владения, управляемые божественными вассалами Черного Лорда. Эти земли холодны и мучаются постоянными раздорами. В отдалении, в опустошении все еще сохранились разрушенные цитадели и взорванные пейзажи из скал, обсициана, песка и изъеденного железа. Над всем этим распростерлось красное небо, изломанное штормовыми облаками. Эти области служат предупреждением тем существам, которых Бэйн поработил в течение Чумы Заклинаний. В этих внешних землях Тиамат, служитель Бэйна, скрывается и строит заговоры в разных логовищах, которые Черный Лорд позволил ей построить.

Мировоззрение: зло.

Связи: нет.

Основные жители: Бэйн (великий бог) и его экзархи Аббатор, Фзоул Чембрил, Иней, Храггек и Маглубайт; Ловиатар (богиня); Тиамат (богиня).

СЕЛЕСТИЯ

Огромная гора, окруженная тремя меньшими пиками, плывет сквозь Астральное Море. При встрече испускает серебристый свет, освещая все. Чудесная жизнь представлена обильно, с чистыми свободными водными потоками. Около вершины горы – звонящий город, известный также как Истинный Суд, где управляет Торм из своего дворца, называющийся Высоким Местом (High Seat). На одном из меньших пиков – домен Ильматера, Мученика. Идиллическое место, где никто не может пострадать, центр мученичества в открытом храме из ряда белых столбов. В основе этого санктуария находится постамент из белого камня, в который погружен длинный меч Юстицар (Justicar). Надпись на камне стилизована под чешую, слова гласят – «Justice endures».

Мировоззрение: законное добро

Связи: Дом Дварфов, Вечное Солнце.

Основные жители: Торм (великий бог); Ильматер (бог); Бахамут (бог).

СИНОСУР (ПОЛЯРНАЯ ЗВЕЗДА)

Как нейтральная земля для встречи богов, Синосур обычно закрыт и необитаем. Это – величественная палата для встреч, полная высоких столбов, украшенных изображениями живых и мертвых богов, открытый и заполненный звездным пространством Астрального Моря. Путешествие к Синосуру может быть выполнено только божественными существами с помощью средств, в качестве которых выступают порталы в их доминионах.

Связи: Синосур соединяется с каждым доминионом, но портал может быть открыт только с согласия и разрешения соответствующего бога.

ДИПВАЙЛДС

Доминион Сильвануса – обширное пространство неприрученной дикой местности. Он содержит часть каждого воображаемого земного ландшафта, включая тьму и предвещающий океан. В его пределах никакое уверенное знание не портит бурление места, хотя жители одевают себя и используют инструменты, приспособивая свою

чувствительность. Зимний Зал Аурил, построенный исключительно из ветра и льда, медленно перемещается вдоль доминиона, принося зиму туда, где находится.

Мировоззрение: без мировоззрения.

Связи: Арвандор, Мрачные Пещеры, Элементный Хаос, Вечное Солнце, Фейвалд, Врата Луны.

Основные жители: Сильванус (великий бог) и его экзарх Малар; Аурил (богиня); Миеликки (богиня) и ее экзарх Шиалия; Амберли (богиня).

ЯМЫ ПАУТИНЫ ДЕМОНОВ

Дом для Лолт и грязным существам, которые выполняют ее волю. В центре этой огромной темноты, сотканной из планарной материи, Демоническая Королева Пауков находится в пределах железной крепости, сформированной подобно гигантскому арахниду.

Мировоззрение: хаотическое зло.

Связь: Абисс (в Элементном Хаосе).

Основные жители: Лолт (великая богиня).

МРАЧНЫЕ ПЕЩЕРЫ

Это великий подземный лабиринт естественных пещер, освещенных только фосфоресцирующими грибами и потоками лавы. Мрачные Пещеры – доминион таинственного бога по имени Гонадор. Этот пустынный мрак также в большом количестве разделяют другие мощные существа и грязные изверги, но любой, кто желает выжить или служить, избегают владельца Мрачных Пещер.

Мировоззрение: хаотическое зло.

Связи: Абисс (в Элементном Хаосе), Дипвайлдс, Рутхолд (в Элементном Хаосе).

Основные жители: Гонадор (великий бог).

ДОМ ДВАРФОВ

Чудесное королевство Морадина прославляет идеалы ремесла, рабочей силы и богатства. Его поверхность – протяжение красивых скал, которые изобилуют жизнью. Как наверху, так и внизу этих гор, dwarfsкие боги живут и работают. В основе всего этого великий зал Морадина и его жены Берронар, названный Эракинором, где отдыхает Дух Создания Морадина.

Мировоззрение: законное добро.

Связи: Селестия, Рутхолд (в Элементном Хаосе).

Основные жители: Морадин (великий бог) и его экзархи Клангеддин, Дагмарен, Мартаммор, Тард и Варгадэйн; Берронар (богиня).

ВЕЧНОЕ СОЛЦЕ

Дворец Четырех Солнц – люминесцентная цитадель, расположенная среди сияющих, процветающих земель и морей Вечного Солнца. Здесь живет Амонатор, Хранитель Золотого солнца. Окружает центр золотого города замок – Вечный Рынок Ваукин, где бизнес и законы торговли имеют приоритет.

Мировоззрение: законное добро.

Связи: Селестия, Дипвайлдс.

Основные жители: Амонатор (великий бог) и его экзарх Сиаморф; Ваукин (богиня).

ПЛАН ФУГУ

Кристаллический Шпиль, башня сверкающей прозрачной скалы, наблюдает за Городом Правосудия, серой столице мертвых, или иначе дом и невыразительный План Фугу. Из Кристаллического Шпиля Келемвор и его сенешаль, Джергал, судят мертвых.

Мировоззрение: без мировоззрения.

Связи: Шедоуфелл; План Фугу также имеет связь со всеми другими доминионами, но использование таких связей ограничено теми, кто собирается транспортировать мертвых для загробной жизни.

Основные жители: Келемвор (великий бог) и его экзарх Джергал.

ВРАТА ЛУНЫ

Скалистые острова плавают в серебристом море. Луна прибывает и убывает и видна также хорошо при ярком свете днем, как и ночью. Естественная красота наполняет каждый остров, наряду с прекрасными зданиями в диапазоне от странных домов, до изящных поместий. Врата Луны – место красоты и радости, сконцентрированное вокруг сияющего зала Селуне, Арджентила. Окружает остров Арджентил – романтический город Сьон, Светлые Воды (Brightwater). Великое Колесо – семь этмоутов, соединенных высокими мостами, является царством Тиморы.

Мировоззрение: добро.

Связи: таинственная Лестница Богов (Infinite Staircase) в Арджентиле имеет порталы к городам в каждом уголке космоса. Большинство из них – односторонние проходы. Селуне также поддерживает тропы к Арвандору, Дипвайлдс, Фейвалду и Зеленым Полям.

Основные жители: Селуне (великая богиня); Сьон (великая богиня) и ее экзархи Ллиира и Шаресс; Тимора (богиня).

ЗЕЛЕННЫЕ ПОЛЯ

Идиллическое царство зеленых холмов, великих вращающихся равнин и пышных речных долин, Зеленые поля – место благосостояния и отдыха. В его пределах – прекрасный Сад Матери Чонти, где имеющие пищу растения вырастают дикими и в великом изобилии. Постоянно странствующие божества хафлингов перемещаются с места на место, живя в одном месте некоторое время, перед тем как углубиться в исследование изумительного и вечно меняющегося пейзажа.

Мировоззрение: добро.

Связь: Врата Луны.

Основные жители: Чонти (великая богиня); Шила (богиня) и ее экзархи Арворин, Брандобарис и Цирроллали.

ДОМ ЗНАНИЯ

Дом Знания – древний и прирученный лес высоких дубов и ясных, свежих озер и источников. Это место наполнено музыкой, историей и секретами. Библиотека Всего Знания – ряд зданий, расположенных всюду по доминиону, в пределах которого содержаться все секреты вселенной, как говорят. Божественные жители этого доминиона делят здания, хотя Гонд предпочитает часть библиотеки, известной как Дом Чудес.

Мировоззрение: без мировоззрения.

Связи: нет.

Основные жители: Огма (великий бог) и его экзарх Милил; Гонд (бог).

ДЕВЯТЬ КРУГОВ АДА

Управляемый богом-убийцей Асмодеем из Малшима, Цитадели Ада, этот обширный доминион – царство дьяволов. Восемь других архиизвергов управляют равным числом территорий как вассалы Асмодее. Водный путь, зовущийся Рекой Крови, или Рекой Стикс, протекает через Девять Кругов Ада. Он вымывается через Ад и попадает в Астральное Море, загрязняя окружающую область извергской порчей.

Мировоззрение: зло.

Связи: нет.

Основные жители: Асмодей (великий бог) и архиизверги Баалзебул, Белл, Белиал, Диспатер, Гласья, Левистус, Мамон и Мефистофелес.

НИШРЕК

Нишрек – естественная область, исковерканная орочьими идеалами и разоренная вечной войной, темное отражение Отдыха Воина. Черные моря и темные реки выделяют запутанные леса, иссеченные бесплодные земли и жаркие пустыни. Груумш, и его посвященные Бахтру и Обольд, следит за своим доминионом из Железной Крепости. Его помощник, Лутик, живет в пещерах ниже цитадели. Шаргаас и Вапрак скрываются в темных цитаделях в другом месте в пределах Нишрека.

Мировоззрение: хаотическое зло.

Связь: Абисс (в Элементном Хаосе).

Основные жители: Груумш (великий бог) и его экзархи Бахтру, Обольд, Шаргаас и Вапрак; Лутик (богиня).

ВЫСШИЙ ТРОН

Ветер воеет через изуродованный пейзаж Высшего Трона. Единственная постоянная структура – Расколотый Замок, рушащаяся цитадель, которая однажды была местом силы Цирика. Теперь же служит его тюрьмой, и если другие боги навещают его, то делают это не чаще раза в столетие.

Мировоззрение: хаотическое зло.

Связь: не существуют никакие связи между Высшим Троном и другими планарными местами. Кроме того, это место запечатано против любых попыток попасть сюда.

Основные жители: Цирик (великий бог).

БАШНЯ НОЧИ

Этот доминион, погруженный во мрак невежества, более обширен, чем любой другой в Астральном Море. Это – темная пустошь, полная скалистых пределов и пустынь черного песка. Зловещие моря и реки, так же как ужасающие леса и трясины – вот основной пейзаж. Запретные цитадели возвышаются в беззвездном темноте. Наибольшая из них – Дворец Потери, основное местожительства Шар, отдыхающей на самом высоком пике

доминиона. В пределах Скользящих Джунглей, главного леса доминиона, возвышается Город Змей бога Сета, сосредоточенный вокруг черной пирамиды. Много дальше и глубже в доминионе, во власти переполненного болезнями болота, находится другая черная пирамида – Чумной Дворец богини Талоны, нарушитель Зехир занимает многочисленные туннели под откосом рядом с Морем Яда.

Мировоззрение: зло.

Связь: Шедоуфелл.

Основные жители: Шар (великая богиня); Ссет (бог); Талона (богиня); Зехир (бог).

ОТДЫХ ВОИНА

Доминион Темпуса, Отдых Воина – скалистый и бесплодный пейзаж, который незаметно изменяется и быстро оправляется от войн, бушующих вдоль всего его предела. Большая часть относительно плоская, с высокими столовыми горами, внезапно возвышающимися из равнин. Здесь война – спорт, играемая между теми, кто не может умереть. Темпус блуждает по Отдыху Воина, перемещаясь среди бесчисленных залов, где победные фракции кутят и веселятся, пока они могут сохранять эту территорию. Иногда Темпус может находиться в пределах отдельной ото всех гранитной башни на Кровавой Скалистой вершине, где живет его возлюбленная Бешаба. Он также посещает Красного Рыцаря, которую он рассматривает в качестве дочери, в ее Красной башне. Другие экзархи Темпуса поддерживают собственные царства.

Мировоззрение: без мировоззрения.

Основные жители: Темпус (великий бог) и его экзархи Гарагос, Красный Рыцарь, Утгар и Валкур; Бешаба (богиня).

ДЕМИПЛАНЫ

В пределах Астрального Моря, сильная воля, сфокусированная на идее, может вырезать и удержать маленькое место из других доминионов. Это царство может быть столь же большим, как позволяет используемая сила, но всегда ограничено и меньше, чем доминион божества. Большинство демипланов сформированы как результат преднамеренного создания, но немногие существуют просто как изгибы или карманы в планарной структуре. Демиплан имеет любую черту, которую устанавливает его создатель. Это могло бы быть отсутствие гравитации, неприветливая окружающая среда, или пейзаж, который может формироваться силой мысли, также демиплан мог бы объединять несколько черт в себе. Большинство демипланов существуют для какой-то цели, однако их форма следует за их функцией. Точно также демиплан обычно привязывается к определенному месту на другом плане или доминионе. Использование демиплана определяет его местоположение и точки доступа. Как демиплан используется, может быть затронут, как он изменяется и что там случается. Много демипланов уже существуют, созданные могией и оставленные позже.

ДАЛЕКОЕ ЦАРСТВО

Вне известного космоса существует царство, где законы действительности, которые признает большинство существ, не имеют никакого значения и силы. Немногие, кроме ученых, вообще знают о том, что это царство существует. Ученые могут лишь размышлять о том, что в действительности является Далеким Царством и что в нем содержится. Там, где Далекое Царство касается мира, начинает просачиваться его безумие. Это влияние может быть столь же простым, как регулярные кошмары у подверженных жителей городка, или как существенное деформирование окружающей среды и жителей. Из такого испорченного пейзажа порой появляются странные существа, которые исчезают тогда, когда между Далеким Царством и действительностью усиливается существующий барьер. Причудливые существа, типа пожирателей разума (майндфлаеров), аболетов, дестрачанов и фоулспаунов – все они потомки Далекое Царства, смешанные с другой реальностью. Они стремятся повернуть мир к чему-то большему в соответствии с их совершенно чуждым складом ума. Великий бог Гонадор является самым могучим из всех сущностей, как думают, прикоснувшихся к Далеким Царствам.

ПОТЕРЯННЫЕ ДОМИНИОНЫ

В истории Торила умерло много богов различными способами. Другие изменили преданность или пострадали от эффектов Чумы Заклинаний. Немногие исчезли в Абеире. Действительно, целые пантеоны Фаэруна ушли или были разрушены. Когда доминион покинут или разрушен, то в значительной степени исчезает из существования или существует обособленно. Однако остатки иногда сохраняются в Астральном море. То же самое касается и тел убитых божеств – некоторые остаются неповрежденными, некоторые оставляют признаки, некоторые просто исчезают. Другие астральные объекты иногда населяют эти фрагменты. Возможно вытягивать силу из такого астрального плавающего обломка, поэтому их обнаружение может быть чрезвычайно выгодным. Из всех астральных объектов, гитиянки являются наилучшими в накоплении таких ценных активов.

ЗАГРОБНАЯ ЖИЗНЬ

Души тех, кто умирает, путешествуют через Шедоуфелл на План Фугу. Там они ожидают суда. Куда эти души уходят, не знают даже боги. Те, кто имеет сильную веру и способности, могут быть приняты в доминион бога, чтобы служить ему или ей вне жизни. Другие остаются на Плана Фугу в качестве помощников бога смерти. Немногие цепляются за Шедоуфелл или за мир, превращаясь в привидения или другую бестелесную нежить.

ЭЛЕМЕНТНЫЙ ХАОС

Смешивающиеся и сталкивающиеся типы энергии, небесный свод и земля, огонь и вода – все это составляет действительность Элементного Хаоса. Сформированный из несоизмеримых элементных измерений, которые были однажды уроженцами Торила, вместе с планом, который когда то существовал как космический родственник Абебра, Хаос состоит из непредсказуемых элементов и борьбы без контроля морали и этики. Стихии могли бы даже действовать как другая земля, циркулирующая как вода или плывущая по воздуху, или проливаться как огненный дождь. Определенные места в пределах Хаоса могут казаться нормальными или приятными по мирским стандартам, но видения другого мира и угрозы являются банальными. Единственное, что постоянно – изменение.

ПУТЕШЕСТВИЕ

Обычно требуется ритуал, чтобы попасть на Элементный Хаос. Однако, существуют многочисленные места, где Хаос касается мира, и через них существо может пройти от одного царства до другого. Земли Хаоса могут быть резкими, пустынными, или совмещать в себе эти элементы, но путешествие по ним не так легко, как пересечение подобного мирского пейзажа.

АБИСС

У основания Элементного Хаоса кипит Абисс, ужасно развращенное отражение чистой энтропии – и это его главное качество. Черные пропасти соединяют Абисс с остальной частью Хаоса, и эти места угрожают телу и разуму любого, то смеет к ним приближаться. Абисс изобилует демонами, это тот ответ на отсутствие власти за исключением того, кто владеет ею через энергию и устрашение. Самые мощные демоны являются лордами целых царств. Особенности и царства в пределах Абисса неисчислимы. Они перемещаются и изменяются без объяснения. Только лорд демон может поддерживать область в соответствии с исковерканными стандартами, вырезая бессмысленную империю из руин проникновения. Протекает через этот безумный план – мутная Река Стикс, с ядовитыми водами и неустойчивым течением.

Мировоззрение: хаотическое зло.

Связи: Ямы Паутины Демонов, Мрачные Пещеры, Нишрек (все в Астральном Море).

Основные жители: лорды Демоны, типа Бафомета, Дагона, Демогоргона, Граз'зта, Костчтчи, Оркуса и Йеногу.

ЦАРСТВА

Большая часть Элементного Хаоса – опасная дикая местность, полная чудесных достопримечательностей и непредсказуемыми жителями. В пределах царств Хаоса существуют Великие Изначальные – лорды элементного характера. Как боги поддерживают свои доминионы в Астральном Море, так Изначальные управляют царствами здесь.

Черты: достаточно мощное существо может организовать Элементный Хаос по своему желанию, налагая определенный порядок из некоторых видов в ограниченной области. Великий огонь покрывает свое царство пламенем, в то время как существо мороза делает лед доминирующим. В таких царствах энтропия Элементного Хаоса подавляется волей формирующего. Царство может иметь мировоззрение, соответствующее изначальному хозяину. Царства здесь могут иметь, как таковые, связи с доминионами Астрального Моря. Элементный Хаос имеет сильные связи с миром и Астральным доминионом – Дипвайлдс. Индивидуальные элементные царства соединяются с доминионами там, где связи остаются сильными между изначальноными, с которыми когда то имели дело боги и те, кто все еще это делает.

УКРАШЕННЫЕ ГРЕБНЕМ ШПИЛИ

Здесь вода проливается вверх, постоянно освежая его сущность. Это стабильное движение создает структуру, созданную буквально из течения воды. Истишиа позволяет ее дому течь вдоль всей воды Элементного Хаоса.

Мировоззрение: без мировоззрения.

Связи: нет.

Основные жители: Истишиа (изначальная).

ЦИТАДЕЛЬ КОРНЯ

Обширные подземные залы составляют Цитадель Корня Грумбара. Туннели соединяют некоторые области; другие доступны только тем, кто может пройти сквозь камень. Все богатство, которое может предложить земля, может быть найдено здесь, в Цитадели Корня, сохраняя сырую форму, наряду с опасностями.

Мировоззрение: без мировоззрения.

Связи: Мрачные Пещеры, Дом Дварфов (оба в Астральном море).

Основные жители: Грумбар (изначальный).

НЕБЕСНЫЙ ДОМ

Небесный Дом – широкое царство облаков и бризов, темных штормов и ревущих ветров. Воздушные струи создают определенный рисунок, чтобы удерживать вес и форму структуры. В его пределах существуют палаты, где время от времени отдыхает Акади. Однако чаще всего Королева Воздуха скитается в Хаосе или на некотором другом плане.

Мировоззрение: без мировоззрения.

Связь: Арвандор (в Астральном Море).

Основные жители: Акади (изначальная).

БЕССМЕРТНОЕ ПЛАМЯ

Вулканическое стекло, дым, достаточно толстый, чтобы можно было идти по нему, и жгучее пламя – все это составляет башню Коссута, где он живет. Бессмертное Пламя перемещается по воле Коссута, и область, окружающая его, известна как Пылающие Земли. Коссут перемещает свое царство постоянно, чтобы нести огонь и возобновлять пожары во все пределы Элементного Хаоса. Он делает паузу только тогда, когда имеет дело с достойными пламенными существами, типа ифритов Города Латунни и Суртра Маспелхейма.

Мировоззрение: без мировоззрения.

Связи: нет.

Житель: Коссут (изначальный).

ЦАРСТВА ТИТАНА

Наибольшие и самые мощные титаны имеют царства в пределах Элементного Хаоса. Однако, Скоразус, самый сильный среди каменных гигантов, вместо этого блуждает по постоянно-меняющимся горным областям плана.

Фимбулвинтер: из своей цитадели и мрачного фестхолла, Нифхолла, Трим управляет обширной тундрой, освещаемой блестящими ледопадами.

Скрытое Царство: все титаны воздают должное самому могучему среди них – таинственному Аннаму, чье одинокое Скрытое Царство практически невозможно найти.

Маспелхейм: величайший в пределах этого пламенного царства, Суртр – тот, кто управляет своей вулканической землей из цитадели, называемой Железная Гора.

Стидинг: в перекатываемом ландшафте, полном большого размера существами и растениями, находится Стидинг, деревянный зал, где Гролантор измывается над своими меньшими.

Траотор: плывущий в небесах, в пределах вечного шторма – Траотор, крепость Мемнора.

ДРУГИЕ ЦАРСТВА

Много других существ, великих и малых, называют Элементный Хаос своим домом. Некоторые из них вырезали из водоворота Хаоса дома и королевства.

Город Латунни: ифриты Элементного Хаоса разделяют много пламенных царств между собой, формируя феодальную иерархию меньших огненных существ. Их главная цитадель – Город Латунни, древняя столица, довольно терпимая к различным формам жизни, благодаря чему различные планарные путешественники могут собираться тут и торговать.

Джинмоутс: кланы джинов собираются под руководством лидеров племени на кусках земли, плывущих в высотах загрязненного Хаосом пейзажа. Эти существа воздуха перемещают свои цитадели для войны с ифритами и титанами.

Монастыри Гитцераев: гитцераи имеют постоянные поселения в Элементном Хаосе. Внутри они оттачивают и совершенствуют свои тела и разум.

ФЕЙВАЛД

Фейвалд – магическое и таинственное эхо мира. Фейри, названные так в древних текстах и эльфийских работах, Фейвалд является родиной бесчисленных фей, и отсюда происходят эльфы Торила и эладрины со своими божествами. Их отношение к миру уменьшалось тысячелетиями. В течение прошлых времен эладринами были построены царства на Фаэруне, более тесно связанные с Фейвалдом, чем другие места в остальной части мира. Возможно через эти связи Чума Заклинаний удержала Фейвалд вблизи Торила. Фейвалд – сумеречное царство ослепительной естественной красоты и сырой магии. Его пейзажи полны блеска и опасности, чуждых

смертному миру. Многие из его существ существовали в мире веками, но не в столь ужасной и организованной форме, как они это делают в Фейвалде. Существует некоторое соответствие между мирским ландшафтом и землями фей. Хотя не каждая особенность Торила имеет близнеца в Фейвалде, многие все же их имеют.

ПУТЕШЕСТВИЕ

Фейвалд легко достигнуть, так как барьер между ним и миром весьма тонок. Мир и Фейвалд иногда сходятся, позволяя целым царствам существовать в обоих планах или в проходе между ними. В некоторых местах путешественник вообще не нуждается в ритуале и может наткнуться на Фейвалд весьма неожиданно. В других местах, перекрестках фей (см. стр. 53), позволено доступ тем, кто знает надлежащий обряд. Фейвалд столь отгорожен от мира в некоторых местах, что требуется мощная магия, чтобы пересечь границу. Фейвалд неопределенно красив и мрачно рискованный. Путешествие там очень похоже на перемещение в мире, но магические и существа фей управляют вмешательством в этот очаровательный план. Потребности существ из мира редко кого волнуют, и немногие феи активно злонамеренные по отношению к ним.

Связи: путешествие к астральным доминионам возможно через Фейвалд. Арвандор, Дипвайлдс и Врата Луны имеют прямые связи, которые позволяют свободно проходить через определенные места в Фейвалде.

Изменения бывают, и планарные путешествия обычно опасны или хорошо охраняются.

ТЕРРИТОРИИ

Первоначальный дом эльфов и эладринов, Фейвалд является также родиной всех фей. В нем сосредоточены руины разрушенных и оставленных эльфийских и эладринских областей. Он также содержит великие королевства эладринов, которые никогда не были на Ториле, так же как зловещие домены лордов фомориан и их лакеев, циклопов. Нельзя положиться ни на какую силу, чтобы отнести ее к добру, как это слово традиционно используется, но фомориане, конечно, более злы, чем другие. Между этими главными силами существуют и другие королевства фей и цитадели. Феи доминируют над Фейвалдом, и их сила простирается в некоторые места в мире, типа Леса Амтара (Дамбрат), Горы Курны (Истганд), Лес Летира (Великая Долина), Гултандор (Побережье Дракона), Высокий Лес (Луруар), Земли Орды, Рашемен, Юирвуд (Агларонд) и другие дикие регионы Фаэруна. Цитадели эльфов и эладринов, типа Эльфхарроу, Эверески, Муншае, Шилмиста (Тетир) и Вилдат (Тетир) имеют сильные связи с Фейвалдом.

МЭГ ТЕРИХ (Mag Tureah)

Ненавистное нагноение в пределах подземных земель Фейвалда известно как Фейдарк. В этих мрачных глубинах находится Крепость Мэг Терих, дом великого короля фомориан – Бреса. Железные башни Мэг Терих возвышаются в пещере, размеры которого не уступают целому царству. Оникс, испещренный пылающими драгоценными камнями и кристаллами, составляет свод пещеры. Выглядит он как ночное небо, со светом и даже порой создает ощущение мглистых иллюзорных сумерек. Ваемый черный камень украшает великий грот, формируя преграды и столбы, которые, кажется, исчезают в ложном небе.

В пределах Мэг Терих – это лабиринт железа и камня, в отличие от других цитаделей фомориан. Он содержит многочисленные порталы на и в Торил, все из которых открываются и разрушаются довольно неочевидно. Больше чем один неудачливый смертный наткнулся в древних руинах мира на портал и попал в царство Бреса, только для того, чтобы быть поработанным слугами фомориан. Брес сидит внутри крепости на железном троне, составляя заговор и размышляя о том, как установить беспорядочные врата в пределах его царства для своего злого использования.

СИЛЬДЕЮИР

Сильдеюир был однажды демипланом, соединяющимся с Юирвудом в Агларонде. Эладрин Юирешаньяр (иногда называемый звездным эльфом), создал его для попытки избежать человеческого вторжение в их царство. Сильдеюир расположен в Фейвалде в том же месте, в каком находится Юирвуд в мире. Поскольку Юирвуд переполнен Чумой Заклинаний, порталов, позволяющих перемещаться между этими двумя царствами нет. Но даже в этом случае феи Сильдеюира рискуют прокладывать пути в Юирвуд время от времени. Начиная с лидеров Миф Драннора, изучавших Сильдеюир, многие феи Фаэруна отбыли в это царство Фейвалда и поселились там. Под сумеречным небом, заполненным звездами, изящные стеклянные цитадели возвышаются над чудесными серебряными деревьями Сильдеюира. Эладрины, эльфы и их семьи обосновались здесь в небольшом количестве. Несмотря на недавние притоки населения, цитадели Сильдеюира обычно находятся далеко друг от друга. Его лидеры встречаются довольно редко, а его неприрученные области изобилуют существами феями.

ШЕДОУФЕЛЛ

Мрачное эхо Торила, Шедоуфелл одновременно и древний, и новый. Темная богиня Шар изменило то, что было известно как План Тени в течение некоторого количества лет после Чумы Заклинаний. Используя свое

ремесло, она свернулась в энергию смерти и сделала так, что не попала на Элементный Хаос. Она переименовала свое создание в Шедоуфелл, которое стало распространенным названием среди смертных, хотя некоторые все еще обращаются к этому плану как «Тень». Шедоуфелл – мрачное, жуткое место. Там, где Фейвалд отражает мир захватывающими дух способами, Шедоуфелл показывает распад, кошмарные пейзажи унылых цветов. Задумчивая полутьма заменяет причудливые сумерки Фейвалда, и каждая особенность места кажется жуткой и угрожающей. Области некротической энергии обычно слишком слабые и самое большее расстраивают проживающих в них, блуждают вдоль мрачного теневого пейзажа.

ПУТЕШЕСТВИЕ

Путешествие в Шедоуфелл более трудно, чем путешествие в Фейвалд. Простое попадание в Тень является довольно необычным. Однако, существуют определенные места в пределах мира, которые соединяются с Шедоуфеллом сквозь тонкую завесу. Эти порталы легко определить и они обычны в глубоком Подземье, много миль ниже поверхности. Родные существа здесь преследуют путешественников. Так же как это делают беспокойные мертвецы и души тех, кто проходит в Тень, но отказывается идти дальше. Гуманоиды Шедоуфелла являются, по крайней мере, столь же плохими как феи. Наихудшие существа служат Шар, Сету, Талоне и Оркусу, добиваясь в Шедоуфелле различных низких целей. Истинную безопасность трудно обнаружить в этих темных землях.

Связи: Шедоуфелл соединяется с Планом Фугу и Башнями Ночи. Мертвые путешествуют через Шедоуфелл на пути к загробной жизни, хотя некоторые остаются в мире или Шедоуфелле, боясь или неспособные пересечь их в будущем.

ТЕРРИТОРИИ

Большая часть Шедоуфелла суровое и заполненное монстрами отражение мира. В таких местах редко кто селится, кроме призраков, спектров и другой нежити. Небольшие сообщества темных (люди, превратившиеся из древних нетерезов), шадар-каев, в большом количестве разумной нежити, или смешение этих типов предлагают подобие убежища. Но любое такое место, как бы то ни было, лишь немногим предпочтительнее диких мест Шедоуфелла. Смертельные гиганты и ходящие в ночи, некоторые из которых служат Шар, управляют регионами Шедоуфелла. Приверженцы темных богов и демонов устанавливают святыни, храмы и домены в пределах Тени. Некроманты располагают свои лаборатории на Шедоуфелле, либо как-то связанные с ним, чтобы познавать неслетель. Некоторая мощная нежить также обитает в пределах Шедоуфелла, используя в своих интересах убежища, обеспечивающие защиту от враждебного мира. Те, кто не является уроженцем Тени, часто поддерживают средство для возвращения обратно на Торил.

ФУНДАМЕНТ ПОТЕРИ

Глубокое, черное, похожее на перевернутую башню, отмечено место, где раньше жила Шар. Ее дом теперь находится в астральном доминионе Башни Ночи, но когда-то Хозяйка Ночи управляла Тенью. Фундамент Потери служит напоминанием той правды и дверью в новый дом Шар. Вся область проникнута осязаемым горем, как будто само место оплакивает ее уход. Леденящие душу рассказы повествуют о том, что только верующий Шар может посетить это место и вернуться. Фактически, некоторые предпринимают попытки совершить паломничество в Фундамент Потери. Поэтому крайне опасные и злые существа, преданные тьме, окружают это место, изматывая и охотясь на неосторожных путников. Некоторые говорят, что секреты творения и разрушения могут быть изучены непосредственно в пределах Фундамента. Сорроусворны, рожденные в темноте, охраняют секреты, и бросают вызов тем, кто ищет свою судьбу в пределах пустоты.

ТЕНЕВАЯ ЦИТАДЕЛЬ

Скрытая в пределах сурового пейзажа Шедоуфелла, Теневая Цитадель является местом обитания бога, пропавшего без вести до или в течение Чумы Заклинаний. Всеми забытый теперь, Мастер всех Воров, Маск, держал свою цитадель, построенную полностью из тени. Он использовал ее в качестве укрытия, когда утомлялся блужданиями или очередной проказой на планах. Со времени исчезновения Маска, его Избранный иногда занимает цитадель.

Теневая Цитадель едва видима во мраке Шедоуфелла, и прежде замеченная как более глубокая тень, и можно даже пройти через ее стены. Но тем не менее ее стены тверды. Старое логово Маска не разрушается, несмотря на отсутствие его владельца. Давно, часть цитадели была преобразована в легендарный Храм Теней, который путешествовал по мирам и планам, служа непостижимым целям различных богов и богинь теней, сумерек и темноты. Говорят, что Маск манипулировал другими богами так, что смог назначить стража Храма, неизвестного происхождения. Теневая Цитадель Маска является как бы якорем для Храма. Время от времени он материализуется из темноты и снова соединяется с Цитаделью. Без сомнения, в Цитадели и Храме содержатся обширные сокровища и артефакты, украденные Маском со всех концов космоса. Оба строения также содержат внушающих страх зрителей и наборы ловушек, чтобы ловить или убивать непрошенных гостей.

Руководство Кампании Забывтых Царств

Источник: Forgotten Realms Campaign Guide, D&D 4
Перевод: Elminster (<http://faerunlands.info/profile.php?lookup=337>)

ГЛАВА 5 ПАНТЕОН

Мир Торила полон могущественных существ и их слуг. Конкурирующие секты одного и того же божества могут вести смертельные войны или работать вместе, в зависимости от обстоятельств.

В Фаерунском Пантеоне главенствуют Старшие Боги, которые владеют собственными доменами, а также им прислуживают боги разных рангов, экзархи и другие экстрапланарные существа. Большинство из богов любят своих прихожан, они заключают и разрывают союзы, воюют и влюбляются, ненавидят и убивают, поглощают или воскрешают друг друга.

Боги принимают активную часть в существование Торила через действия своих смертных служителей. Жрецы в тысячах разных сектах получают божественное покровительство в обмен на служение в церкви того или иного бога. Они являются первичными инструментами в деяниях церквей в этом мире.

Эта статья содержит следующие разделы:

- Старшие Боги
- Боги
- Экзархи
- Примордиалы
- Архидияволы

Старшие Боги

Роль божеств и иерархия, которую они занимали, менялась много раз за тысячелетия. И единственное, в чем можно быть уверенным, так это то, что эта иерархия будет меняться и дальше. Боги Фаеруна имеют разную форму и разные уровни силы и влияния, но некоторые правила действуют на всех. Восемнадцать Старших Богов соперничают за внимание смертных прихожан. Здесь дается краткое описание могущественных существ, как божественных, так и примордиалов, которые правят космосом.

Жизнь и Смерть

Хотя боги и бессмертные, их можно убить; хотя они вечные, их можно создать. За долгую историю космоса, много существ ставали богами и столько же пропало из памяти смертных. Иные божества, такие как Лолс, прошли экстраординарную трансформацию, изменив свою природу, природу своего домашнего плана бытия и мировоззрение прихожан.

Аватары

Большая редкость, чтоб у бога была физическая оболочка. Однако, они могут появляться в мире как аватары и так вступают в контакт со своими последователями. Божество может принять любую форму, которую только пожелает. Он или она может явится человеком для людей, эльфом для эльфов или даже принимать различные формы для последователей разных рас. Хотя, большинство богов имеют любимую аватару .в которой и появляются.

Божественные слуги

Кроме экзархов, богам служат и другие экстрапланарные существа. Большинство жрецов никогда не говорят напрямую с своим богом, но они имеют прямой контакт со слугами божественной иерархии. Вот несколько примеров таких слуг:

- **Ангели:** Большинство богов имеют слуг ангелов. Эти, наполовину самостоятельные существа, созданные богами, имеют свободную волю и могут «падать с небес»
- **Гаунаданы:** Эти аморфные существа являющиеся первобытными оозе с очень маленьким интеллектом и служат Гаунадауру.
- **Йоклол:** Эти демонические создания являются творениями великой богини Лолс, имеют острые, как бритва, клыки и плоть, похожая на воск.

Жрецы

Жрецы- это смертные, которые посвятили свою жизнь служению определенному божеству. Считается, что они разделяют мировоззрение своего бога, хотя это не обязательно так. Жрецы иногда приспособливают свою преданность к росту их силы. Они служат экзарху на героических уровнях, богу- на переходных уровнях и Старшему богу на эпических уровнях. Другие тянутся к Старшему богу или служат божеству, у которого совсем нет экзархов.

Избранный

Божество может коснуться смертного последователя своей божественной силой, таким образом творя Избранного, инструмент в смертном мире. Сила и задания Избранного колеблются в зависимости от бога. Избранный может стать экзархом, как в случае с Клангединном Серебробородым и Обальдом. Некоторые, как например, Кающая Леди Лолс, Халистра Меларн, создаются для определенных целей, а потом уничтожаются. В мире после Магической Чумы нет ни одного Избранного, который бы ни был экзахаром.

GREATER GODS

Name	Alignment	Gender	Sphere	Dominion	Priests	Adjective
Amaunator	Lawful good	male	Sun	Eternal Sun	sunlords	Amaunatori
Asmodeus	Evil	male	Sin	Nine Hells	mordai	Asmodean
Bane	Evil	male	Tyranny	Banehold	dreadmasters	Banite
Chauntea	Lawful good	female	Life	Green Fields	druids	Chauntean
Corellon	Good	male	Fey	Arvandor	feywardens	Corellite
Cyric	Chaotic evil	male	Strife	Supreme Throne	strifeleaders	Cyricist
Ghaunadaur	Chaotic evil	male	Abominations	Dismal Caverns	amorphites	Ghaunadauran
Gruumsh	Chaotic evil	male	Savagery	Nishrek	shamans	Gruuman
Kelemvor	Unaligned	male	Death	Fugue Plane	doomguides	Kelemvorite
Lolth	Chaotic evil	female	Drow	Demonweb Pits	arachne	Lolthite
Moradin	Lawful good	male	Dwarves	Dwarfhome	sonnlinor	Moradite
Oghma	Unaligned	male	Knowledge	House of Knowledge	lorekeepers/namers	Oghmanyte
Selûne	Good	female	Moon	Gates of the Moon	silverstars	Selûnite
Shar	Evil	female	Shadows	Towers of Night	nightcloaks	Sharran
Silvanus	Unaligned	male	Nature	Deep Wilds	druids	Silvanites
Sune	Good	female	Beauty	Gates of the Moon	heartwarders	Sunite
Tempus	Unaligned	male	War	Warrior's Rest	battleguards	Tempuran
Torm	Lawful good	male	Law	Celestia	holy champions	Tormish

Амонатор

Хранитель Желтого Солнца
Законно-добрый Старший Бог



Амонатор- это реинкарнация божества солнца и хранителя времени богов. Хотя некоторые говорят, что он умер, он фактически преобразовался в Латандера, и был почитаем под тем именем в течение многих столетий, перед тем как окончательно не возвратил себе и свое имя и свое призвание. Он заставляет солнце вести свой курс через все небо, таким способ отмечая время. Все, кто зависят от часов и календарей- фермеры, торговцы и кочевники- почитают Амонатора. Он также в почете у тех, кто живет по закону и справедливости. Его жрецы, лорды солнца, предлагают свои услуги, в качестве судей и должностных лиц. Их наиболее торжественный праздник- это день летнего солнцестояния.

Асмодеус

Верховный Правитель Девяти Кругов Ада
Злой Старший Бог



Уничтожение Сердца Двеомера в 1385 послало умирающего Азута (GHotR) на уровень Баатора, принадлежавшего Асмодеусу. Тот убил его и поглотил его божественную сущность. Потом он закончил Войну Крови, закинув Абисс на дно Элементального Хаоса. Теперь Асмодеус заправляет всеми Девятью Кругами Ада, ему служат восемь архидьяволов, армии меньших дьяволов и постоянно растущее число смертных последователей. Жрецы, служащие Асмодеусу, называемые «мордаи», ищут любого, кому не чужды жадность и насилие. У его сект нет святых дней. Асмодеус может быть харизматичным и добрым божеством, быстро награждающий любого, кто готов расстаться с душой. После смерти, проклятые навеки становятся рабами их бога-изверга.

Бэйн

Черный Лорд
Злой Старший бог



Будучи уничтоженным во Время Бедствий, Бэйн возродился в 1372 году ЛД и продолжает свою миссию по порабощению каждой смертной души в Торице. Черный Лорд Бэйнхолда- это воплощение самой тирании. Желание Бэйна владеть миром не возможно остановить мистическими стенами, которые отделяют смертный мир от безжизненного серого Бэйнхолда. Бэйн также ищет управления другими божествами, и он убил и поглотил жизненную эссенцию ряда божеств. Бэйн подчинил себе гоблинские божества Маглубиет и Хругек, а также богиню Ловиатар. Жрецы Бэйна стремятся доминировать над всеми вокруг них. У церкви Бэйна нет

никаких святых или праздничных дней. Когда смертный присягает на службу Бэйну, это служение абсолютно.

Чонтия

Великая Мать

Законно-добрая Старшая Богиня



Чонтия- одна из старейших богов, присутствовала при рождение самого Абейл-Торила. Она же вселила в мир жизненную эссенцию. Она следит не так за естественным миром, как за ходом жизни смертных, населяющих его. Великую Мать почитает любой, чья жизнь зависит от земли и ее плодов. Жрецы Чонтии молятся к ней на закате. Для ее благосклонности достаточно почитать природу и естественный кругооборот в ней. Ее прихожане поделены на две касты: пасторали, которые управляют фермерами и земледельцами; и истинные закройщики, солнечные друиды, видящие истину в диких землях, которые надо приручить.

Кореллон

Первый из Селдарина

Добрый Старший Бог



Легенды об эпических битвах между Кореллоном (иногда называемым Кореллоном Ларетианом) и Груумшом являются самими рассказываемыми во всем Ториле. Во время большой битвы, эладрины родились из крови Кореллона. Он был добрым правителем Арвандора и лидером Сэлдарина («Братья и сестры леса»), богом и покровителем эладринов, их гордостью и честью. Хотя он великий воин, это с его помощью эладрины смогли добиться великих успехов в магии. Целестиалы Кореллона защищают традиции и достижения расы эладринов. Они выступают советниками эльфийских королей и королев. Самым святым днем

для Кореллитов является Шилдмит, но каждый месяц они собираются вместе под луной, чтоб наблюдать *Лате'куор*, Лесное Вероисповедание Двурогой Луны, прославляя свое божество множеством искусных примеров их мастерства.

Кайрик

Принц Лжи

Хаотично Злой Старший Бог



Будучи безумным богом интриг и лжи, Кайрик воплощение самого хаоса. Он был дважды оскорблен богами, которые предотвратили его безумные полеты фантазии и мечты по порабощению смертных. Когда в Году Голубого Огня (1385 ЛД), он убил Мистру, ее родной план, Сердце Двеомера, взорвался и, как результат, началась Магическая Чума. Тир, Латандер и Сьон объединились, чтоб заключить его в его кошмарном доме на плане Высший Трон, где он находится по сей день, один и исключительно безумен. Кайриниты сеют хаос, уничтожение и безумие всюду, где только возможно. Немногие могут понять, какая подлая болезнь разума может заставить смертного служить такому божеству, но Кайринитов становится все больше и больше. Жизнь Кайрика описана в «Кайринишаде», в книге, которая доводит любого прочитавшего ее до полного безумия.

Гаунадаур

Следящий

Хаотично Злой Старший Бог



Прихожанами Гаунадаура были дроу, и он сосуществовал с Лолс, когда Яма Паутины Демонов лежала в Абиссе. После того, как Лолс трансформировалась в Старшее божество, она переманила последователей -дроу Гаунадаура к себе. Следящий видел, как погибли все дроуские божества в борьбе с Лолс, и ему стало ума спрятаться в самый далекий и самый темный уголок космоса, какой он только мог найти. На плане Унылые Пещеры, сила

Гаунадаура возросла. Он стал править низшими формами ooze, slims и abomination. Его почитают невероятно древние существа, такие как abomination с Аболетского Суверенитета. Жрецы Гаунадаура не празднуют никаких святых дней и живут только, чтоб сеять разруху во имя своего, полного ненависти, хозяина.

Груумш

Одноглазый Бог

Хаотично Злой Старший Бог



Влияние Груумша возросло относительно недавно, после того, как увеличилась популяция орков и других гуманоидов, ему поклоняющихся. Его недавний триумф включает в себя подчинения себе пантеона орков и других меньших божеств. Хотя груумшиты считают, что их бог родился с одним глазом, эладрины думают иначе, что он потерял глаз в бою с Кореллоном. Два божества бились множество раз и навсегда остались наибольшими врагами. Груумш- это бог завоеваний, и идет к своей цели через многочисленные жертвы врагов. Его шаманы советуют лидерам и военачальникам грабить, убивать и завоевывать. В последний день Марпенота, который груумшиты называют *Гарфек'тааз*, («Праздник Кровавых Камней») празднуется господство Груумша, как хозяина Нишрека. В этот день происходит посвящение новых шаманов и адептов ордена, а также жертвоприношения.

Келемвор

Лорд Мертвых

Старший Бог без мировоззрения



Келемвор контролирует грань между жизнью и смертью твердой рукой и с завидным изяществом. Он глубоко честен в роли Судьи Проклятых, поставив себя выше закона и хаоса, добра и зла. Он берет каждую душу, которая к нему попадает и судит ее по ее деяниям, на пути с одного мира в другой. Потому что Келемвор очень уважает как жизнь так и смерть, нежить приводит его в ярость. Его жрецы- это неутомимые борцы с некромантией. Келемворовы Хранитель Рока утешают семьи, которые потеряли кого-то простой философией: «Где есть свет- должна быть тьма, где есть день- должна быть ночь, где есть жизнь- должна быть

смерть». Шилдмит и Фестиваль Луны- два самых почитаемых праздника у прихожан Келемвора и дни воспоминаний об усопших.

Лолс

Королева Ямы Паутины Демонов
Хаотично Злая Старшая Богиня



Паучья Королева сидит одна на Дне Паутины Демонов, управляя дроу и их разнообразными предательствами и интригами. Она купается в крови, жаждет жертвоприношений и играет со своими последователями и жертвами. Она- это холодное и жестокое порождение чернейших мест бесконечного Абисса. Лолс существует на своем родном плане в виде семи ужасных пауков и одной красивой женщины-дроу. Она приняла эту форму, когда по своей ужасной воле, она переродилась в Старшую Богиню, которой и является сегодня. Лолс иногда является своим прихожанам, но не потому что была вызвана. Лолс никому не служит, и она требует преданности от всех без исключения дроу, хотя только женщины-дроу могут стать ее арахнами. Мужчин считают нечистыми в плане поклонения, и если мужчина позволит себе повернется к Лолс спиной, месть не заставит себя ждать.

Морадин

Кузнец Душ
Законно-добрый Старший Бог



Всеотец выковал dwarves из драгоценных камней и металлов в самом сердце мира, и наделил их справедливостью и неутомимостью в их начинаниях. Он безоговорочный Король Дома Дварфов, где он предводительствует в Морадинсаммане, лояльное сообщество богов и экзархов. Наиболее лояльна к нему, его преданная жена Берронар Истинное Серебро. Фактически неспособный к компромиссу, строгий и неутомимый, Морадин неутомимый защитник dwarven ценностей, бесстрашный даже перед лицом других богов. Не единожды Морадинсамман шел маршем через космос под предводительством короля. Жрецами Морадина становятся представители лучших dwarven кланов. Они вдохновляют своих

соплеменников стойко бороться с орками и им подобными. Их способность поднимать боевой дух воинов очень знаменито. Разные кланы развивают свои традиции и дни святого поклонения. Когда dwarфы прикладываются к своей «святой воде» (которую люди бы назвали хорошей пинтой пива), пьяные аргументы по поводу того, к кому их бог более лоялен, часто приводят к доброжелательным дракам.

Огма

Хранитель Всего, Что Известно

Старший Бог без мировоззрения

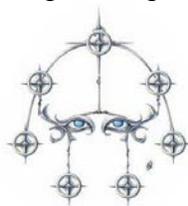


Божество Знаний рассматривает идеи и инновации, решая, что будет дано людям, а что будет забыто. Это ответственность, которую Огма несет со всей серьезностью, несмотря на внешнюю беззаботность. Огма процветает на идеях. Огма принимает любую мысли, не зависимо от того, что из нее получилось, добро или зло. Это он решает, пойдет ли понятие или идея дальше его автора и будет ли оно защищено. Когда Избранный Огма, Гранд Патриарх Куллен Кордамант, исчез более чем 120 лет тому назад, его вера раскололась на две фракции- Прокампурская Ортодоксальная Церковь Огма и церковь Огма в Изгнании, сначала в Сембии, а теперь в Кормире. Ортодоксальные жрецы известны как *Хранители Знаний*; Огманиты же называют себя *«Именующими»*. Обе фракции содержат большие и дорогие библиотеки и охотятся за текстовыми и устными знаниями по всему Торилю.

Сэлуна

Лунная Дева

Добрая Старшая Богиня



Вместе со своей сестрой Шар, Сэлуна сотворила Абейл-Торил из космического эфира и содействовала Чонтии в ее благословление жизни в мире. Она вдохнула свой дух в Луну и теперь все время смотрит вниз на мир, который помогла создать. Влияние Сэлуны на Торил проявляется в приливах и отливах и в мягких серебряных лучах лунной ночи. Она вносит свет во тьму и сдерживает то зло, которое излучает ее сестра Шар. В большинстве своем женщины, жрицы Сэлуны известны как «серебряные звезды», несут свое учение терпеливо и спокойно,

говоря что «где светит Луна, там место Сэлуны». Серебряные звезды ведут постоянную борьбу с темной стороной ликантропии. Они прочесывают Торил в поисках оборотней, пытаются их вылечить, взять под контроль или уничтожить тех, чья животная сторона пересилила человеческую.

Шар

Владетельница Ночи
Злая Старшая Богиня



Древняя как сам космос, Шар одна из божеств-близнецов, что создали мир из первичного хаоса Ао. В отличие от любви к изяществу своей сестры, Шар живет в глубочайших тенях, лелеет тайную ненависть и неприродные желания, а также жаждет мести всеми фибрами своей темной и черной души. Ее последователи владеют великой силой над смертными и прокладывают пути к самым высшим чинам в разных королевствах. В империи Нетерил, преданной Шар, существует один закон- Шар. Ее Ночные Плащи образуют отдельную фракцию, борющуюся за любое тайное знание, которое могут только найти. Храмы Шар практикуют поклонение своей богине очень разными способами. Как правило существования такого храма известно очень узкому кругу посвященных последователей, которые распространяют догмы Шар любимыми путями.

Сильванус

Лесной Отец
Старший Бог без мировоззрения



Будучи защитником дикой природы, Сильвануса часто считают божеством злых и мстительных друидов, для которых жизнь деревьев значит больше, чем жизнь человека. Фактически, Сильванус учит ценить любую жизнь. Однако, его влияние может быть интерпретировано двояко, или как целостное уважение естественного мира и порядка, или как угроза всерастущей экспансии цивилизаций дикой природы. Друиды Сильвануса молятся на заходе солнца и почитают дни Зеленой Травы, Мидсаммер и Хайхарвесттайд, как дни для медитации и воссоединения со своим божеством. Очевидно по своей прихоти, заставляет

природу оживать, ручьи находят свой путь, деревья начинают ходить. Это явление, известное как Ночная Прогулка Леса, может быть узколокализованным или глобальным, зависящим от неизвестных желаний Лесного Отца. Сильванус учит своих друидов защищать лес, не судить слишком быстро и сохранять баланс жизни и смерти.

Сьюн

Леди Любви

Добрая Старшая Богиня



Богиня любви имеет множество образов, включая Ханали Целанил, долго служившая богиней для эладринов. Она богиня всего красивого и нежных эмоций. Много богов, от Аманатора до Торма, были сражены богиней любви, но она оставалась в стороне от этого (если не считать постоянного флирта), оставляя свою любовь смертным, присягнувшим ей. Поклонение Сьюн наиболее пошрено в больших городах и среди аристократии, которая имеет много времени для романтики и созерцания прекрасного. *Серцееды* Сьюн- это представители самых красивых людей, эладринов и полуэльфов Торила. Их неофициальная иерархия контролируется самими харизматичными жрецами. Ее храмы это дань архитектурному искусству, а ее последователи должны проявлять любовь каждый день.

Тэмпус

Молот Врага

Старший Бог без мировоззрения



Лорд отдыха Воина способствует обеим сторонам любого конфликта, так как обе стороны стремятся к победе. Он патрон воинов всех рангов- от простого рядового до командующего армией. Для Тэмпуса, война это сила природы, которую надо уважать, так как она позволяет цивилизациям меняться и расти. Почти любой солдат в Ториле возносит свои молитвы к Тэмпусу перед лицом битвы. Именно из таких военных кличей-молитв Тэмпус черпает свою экстраординарную силу. Его *бэттлгарды* консультируют военачальников и благословляют оружие во имя Тэмпуса. Вероучение Тэмпуса исповедуется по всему Торилу, независимо от

того, какое оружие было взято в руки, и его жрецы живут повсюду, от цивилизованных наций до кочевых племен холодного Севера.

Торм

Лояльная Ярость

Законно-добрый Старший Бог



Торм стал Лордом Целестии после героического самопожертвования легендарного Тира (который погиб, защищая верхние королевства от нашествия демонов). Теперь он воплощает закон в космосе и стоит на страже правосудия в пантеоне. Правда, лояльность и стойкое убеждение в своей правоте - это дары Торма своим последователям, да и другим представителям Пантеона также. Церковь Торма включает в себя большое количество паладинов разных организаций со всего мира, а его жрецы, известные как **святые чемпионы**, являются сильными воинами, готовыми при надобности защищать принципы закона и порядка. Его храмы имеют форму неприступных крепостей, их архитектура символизирует стойкость Торма перед лицом хаоса. Исходя из этого, жрецы и паладины Торма путешествуют по Ториру, искореняя зло и хаос. Вероподданные почитают два важных святых дня. Святая Смерть (13 Марпенота), день когда Торм уничтожил Бэйна ценой своей смерти в Тантресе во Время Бедствий; Истинной Воскресение, два дня позже возвращения Торма к жизни, в то время, как Бэйн остался мертвым (правда временно).

Боги

Большинству Старших Богов служат боги меньшей силы, которые разделяют их мировоззрение и живут на их планах бытия. Боги также имеют своих смертных прихожан, иногда отличных от оных Старших Богов. Девятнадцать богов почитаются в Фаэруне, все они с разными взглядами на мир и в разных сферах бытия управляют. Как правило, боги действуют независимо от поведения Старших Богов их плана, хотя некоторые, например Бэйн, держит всех обитателей своего плана в постоянном контроле. Умберлии- это пример такого бога. Он живет в Доме Природы Сильвануса, вместе с Аурил и Милликой.

Умберли

Королева Сука

Хаотично- злая Богиня Дома Природы

Королева Глубин- жесткая повелительница, в основном не волнующаяся про своих смертных прихожан, когда один из ее штормов налетает на моря и океаны Торила, убивая многих. Ее последователи зависят от скудной милости своей богини и молят океан оставить им жизнь.

GODS

Name	Alignment	Gender	Sphere	Dominion	Priests	Adjective
Angharradh	Good	female	Wisdom	Arvador	circle singers	Angharradhan
Auril	Chaotic evil	female	Winter	Deep Wilds	icepriestesses	Aurilian
Bahamut	Good	male	Justice	Celestia	Justiciars	Bahamutan
Berronar Truesilver	Lawful good	female	Family	Dwarfhome	faernor	Berronan
Beshaba	Evil	female	Bad luck	Warrior's Rest	doommasters	Beshaban
Garl Glittergold	Good	male	Protection	Arvador	Glitterbrights	Garlian
Gond	Unaligned	male	Craft	House of Knowledge	Gondsmen	Gondar
Ilmater	Good	male	Suffering	Celestia	painbearers	Ilmatari
Loviatar	Evil	female	Pain	Banehold	pains	Loviatan
Luthic	Chaotic evil	female	Caves	Nishrek	shamans	Luthican
Mielikki	Good	female	Forests	Deep Wilds	druids	Mielikkian
Sheela Peryroyl	Good	female	Beauty	Green Fields	greenfosters	Sheelite
Sseth	Evil	male	Serpents	Towers of Night	mazewalkers	Ssethssar
Talona	Chaotic evil	female	Plague	Towers of Night	malagents	Talonite
Tiamat	Evil	female	Greed	Banehold	wyrmkeepers	Tiamatan
Tymora	Good	female	Good luck	Gates of the Moon	luckbringers	Tymoran
Umberlee	Chaotic evil	female	Sea	Deep Wilds	waveservants	Umberlant
Waukeen	Unaligned	female	Merchants	Eternal Sun	goldeyes	Waukeenan
Zehir	Evil	male	Poison	Towers of Night	Venomer	Zehiric

Экзархи

Экзархов часто отождествляют с полубогами. Большинство из них это смертные служащие Старшим Богам, возвышенные до агентов своих божеств и для их целей. Некоторые экзархи привлекают собственных прихожан, но большинство служат своим богам в одиночку. Экзархи способны создавать свои собственные планы, такие себе карманные миры. Мартхаммор Дуин является экзархом. Он служит Морадину, в числе других экзархов и богини Берронар, в чертогах Дома Дварфов.

Мартхаммор Дьюин

Искатель Следов

Добрый Экзарх Дома дварфов

Наиболее часто столкнуться с жрецами Мартхаммора, так зваными *воламтарами*, можно в цивилизованных обществах Севера. Дварфы, которые предпочли путешествия и приключения безопасной и спокойной жизни в клане, молятся Мартхаммору Дьюину.

EXARCHS

Name	Alignment	Gender	Sphere	Dominion	Priests	Adjective
Abbathor	Evil	male	Greed	Banehold	aetharnor	Abbathoran
Arvoreen	Lawful good	male	Vigilance	Green Fields	–	Arvoreenan
Baervan Wildwanderer	Good	male	Travel	Arvandor	–	Baervanian
Bahgtru	Chaotic evil	male	Brute strength	Nishrek	–	Bahgtrun
Baravar Cloakshadow	Good	male	Illusions	Arvandor	–	Baravarian
Brandobaris	Unaligned	male	Thievery	Green Fields	misadventurers	Brandobarian
Callarduran Smoothhands	Unaligned	male	Mining	Arvandor	earthbloods	Callardurian
Clangeddin Silverbeard	Lawful good	male	Battle	Dwarfhome	–	Clangeddite
Cyrrollalee	Good	female	Friendship	Green Fields	–	Cyrrollaleen
Deep Sashelas	Good	male	Oceans	Arvandor	–	Sashelan
Dugmaren Brightmantle	Good	male	Scholarship	Dwarfhome	–	Dugmarenite
Erevan Ilesere	Unaligned	male	Mischief	Arvandor	–	Erevanian
Fenmarel Mestarine	Unaligned	male	Outcasts	Arvandor	–	Fenmaren
Fzoul Chembryl	Evil	male	Service to evil	Banehold	–	Chembryn
Garagos	Chaotic evil	male	War	Warrior's Rest	bloodreavers	Garagathan
Hoar	Evil	male	Revenge	Banehold	doombringers	Hoarite
Hruggek	Evil	male	Ambush	Banehold	shamans	Hruggekan
Jergal	Unaligned	male	Fatalism	Fugue Plane	doomscribes	Jergali
Labelas Enoreth	Good	male	Longevity	Arvandor	–	Labelasan
Lliira	Good	female	Joy	Gates of the Moon	joydancers	Lliiran
Maglubiyet	Evil	male	Goblins	Banehold	shamans	Maglubiyen
Malar	Evil	male	Beasts	Deep Wilds	talons	Malarite
Marthammor Duin	Good	male	Explorers	Dwarfhome	volamtar	Marthammoran
Milil	Good	male	Song	House of Knowledge	sorlyn	Mililan
Obould	Chaotic evil	male	Warriors	Nishrek	–	Obouldan
The Red Knight	Lawful good	female	Tactics	Warrior's Rest	holy strategists	Red Knightist
Sharess	Good	female	Cats	Gates of the Moon	sensates	Sharessan
Shargaas	Chaotic evil	male	Night	Nishrek	–	Shargaasan
Shevarash	Unaligned	male	Vengeance	Arvandor	dhaeraowathila	Shevarashan
Shiallia	Good	female	Fertility	Deep Wilds	woodwives	Shiallian
Siamorphe	Lawful good	female	Nobility	Eternal Sun	highborns	Siamorphan
Solonor Thelandira	Good	male	Archery	Arvandor	–	Solonoran
Thard Harr	Good	male	Hunting	Dwarfhome	–	Thardite
Uthgar	Unaligned	male	Wildlands	Warrior's Rest	shamans	Uthgardt
Valkur	Good	male	Sailors	Warrior's Rest	wavetamers	Valkuryte
Vaprak	Chaotic evil	male	Frenzy	Nishrek	shamans	Vapran
Vergadain	Unaligned	male	Wealth	Dwarfhome	–	Vergadainan

Премордиалы (Первоэлементы)

Элементальный Хаос является составными блока для всей материи космоса, и премордиалы есть часть этого Хаоса. Боги боятся этого дикого плана с невообразимыми опасностями и они уважают премордиалов, населяющих этот план бытия.

Элементальные Лорды

Пять премордиалов правят Элементальным Хаосом. Все, кроме хаотически-злого Базим-Горага, не имеют определенного мировоззрения.

Акади: Королева Воздуха, повелительница летающих существ и всего, имеющего отношение к воздуху. Ее *Гуляющие по воздуху* учат, что мудрость приходит через попытки и ошибки и дорога к вере такая же тонка, как и воздух, которым владеет их повелительница.

Базим-Гораг: Лорд Камня Пандемониума ведет свой род от батрачи, жившие чистым хаосом. Он случайное воплощение, призываемый бессильными игроками, теми, кто потерял последнюю надежду в справедливую судьбу.

Грумбар: Лорд Земли, состоящий из камня и грязи и является строительным материалом для всего. Земля не идет на компромиссы- она просто существует. Его *Гуляющие по земле* противятся любым изменениям.

Истишия: Лорд Воды- воплощение постоянно изменяющейся природы воды. Абсолютно не интересующийся штормами Умберли и моряками Валькура, он все время остается в стороне от всего происходящего.

Коссут: *Гуляющие в огне*, служащие Лорду огня, поддерживают мнение об очистной способности огня и его роли в обновлении жизни. Когда люди видят, как их дома сгорают до тла, они всегда апеллируют к Коссуту.

Семь Потерянных Богов: Этот термин используется для обозначения различных групп могущественных существ, существовавших в разные времена. Некоторые из этих, так званых «потерянных богов», могли быть премордиалами. Одна из групп существ подходящая под описание включает в себя Дендара Ночнуа Змея, Кезеф Гончая Хаоса и Борем Киплящая Грязь

PRIMORDIALS

Name	Alignment	Gender	Sphere	Realm	Priests	Adjective
Akadi	Unaligned	female	Air	Sky Home	airwalkers	Akadian
Bazim-Gorag	Chaotic evil	male	Chaos	Pandemonium Stone	lords of change	Bazimite
Grumbar	Unaligned	male	Earth	Root Hold	earthwalkers	Grumbarryn
Istishia	Unaligned	male	Water	Cresting Spires	waterwalkers	Istishian
Kossuth	Unaligned	male	Fire	Undying Pyre	firewalkers	Kossuthan

Архидьяволы

Наиболее могущественные существа чистого зла в космосе населяют Девять Кругов Ада. Они стали еще большей угрозой для добрых сил после того, как Асмодеус стал Старшим Богом. Каждый Архидьявол управляет одним из Кругов Ада. Бесчисленное количество извергов служит Архидьяволам безоговорочно и преданно. Мефистофель наверное самый могущественный из всех Архидьяволов.

Мефистофель

Лорд Восьмого Круга Ада

Герцог Кании воплощает в себе всю хитрость Девяти Кругов Ада. Из лабиринтообразной цитадели на ледяных склонах Восьмого Круга, Мефистофель сеет свой грех, не обминая даже детей, в своем желании владеть душами.

Поклонение дьяволам

Некоторые дезинформированные люди попадают в поклонение одному или нескольким архидьяволам. Сокращенные грандиозными обещаниями, те, кто принял поклонение дьяволам скоро начинают понимать, что церемонии и ритуалы, проводимые в честь Архидьяволов, самое худшее, из того, что можно представить. Хотя, такие культы не являются обыденными, но в тех местах, где они существуют, внутренний круг посвященных обменивают души своих прихожан на великую силу.

Поклонение Асмодеусу также считается поклонением дьяволам. Однако, потому что Лорд Девяти Кругов есть истинным богом, его последователям не нужно проводить ритуалы с жертвоприношением, чтоб получить силу своего бога, в отличие от тех, кто поклоняются дьяволам Ада. Количество поклоняющихся дьяволам сект точно не известно; однако, одна из самых либеральных группировок из их числа походит из Эльтургарда. Высший Суд Торма верит, что каждый из девяти Лордов Ада поддерживает как минимум одну такую секту, и одна из них близ Кормира. Точно известно про одну тайную секту, которая находится в Высоком Имаскаре. Там, самопровозглашенный ребенок Мефистофеля поднялась до уровня Императрицы, уничтожив истинного претендента на трон.

ARCHDEVILS OF THE NINE HELLS

Name	Alignment	Gender	Territory	Priests	Adjective
Bel	Evil	male	First Circle	cultists	Bellic
Dispater	Evil	male	Second Circle	cultists	Dispatian
Mammon	Evil	male	Third Circle	cultists	Mammonian
Belial	Evil	male	Fourth Circle	cultists	Bellian
Levistus	Evil	male	Fifth Circle	cultists	Levistan
Glasya	Evil	female	Sixth Circle	cultists	Glasyan
Baalzebul	Evil	male	Seventh Circle	cultists	Baalzebaan
Mephistopheles	Evil	male	Eighth Circle	cultists	Mephistophelean

Руководство Кампании Забывших Царств

Источник: Forgotten Realms Campaign Guide, D&D 4, Глава 6
Перевод: LE_Ranger, le_ranger@mail.ru, icq 307744148

Вернувшийся Абейр

Давным-давно мир был раздвоен, дабы спасти его от финального конфликта между богами и исконными. Боги взяли одну часть (Торил), исконные потребовали другую (Абейр).

Века спустя Чума Заклинаний (которую абейранцы называют Синее Дыхание Перемен) заставили два отдельных мира столкнуться и наложиться. Части каждого из миров переместились в другой. Затем миры вновь разделились, но каждый из них оставил на другом свой след. Примерно четверть Торила теперь приютила родные земли Абейра.

Две самых существенных "пересаженных" земли на континенте Фаэрун - Аканул и Тимантер. Однако, самая большая из новых земель - целый континент, который фаэрунцы называют Вернувшимся Абейром, который находится к западу от Бездорожного Моря.

На Вернущемся Абейре драконы управляют обширными царствами рабов. Драконорожденные многочисленнее всего, но жертвуют собой при восстаниях. Дварфов и людей много. Дженази также были многочисленны, но главным образом на восточном континенте Шир (континент, который не был перенесен на Торил Синим Дыханием Перемен). Другие расы менее многочисленны, и феи типа эльфов и эладринов редки и появляются лишь в последнее столетие. Организованная религия на Вернущемся Абейре (веры, простые святыни и путешествующее духовенство) в новинку; даже концепция богов, отвечающих на молитвы, для многих все еще чужеродна, хотя некоторые божества Торила основали свои опорные точки на возвращенных землях.

Прошлое Абейра

Истинная история долгого развертывания событий на Абейре скрыта от большинства смертных, живущих в наши дни, хотя есть много противоречивых взглядов на прошлое. Среди людей лишь горстка священников и мудрецов знает что-то больше того, что указано ниже (что большинство абейранцев считает истиной).

В старые времена Рассветные Титаны (исконные) бились с Эстелар (богами) и были унижены. Резня Рассветных Титанов была огромной, но они сохранили себе Абейр. Иссохшие и разоренные божественным огнем своих противников, немногие выжившие были утомлены раздорами. Ощувив это, их скакуны-драконы восстали и обратились против Рассветных Титанов, убив большинство их, пока пережившие это не отступили в камни гор и не затихли.

Затем торжествующие драконы пошли войной друг на друга и на драконов, оставшихся лояльным Рассветным Титанам. Это событие называлась Войной Клыка и Когтя, и во время ее драконы опрометчиво выпустили покинутую магию исконных. Большая часть Абейра была опустошена, да и драконы в свою очередь остались травмированными, немногочисленными и утомленными войной.

Тогда легендарный Горлаун, дракон огромного размера, мощи и возраста, основал первую империю драконов. С тех пор пошла конкуренция драконьих царств и началось долгое Правление Драконов.

Драконы ссорились, империи поднимались, ширились и распадались или оказывались вырванными из когтей своих умирающих императоров, но драконье правление было почти бесспорным, пока Синее Дыхание Перемен не обнажило малое количество янтаря-губителя драконов - достаточно, чтобы разрушить Правление Драконов. Сейчас целые земли Вернувшегося Абейра управляются самостоятельно, свободные от драконьего правления - по крайней мере, в настоящее время.

Формирование земли

Вернувшийся Абейр находится во власти могучих горных цепей с трех сторон, образующих дугу вокруг великого центрального залива - Моря Дракона.

Северное побережье Вернувшегося Абейра состоит из суровых необитаемых утесов, спускающихся к волнам с холодных иззубренных горных высот, где Рассветные Титаны спят в ледяном Фимбруле. Юг - горная земля Релмаур, дом враждующих драконорожденных и орков, и естественный барьер между последними двумя выжившими царствами драконов: джунглями Мелабраута на западе и обширными полями Скелкора на востоке. Горная цепь отделяет Скелкор от удерживаемого людьми Эскорна и Земель Меча. Западная земля Гонтал гнездится за горной границей и не особо показывается чужакам. Эта земля - тайна для большинства абейранцев, а граждане Гонтала считают ее местом для бушующих интриг.

СТАЛЬНЫЕ НЕБЕСА

На Абейре приятное синее небо давно уже забыто. Вместо этого от горизонта до горизонта протянулся свод металлического цвета. При приближении плохой погоды стальные небеса кипят темно-зелеными и медными облаками. Стальные небеса не затевают солнечный, лунный или звездный свет.

Небо имеет металлический оттенок из-за арамбара - остаточной энергии древних исконных. Арамбар был Рассветным Титаном, сила которого была настолько обширной, что даже после смерти остаток ее сохраняется на Вернувшемся Абейре.

СУМЕРЧЕННЫЕ ПОРТЫ

Абейранцы часто используют "Сумеречные Порты" в качестве удобного общего названия, но эти города на западных берегах центрального Моря Дракона никогда ни в чем не сотрудничали. Тем не менее, все они считаются с мнением Орларракх, старшего зеленого дракона.

Знания о Сумеречных Портах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Мудрости Улиц.

ДС 20: Сумеречные Порты внешне кажутся свободными, но, по правде говоря, они находятся в рабстве у Орларракх, Зеленой Герцогини. Орларракх собирает дань для Мелаура Бессмертного, правителя Мелабраута (страница 210). Хотя каждый Сумеречный Порт - жестокий конкурент для всех остальных, в каждом из них также поддерживается крепость-логовище для Орларракх, если она решит нанести визит. При каждом посещении Зеленая Герцогиня требует аудиенции нынешних лордов каждого из городов. Иногда после таких аудиенций приходится выбирать новых лордов.

ОРДЕН РАССВЕТА

Несколько культов на Вернувшемся Абейре тайно поклоняются Рассветным Титанам, моля их о возвращении и веруя, что они убьют драконов или по крайней мере сломят их власть и восстановят в Абейре причудливый золотой век свободы. Эта вера находится под строгим запретом лордов-драконов, так что эти культы встречаются в предельной тайне. У большинства их нет никаких секретных знаний или ритуалов и, таким образом, их секретные встречи - просто показуха. Некоторые, типа Ордена Рассвета в Мрейелундаре, заявляют, что обладают реликвиями Рассветных Титанов.

Орден Рассвета поклоняется массивному черепу, который иногда говорит. Члены полагают, что череп принадлежал древнему исконному, убитому драконом Горлауном. Канонада слов черепа, конечно, кажется достаточно внушительной, но все они - в основном загадки. Некоторые члены некогда утверждали, что за говорящим черепом стоит Мастер Куклы, драконорожденный по имени Рован Бабар, и что он стремится обмануть культистов. Все такие члены скоропостижно скончались, и новые ничего об этом событии не знают.

Рован проповедует, что до прихода драконов континент был дикой местностью, по которой бродили гуманоиды, жившие в мире с Рассветными Титанами. Рован заявляет, что исконные отдыхают в сердце самых глубоких пещер в северных горах Вернувшегося Абейра. В своей легкой дремоте они знают, что происходит в мире, и осведомлены о почестях, воздаваемых им Орденом Рассвета. Рован говорит, что если поклонение ордена чисто и достаточно сильно, Рассветные Титаны явятся и вновь сделают драконов своими скакунами, каковыми они и были раньше.

Если Зеленая Герцогиня когда-либо узнает, до чего дошел Орден Рассвета, она скорее всего вырежет весь Мрейелундар лишь для того, чтобы убедиться, что ни один культист не ушел.

Дусклан

Портовый город; население 56,600

Дусклан состоит из мешанины рас. В отличие от Тармалуна (страница 216), Дусклан добр к беглым рабам из других царств и других Сумеречных Портов (поскольку любого могут выбрать наугад на съедение старому зеленому ужасу). В Дусклане даже живет несколько орков, живущих в Нижнем Порту, окрестностях доков, где много борделей и теневых торговцев. По неким неясным причинам Орларракх является в Дусклан не так часто и редко остается достаточно долго, чтобы съесть более чем нескольких неудачливых граждан.

Дусклан - намного более веселое место, чем другие Сумеречные Порты. Местные жители имеют хороший вкус к пирам, танцам, пению, театрам и публичным шуткам. Воровство и ссоры в причальных тавернах достаточно обычны, но убийств, похищений и поджогов почти не бывает.

Дусклан - центр абейранской подделки (монеты - местная специализация) и фальшивых документов для всех, кто может за это заплатить. Особенно этот аспект города любят беглые рабы.

Городом управляет Дуспранар, живущий в огромном особняке, издающий декреты и выносящий решения по торговым спорам и в вопросах, грозящих нарушением закона. После каждого из несчастных посещений Орларракх выбирается новый Дуспранар.

Лилорн

Портовый город; население 68,000

Отчаянно гордые лилары всегда были одними из самых смелых среди абейранских моряков, путешествуя далеко по морям в поисках новых мест для торговли (и островов для разграбления). Лиларские пираты - основной элемент абейранского фольклора, и лилары конкурируют с самбрезами с Земель Меча по выдумыванию овкорблений и обнажению стали для их возмещения. Однако, они не убивают более слабых или старых противников, но носят маленький пояс-кнул для наказания подобных обидчиков.

Лилорн однозначно самый большой, богатейший и самый доминирующий из Сумеречных Портов. Он получил этот статус, пожертвовав самым большим количеством своих граждан безграничному аппетиту Орларракх.

Лилары предпочитают окруженные стенами висячие сады и внутренние дворы в своих каменных домах с окнами-арками. Внутри их домов - богатые гобелены, насыщенные ковры, дорогостоящие статуэтки и другая роскошь, включая весь спектр очень пряной домашней птицы на обеденных столах.

Под лапой Орларракх Лилорном управляет лорд, избираемой другой знатью. Голосуют главы всех семнадцати лиларских благородных домов, обычно выбирая пожилых, консервативных мужчин (если Орларракх съест старика, то по крайней мере жертва прожила полную жизнь перед тем, как встретить столь ужасный конец).

Неправдоподобно богатые Нандрел Гостур и Зашина Дретил возглавляют Теневой Поцелуй - банду нарко- и ядоторговцев, действующую по всему Морю Дракона. Зашина любит авантюристов, страстно выискивая новости об их делах, часто нанимая и даже совращая их, когда считает, что это достаточно безопасно. Она строит планы по использованию своих наркотиков для контроля Орларракх.

Марраук

Портовый город; население 38,800

Холмы вокруг Марраука суровы и голы от растительности, так что он долго был известен как Город Пыли из-за носимого ветрами песка (называемого пескодуй), хлещущего его массивные каменные здания и убивающего всю растительность. Пять долин прямо внутри его заполнены глубокими залежами очень мелкой и чистой соли, которую Марраук теперь экспортирует на весь Возвращенный Абейр и на большую часть западного Фаэруна.

Особенность местной одежды - темные, закрытые плащи для защиты от пескодуя, что делает всех на улицах очень похожими. Марраукилы - строгий, немногословный народ, управляемый наследственным высоким лордом. В настоящее время на этой должности находится спокойная и любимая всеми женщина по имени Дауна Лорастур. Трое ее молодых сыновей волнуются за мать, все менее повинующуюся Зеленой Герцогине.

Мрейелундар

Портовый город; население 29,900

Этот влажность, гниющий город всегда был известен богатством, развратом, беззаконием и незаконными методами. Здесь живут и работают лучшие ювелиры и огранщики Вернувшегося Абейра, и в жизни верховодят банды. Мелабраут получает от этого города немалую дань - после того, как ее собирает Орларракх.

Ювелир Труск Рантин - Лорд Врат города, но банды боятся и повинуются Нарнорну, таинственному и легендарному вору, который и правит фактически.

При том, что часть свободного народа Земель Меча очарована драконами и жаждет их мощи, таковые из Сумеречных Портов по себе знают, что драконы недостойны изучения или поклонения. В отчаянии некоторые из них тайно обращаются к поклонению исчезнувшим Рассветным Титанам. Недавно основанный Орден Рассвета быстро становится реальной силой за закрытыми дверями Мрейелундара.

Тарсит

Портовый город; население 46,800

Основанный вокруг устья Реки Эсмур, где всегда было в избытке рыбы, угрей и песчаных моллюсков, Тарсит - самый занятой рыбацкий центр Вернувшегося Абейра. Каждый день сотни граждан выходят на веслах или под парусами в небольшой залив реки Эсмур, чтобы вытянуть сети, полные сверкающего улова. Большинство угрей и моллюсков съедается тут же, но скальных крабов закатывают в речную глину и запекают в твердые шары, хорошо переносящие путешествие, а рыбу потрошат и сушат. Эти пищевые продукты стали главным экспортом Тарсита, опережая его традиционную гордость - самые прекрасные веревки и паруса на всей земле. Ткачи Тарсита делают лучшие ткацкие станки на Вернувшемся Абейре, но они не идут на продажу (и время от времени крадутся при смелых набегах, науськиваемых ткачами из других городов).

Тарситом управляет Тарандар, владеющий магической тростью, который получает приказы от Орларракх. Это в большинстве своем спокойный город, который иногда взрывается неожиданным ужасом, когда Зеленая Герцогиня подбивает другого подобного дракона из Мелабраута на соревнование - кто больше съест.

ЭСКОРН

Это бывшее драконье царство - ныне человеческая земля ("Эскорн" - сокращение от Эскорнамундир, имя его свергнутого драконьего правителя). Широко известный в других местах Вернувшегося Абейра как отсталое, глухое царство, таковое лишь в названии, Эскорн едва управляется. Король перемещает свой двор из замка в замок, поддерживая порядок со своими быстроходными рыцарями. Закон короля часто простирается лишь на длину мечей рыцарей.

Кроме рыночных мест (расположенных на перекрестках дорог или на пересечении троп с судоходной рекой), чужеземцы и нелюди встречаются редко, даже при том, что драконорожденные тоже некогда были рабами Эскорнамундира. Когда дракон-император Эскорна пал, драконорожденные поспешили на помощь своим сородичам в Скелкоре.

Знания об Эскорне

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

История DC 10: Эскорн был вырван из драконьих когтей не только героизмом людей-рабов, повсеместно поднявших восстание, но и благодаря определенным делам авантюристов во главе с сильным и жестким воином Аунглассом Роарилом, от которого и идет нынешний королевский род. Начиная с Избавления, как называется это событие, правили пять человеческих династий. Четыре династии закончились насильственно.

Эскорн известен как Царство Дикого Дракона - не за свое драконье прошлое и не за распространенность диких драконов, а из-за Дикодраконов - одно из бывших правящих семейств. Большинство мудрецов полагает, что Дикобраконы были ситреблены кланом Хайлразвин, но легенды всегда настаивали, что они живы, рассеявшись среди эскорнартов, не зная о своем происхождении, породив много успешных авантюристов (и изгоев). В один прекрасный день Дикодраконы вернутся на трон, и начнется время величия Эскорна. Некоторые из старших и самых ученых волшебников Вернувшегося Абейра объявили, что правы легенды, а не мудрецы.

История DC 15: В некоторых из руин Эскорна все еще есть невероятные сокровища. Гробницы древних драконьих императоров усеивают землю, не говоря уже об отдельной колоссальной постройке, возвышающейся на мили в стальное небо, в которой, как считают, размещается Рассветный Титан, который никогда не был побежден в течение Правления Драконов. Однако, никто никогда не смог даже поцарапать каменные врата, запечатывающие вход в гигантский шпиль.

Мудрость Улиц DC 10: Главный экспорт Эскорна - древесина, кувшины с лекарствами и лесорастительный джем (особенно коричневый, известный как *таррум*), выделанные шкуры и соленое мясо. Добыча включает волвов, кабанов, оленину и земляных кур - термин, используемый эскорнартами для диких индюшек, которые могут вырастать размером с человеческого ребенка.

Мудрость Улиц DC 15: Орнан, нынешний король Эскорна - краснолицый, жесткий постаревший ветераном, прошедший много лет в седле - в борьбе с изгоями, потенциальными узурпаторами и монстрами. Это грубый человек, желающий быть светлым и справедливым, но он не мешкает с теми, кто бросают ему вызов или с любым, кто обманывает. Король Орнан любит простые разговоры, честные деловые отношения и тех, кто добр и благосклонен друг к другу. Под его правлением убийц казнят, воров порют, об их преступлениях широко сообщается, и обеспечивается, чтобы они возместили вдвое больше, чем украли (обеспечивая работу под наблюдением его рыцарей, если нет иного способа сделать это).

ШТОРМОВАЯ РУНА

Штормовая Руна - кабала из примерно дюжины богатых штормхарских торговцев и землевладельцев, встречающихся в секрете и скрывающие личности от своих агентов, занимающих более низкую ступень. Агенты никогда не совершают жестоких или явно незаконных дел; работая через шпионов и посредников для защиты личностей своих членов от предательства, Руна нанимает для такой работы авантюристов-чужеземцев - по принципу разовой задачи.

Нат Харандал, коварный и расчетливый изготовитель ядов и торговец парусиной, веревками, шнурами и палатками, возглавляет Штормовую Руну. Ему помогает Беласкур Халлоудрин, надменный расист и превосходный актер, занимающийся прекрасными платьями, тесьмой, духами, перчатками и шляпами. Когда доходит до темных дел, Нат и Беласкур - самые энергичные мыслители и исполнители Руны, и они могут всегда обратиться за помощью к мускулам холодного убийственного торговца лошадьми Мордрара Хаммеска и к жестокому тележнику Остралу Бардвику.

Штормовая Руна не заинтересована управлением Эскорном, но ее членов очень интересует обогащение и получение большей силы - через манипулирование рыцарями Эскорна и медленное формирование популярных взглядов. Они поощряют всех разделять точку зрения, что торговцы - истинные друзья народа, потому что они делают всех богаче и дают комфорт, принимая во внимание, что король и его рыцари, при всех их разговорах о справедливых законах - на самом деле угнетатели.

Всякий раз, когда Руна способна подтолкнуть рыцаря или любого придворного или королевского агента к действию или разговору в резкой или своевольной манере, она стремится сделать это. Всякий раз, когда ее агенты могут представить указы короля или рыцарей чрезмерно жестокими или тираническими, они стараются придать им именно этот оттенок. Они также заботятся о том, чтобы никто не начал видеть в торговцах объединенную угрозу. Кабалла работает против не-членов, используя воровство, вандализм и случайные поджоги - так, чтобы члены Руны процветали, в то время как другим торговцам Эскорна приходилось бороться.

КОРОЛЕВСКИЕ ТВЕРДЫНИ

Королевские твердыни Эскорна - всего лишь одиночные каменные башни, окруженные рвами, и деревни вокруг них. Несмотря на название, каждая из них - по сути лишь приют для продавцов маленьких и ценных изделий, ростовщиков и богатого люда, желающего жить в безопасности. Многие достаточно густонаселенны, чтобы иметь "высокое общество", которое мало, ревнует к "этим высоким трепачам" из Штормошлема и отчаянно стремится изучать и подражать этой моде высоких трепачей.

Поселения и приметные черты

Большинство Эскорна - раскидистые лесистые холмы, усеянные маленькими усадьбами на несколько семейств. Тропы встречаются часто, но дорог немного, указателей нет вообще; в этой стране легко заблудиться. Изобилуют потоки, болота и много крошечных водоемов, окутанных мглой на рассвете и в сумерках. Кроме рыцарей и рауренов (шпионы и посланники короля), лишь коробейники и выносливые ездоки хорошо знают маршруты и вехи сельской местности.

Эскорн наиболее густонаселен и сильнее всего патрулируется по прибрежным дорогам, соединяющим королевские твердыни. По мере путешествия на восток земля становится все дикой и опасной; по ней бродят многочисленные твари и банды изгоев. В конечном счете жители, тропы и закон разом исчезают в Лесу Харглет. Все знают, что в лесу есть руины, но немногие эскорнарцы знают о них что-то конкретное (кроме руин рядом с тем местом, где они живут).

Штормошлем

Столица; население 18,000

Столица Эскорна - растянутый, не окруженный стенами каменный город, восстановленный людьми из руин древних dwarфских зданий, в которых драконы некогда устраивали свое логовище. Он назван по имени легендарного человека-воина, погибшего в великопепной борьбе за свободу от драконов за столетие до успешного восстания людей.

В Штормошлеме грязные дороги для фургонов меж гравийных пешеходных дорожек, расположенные как попало, и деревьев и неразработанных площадей больше, чем плотной застройки. Его самое большое здание - амбароподобная каменная крепость, называемая Тронным Залом, дом Короля Орнана Роарила. Во время путешествий Орнан оставляет правителем своего геральда, любезного, но глуповатого Мрескана Хондла, дабы тот выслушивал просьбы и жалобы подданных. Король и его геральд часто общаются посредством эскорнанской драгоценности - Видящих Камней.

Король Орнан похоронил трех жен, но выросстал троих детей. Наследный принц Имрар Роарил - импульсивный, гордый и способный воин, глумящийся над своим младшим братом. Принц Фландарр Роарил ненавидит Имрара и строит планы, как стать королем при поддержке слабоорганизованной кабаллы жадных эскорнанских торговцев и многих из давних доверенных шпионов короля. Однако, большая часть все более и

более беспокоящейся знати царства поддерживает Принцессу Длорну Роарил - интеллектуального, справедливого и дипломатичного младшего ребенка Орнана.

Благородные семейства Калат, Хорнлар и Сардрон тайно настроены в оппозиции к восхождению на трон любого из Роариллов после смерти Орнана. Давний конкурент Короля, проницательный и искусный Амонтур Сардрон хочет продвинуть в короли своего сына - бойкого, превосходного актера Арангура, и готов ради этого нанять кого угодно или вступить в любой союз. Дларрин Калат не заботится о том, кто именно король, пока реальным правителем является он сам, и он ищет способы влияния на каждого из значимых рыцарей (часто - запугиванием или угрозами шантажа).

Большинство эскорнаров в той или иной степени привязаны к своему королю и полагают, что угрозы его правлению - работа зловещих чужеземцев или чрезмерно честолюбивых рыцарей. Однако, в повседневной жизни Штурмошлема царит интенсивный интерес к вечноменяющимся интригам, влиянию и относительному социальному положению всех придворных и рыцарей. В Штурмошлеме нет гильдий, но он давно уже развил противоречие жестокости некоторых из самых своеобразных рыцарей: таинственную Штурмовую Руну.

В Штурмошлеме живут богатейшие семейства эскорнаров. Благородные семейства имеют в черте города окруженные стенами особняки. В Штурмошлеме правят бал все моды, сплетни, игры (типа метания ножей и различных карточных игр) и хобби Царства Дикого Дракона. Штурмошлем - единственное место в Эскорне, в жилищах которого есть украшенные холлы и шикарно оборудованные комнаты, использующиеся лишь для развлечения гостей.

Айронхар

Королевская твердыня

Айронхар - самая большая из королевских твердынь. Несколько богатых сборщиков живут здесь, часто нанимая авантюристов в качестве цепких рук на окрестных землях.

Завсегдатай, чаще всего нанимающий группы авантюристов в Айронхаре - Драмар Лорнен. Она одержима мечтами о Шпиле Рассветного Титана (страница 207) и придумала многогранный план для получения возможности войти в него. Говорят, что многие наняты ей в Эскорне и в других местах, выполняя маленькие задачи, которые в конечном счете дадут Драмар ключ для входа в Шпиль.

Мглистая Поросль

Королевская твердыня

Известная богатой местной историей превосходных певцов, менестрелей и изготовителей инструментов, Мглистая Поросль недавно стала центром вандализма, поджогов и нападений на королевских агентах, хотя никто из злодеев так и не был схвачен. Местные жители все чаще полагают, что определенные благородные семейства нанимают чужеземных бандитов и хулиганов, но никто не смеет называть имен. Охота ради спорта и ради добычи Лесу Харглет особенно хороша близ Мглистой Поросли, и местные охотники часто нанимают авантюристов в качестве охраны, когда вероятность атак монстров или изгоев возрастает достаточно, чтобы стать реальной проблемой.

Остроглазый, но старый Умел Рассекающий Зуб из Мглистой Поросли искал группу, которая может провести его, несмотря на его немалый возраст, к руинам, которые в молодости он исследовал вместе с давно уже мертвыми соотечественниками. У Умела есть фрагмент старой карты и полустертые воспоминания, способные привести наемников в место под названием Саванфаст, где, по словам Умела, "огни в земле поют идеально чистыми голосами".

Норнгласт

Королевская твердыня

Эта самая маленькая и отдаленная из трех королевских твердынь Эскорна названа по имени семейства-основателя - ранее видного, но ныне заглохшего клана Норнгласт. Благородные Норнгласты накопили невероятное богатство, и предполагается, что они потратили немалую часть своих монет на семейный проект, о котором чужакам не рассказывали. Многие из местных говорят о "Секрете Норнгластов" - но по сути это лишь отмечает, что Норнгласты отличались от других, но никто не знает - чем именно.

Ясно одно: Норнгласт кажется заполоненным духами своего прошлого - духами, которые словно преследуют свои прижизненные цели, иногда забираясь ради этого далеко за пределы Эскорна. Как говорят об этом эскорнары, "Норнгластом управляют привидения". По правде говоря, у Возвышения Араунта есть комплекс катакомб под твердыней - это одно из его центральных княжеств. См. страницу 252 для большей информации о Возвышении Араунта.

Рондевал

Королевская твердыня

Самое большое место для рыночных встреч в Эскорне носит имя легендарного, давно уже мертвого исполнителя, известного своим остроумием, очарованием и распутностью. Рондевал построил хорошую гостиницу там, где у перекрестья дорог били источники приятной, чистой питьевой воды. С тех пор тут развился торговый городок - без правительства, помимо владельцев гостиниц и их наемных рук. Сейчас это лучшее место в царстве, где можно найти квалифицированных ремесленников.

Рондевал - место постоянных сплетен и интриг, где безденежные и желающие быстро разбогатеть собираются, дабы попытаться урвать благосостояние - или хотя бы прожить - от любого, кто пожелает их нанять. Чужеземцы могут купить в Рондевале изумительный ассортимент "карт сокровищ" - или нанять квалифицированных художников для рисования новых, еще более причудливых.

ВОЗВЫШЕНИЕ АРАУНТА

Под Норгластом лежит сеть порталных путей, скрытых для всех, кроме нежити. Живущее существо арка или дверь с тремя вертикальными полосками над ней приведет в обычный туннель катакомб или в склеп, но разумную нежить, знающую значение меток, тот же самый проход может привести в другие катакомбы или кладбища куда-то еще на Вернувшемся Абейре. Называемые путями смерти, эти маршруты плотнее всего используются группой самоорганизованной нежити, базирующейся в Эскорне, которая называет себя Возвышением Араунта (см. страницу 252 для большего количества деталей об этой организации).

Возвышение Араунта существует в виде сети порталных путей, тропы которой формируют незримое королевство мертвых. Порталы ежегодно проникают на все большую территории, и по сути Возвышение полагает, что каждый склеп, каждая королевская гробница, каждый забытый уголок мира, где нежить зацает прихоти давно ушедших владык - фактически обширное, хоть по себе и маленькое, княжество Араунта.

В катакомбах под Норнгластом содержит свой двор нежить, известная как Лод и Меремот.

Заговоры и места для приключений

Аргул: Этот длинный расщепленный замок был построен драконорожденными рабами в качестве логовища для их драконьего владыки - гигантского дракона по имени Аргуларрагх. Рабы называли этого великого вирма Аргулом, и за столетия это стало и названием логовища. Замок был разорван на части конкурирующими драконами, ищущими сокровища (и закусившими оставшимися драконорожденными рабами) после того, как Аргуларрагх исчез. Большинство драконов считало, что вирм погиб при некотором происшествии или битве над морем, погрузившись в водяную могилу, но кое-кто полагает, что Аргуларрагх научился менять форму и живет в различных обликах и по сей день. Другая легенда намекает, что великий дракон был затянут в магическое изделие и остается в ловушке.

Твердыня Белприна: Этот маленькая, выпотрошенная огнем каменная твердыня имеет забытое человеческое происхождение. Она носит имя известного изгоя, жившего в этих разрушенных стенах столетия назад, собрав вокруг себя множество объявленных вне закона. Бандитов неоднократно вышвыривали из твердыни различные эскорнарские короли и рыцари. Но бандиты всегда возвращались, оставляя за собой неизбежные рассказы о спрятанных сокровищах, все из которых сосредоточены в руинах. Хищные монстры начали бродить поблизости, ища возможность закусить очередными изгоями или искателями сокровищ, посещающими Твердыню Белприна.

Шпиль Рассветного Титана: Эта монолитная структура вздымается в небо на две мили, словно стройный молочно-белый клык. Она словно построена из мрамора, хотя фактически он прочнее железа. Является ли это уникальное вещество само по себе слишком твердым, или это магически усиленный мрамор - никто из потенциальных исследователей так и не смог определить. Большинство полагает, что внутри массивной крепости живет Рассветный Титан - один из исконных древних времен, которым драконы так и не смогли нанести поражение, но они все равно исчезли из этого мира. По слухам: есть и другие подобные постройки - типа цитадели размером с графство из горящего льда, которое было на диком континенте Шир на востоке, прежде чем Синее Дыхание Перемен навсегда изменило мир и Шир исчез во мраке. Что случилось с Широм и исконным деспотом Каршимисом - неизвестно и вряд ли когда-то откроется.

Огненные Деревья: Опаленные, перевернутые камни этой когда-то внушительно, но ныне разрушенной крепости лежат в "шраме" из сожженных стволов деревьев и почерневших от огня камней, где не растут новые растения. В темноте над камнями плывет жуткое свечение и, по слухам, там очень активна магия, изменяющая чувства, способности и формы живущих существ.

На месте Огненных Деревьев когда-то стояла укрепленная тюрьма драконорожденных Раурокх, названная по имени правившего там дракона. Раурокхимдхар держал и разводил здесь драконорожденных. Под Раурокхом есть глубинные пустоты - давно покинутый dwarфский город под названием Дурлиндболд. Город был очищен от своих строителей века назад разумной магией, от которой гнила плоть. Перед угрозой смерти dwarфы рассеялись по множеству маленьких пещерных домов по всему Абейру. И по сей день тут можно встретить

монстров, беспощадную магию, разумную чуму, вытеснившую дварфов, и кое-какие утерянные сокровища меньших драконов, а также драконорожденных беглецов из Раурокхах, проживших всю жизнь в пустотах Дурлиндболда.

Орот: Давно известный как Полая Гора, этот большой, но низкий разрушенный вулканический пик зарос густым лесом. Орот уже не пуст: область изобилует монстрами всех видов, удерживающими даже самых смелых авантюристов. Как показывает история эскорнаров, рыцари царства не рискуют появляться близ Орота, даже если подвергнуты опасности королевские наследники.

Старший черный дракон Лхарглорот, бывший лояльный служитель Мелаутаура Бессмертного (страница 210), давно уже сбежал в Орот и все еще живет там. Дракон продолжает свои сумасшедшие эксперименты без внимательного присмотра своего владыки. Он удобно устроился в пещерах в глубине Орота, продолжая экспериментировать на живущих существах мощной магией своего собственного изобретения, создавая новых ужасающих монстров.

Большинство созданий Лхарглорота - уникальные бесплодные кошмары, но наряду с такими есть и воистину успешные. Некоторые из неудавшихся экспериментов дракона (большинство из которых - твари-бормотуны) иногда сбегают, бродя по лесам Орота и пожирая друг друга и всех вторгшихся.

Саванфаст: У древних дварфов Дурлиндболда были заставы под землей, с которых они наблюдали за мародерствующими драконами в течение первых нескольких тысячелетий Правления Драконов. Одна из таких застав была построена в пустототелом естественном каменном куполе. Хитрые окна магии, которых нет на внешней стороне, были высечены в склонах естественного формирования, позволяя дварфам то, что находится на поверхности. Время от времени существа из внешнего мира случайно получают доступ в Саванфаст, покружившись перед пригорком в особой манере. Внутри находятся узлы магического света, поющие предупреждения всякий раз, когда на них встают вторгшиеся, а также туннели, ведущие далеко под землю - возможно, к Дурлиндболду и другим местам, когда-то построенным дварфами. Лабиринт также заполнен существами, проникшими в него, но неспособными из него выбраться.

ФИМБРУЛ

Фимбрул, Земля Гигантов - холодный, бездорожный и на вид бескрайний горный регион. В нем властвуют возвышающиеся одетые снегом пики, воюющие снежные бури, глубокие пропасти и узкие скрытые долины. Под его могучими пиками лежат длинные сети пещер с реками и озерами талой воды, где живет большинство живых существ Фимбрула.

Земля настолько обширна и похожа на лабиринт, что в ней может скрываться почти что угодно - даже Рассветные Титаны. Когда швыряемый штормом снег не жалит глаза, на землю ложатся облака, скрывая все влажным, цепким туманом, блокирующим видение и сверхъестественно искажающим звуки.

Скрытые высокие долины Фимбрула полны кабанов и лосей. Его скалы содержат самые богатые из известных жил сырых металлических руд и самоцветов всего мира, доступные из тысяч не отмеченных на картах, безымянных пещер.

Знания о Фимбруле

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

История DC 15: Горстка они появилась в Фимбруле лишь десять лет назад. Они начали собирать рассеянных, отчаянно ищущих продовольствие поверхностных орков в огромных военных банды, каждая из которых состоит из двух дюжин дисциплинированных налетчиков. Они и их силы охотятся на горных козлов, когда их набеги на юг проваливаются. Они редко забираются в туннели под отшлифованной людом горной местностью.

История DC 30: Исконные дремлют в Фимбруле, самопогребенные в сплошной скале, лишь в общих чертах зная то, что происходит вокруг. В прошлом определенные дела или выпущенная магия пробуждали их и заставляли приложить руку к событиям - но легенды дают лишь намеки, что это могло быть и сработает ли это еще раз.

Мудрость Улиц DC 10: То, что другие абейранцы называют "зимой", продолжается в Фимбруле круглый год. В течение зимы на остальной части Вернувшегося Абейра Фимбрул страдает от воюющих ледяных штормов, не позволяющих летать - даже драконам. Эти штормы превращают сухопутное путешествие в череду падений, при которых легко переломать кости. Пик лета приносит двухмесячный "сезон туманов", которого хватает, чтобы вдохнуть минимум жизни в чахлые деревья, которые растут без листьев и со странно длинными ветвями в высоких горных долинах. В пещерах внизу времена года не ощущаются.

Поселения и приметные черты

Среди своих бескрайних Воющих Гор Фимбрул известен несколькими приметными пиками, и кое-какие общины скрываются в его снежных, продуваемых ветрами внутренностях.

Дарраун

Столица; население 6,600

В группе великих пещер глубоко под тремя высокими пиками, известными как Громовые Клыки, находится Дарраун, столица и единственный город Фимбрула.

Город населяют земные гиганты и гaleb дар. Построек не так много, и сделаны они при помощи формирования естественных скал, создавая пещеру с чудесными скальными драпировками, искусные ячеистые стены, кварцевые скаты, светящиеся прозрачные сталактиты и другие чудеса.

Фимбранские гиганты проводят свою жизнь в охоте в далеких пещерах и на снежной поверхности Фимбрула, особенно в долинах. Пойманное они не готовят на огне, а съедают после погружения его в размягчающий плоть бульон. Гиганты ведут бесконечную войну с драконов, восставшими гaleb дар из дальних пещер, а недавно - с бандами орков они. До недавнего времени гиганты охотились на орков как на еду; теперь они охотятся на них из гнева. Фимбранские земные гиганты также делают мощное спиртное - *гулдук* - из перебродившего кулинарного бульона, сильно приправленного.

Черная Твердыня

Пещера для встреч; население 800

Черная Твердыня - островок теплоты и комфорта для гуманоидов на суровой земле Фимбрула. Его население растет и падает по мере того, как приходят и уходят торговцы и авантюристы, все из которых считают его нейтральной землей для встреч; это - единственный на многие лиги приют, где можно отдохнуть, поторговать и оправиться от ран. На Черную Твердыню редко нападают орки, драконы или гиганты, так что она считается сравнительно безопасной.

Ксенофобные дварфы сообщества Кузнечных Огней прибывают в Черную Твердыню, чтобы встретиться с более широким миром, который они не допускают в свой дом. Здесь они торгуют сделанными в Кузнечных Огнях монетами, оружием, доспехами и скобяными изделиями. Люди и другие авантюристы используют Твердыню для пополнения запасов, отдыха и вербовки.

Жилища Черной Твердыни - цепочки узких связанных палат по сторонам, высеченных дварфами в стенах ее главной пещеры. В главной области много загонов для тварей, каменных "подиумов", вонючих навозных куч, и глубокий Пруд Питевой Воды.

Кузнечные Огни

Пещерная цитадель дварфов; население 400

Никто, кроме дварфов, не допускается в эту плотно охраняемую вереницу пещер. Ее дварфы преднамеренно держат ведущие к ней туннели слишком маленькими, чтобы гиганты или драконы могли вести переговоры. Даже с незнакомыми дварфами, приближающимися к Кузнечным Огням, обращаются с подозрением. Рассказы предупреждают, что в цитадели есть сотни скрытых туннелей и дверей, за большинством которых скрыты вооруженные и закованные в броню дварфы.

В самых глубоких подвалах жилых пещер Кузнечных Огней есть вулканические трещины, где дварфы куют весь спектр инструментов, монет, оружия и доспехов. Трещины делают Кузнечные Огни теплым, влажным местом; конденсирующуюся влагу собирают и используют для мытья, окраски и кухонных дел.

Заговоры и места для приключений

Двор Рорна: В самых глубоких пещерах Фимбрула спит двор Рассветного Титана по имени Сверкающий Рорн Яростный (см. "Двор Рорна" на странице 242 для большего количества информации). Кое-кто перешептывается, что Рорн и его двор окончательно пробудится после тысячелетий безмолвия и дремоты.

Драконьи Кости: Эта длинная и по общему мнению бездонная пропасть - место, куда драконы прилетают, чувствуя близость смерти. Говорят, что они падают в нее, гибнут и таким образом кости их перемешиваются с таковыми их предков, сородичей и даже конкурентов. Когда дракон умирает в другом месте, абейранец приносит одну из его чешуек или костей к Драконьим Костям, бросая его вниз - на удачу. Ни одному из заклинателей еще не удалось вытянуть беспокойную магическую энергию, kloкочущую вниз.

Глаэдорн: Где-то в Воющих Горах есть по крайней мере шесть входов в отдельную блистающую пещеру, стены которой усеяны огромными драгоценными камнями. Глаэл Дорн был дварфом, первым нашедшим ее давным-давно. Кристаллы считают отделенными пальцами Рассветного Титана, иногда движущимися по своему усмотрению.

Римлост: Высокая башня высится на северных утесах Фимбрула - башня, вокруг которой штормы воют с особой яростью. Римлост - секрет, известный очень немногим, поскольку в ней размещается один из культов Вернувшегося Абейра, поклоняющийся Рассветым Титанам - прямо нарушая указ драконов. Оставшиеся драконы Вернувшегося Абейра идут на любые усилия, чтобы выслеживать и истреблять любого, кого считают вовлеченным в подобное поклонение, поскольку у них нет ни малейшего желания видеть, как их старые владыки пробудятся от вечного сна на этом континенте, как это случилось в утерянном Шире.

КЛЮЧЕВЫЕ ЖИТЕЛИ ЧЕРНОЙ ТВЕРДЫНИ

В Черной Твердыне нет какого-либо правительства или правителя, но кое-кто в ней живет дольше других.

Матушка Длинные Пальцы: Пожилая, но все еще изящная балерина и бывшая ошеломительная красотка, знающая и обихаживающая всех в Черной Твердыне, Искх "Длинные Пальцы" Ламмараск имеет поразительные золотые глаза под суровыми черными бровями на морщинистом лице. Она управляет Отдыхом Искх - банями и спальными помещениями, где она обслуживает несчетное количество ванн и хранит ключи, мелкие изделия и секреты завсегда.

Клинок: Также известный как "Старый Клык", молчаливый одноглазый иссеченный шрамами владелец магазина оснащения Скращенные Клинки, Блейс "Клинок" Орлтаск никогда не обманывает клиентов, но всегда находит способ поквитаться с теми, кто переходит его дорожку. Тысячи красочных рассказов повествуют о наследственных домах и злых делах дварфа.

Укрытый Плащом: Единственный известный местный волшебник Черной Твердыни всегда обмотан закрытым черным плащом и одеяниями, под которыми он (или она) носит черный марлевый саван вокруг головы - и под ним еще некоего рода персональную ауру магической тьмы, скрывающей кожу. Укрытый Плащом за плату исполняет ритуалы, но никогда не уходит за приключениями и не покидает Черную Твердыню ни по какой причине.

МЕЛАБРАУТ

Старейшая из выживших драконьих империй Вернувшегося Абейра, Мелабраут - обширные, дикие джунгли. Заполненные дикими монстрами джунгли день и ночь отзываются эхом рева, зова на помощь и предсмертными воплями. Разрушенные каменные пирсы вонзаются в моря в естественных гаванях вдоль побережья. Рассказывают, что глубоко в джунглях есть утерянные заросшие руины. Эти сооружения - единственный признак того, что драконорожденные или другие гуманоиды когда-то жили в этой области, но теперь их тут нет. Это - земля драконов и монстров. Мелабраутом правит Мелаутаур Бессмертный, нестареющий гигантский черный дракон.

Знания о Мелабрауте

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

История DC 15: Когда пришло Синее Дыхание Перемен, империя Бессмертного почти пала от восстания ее драконорожденных рабов. Мелаутаур ничего не сделал, чтобы защитить служивших ему меньших драконов от резни драконорожденными, владевшими янтарем-губителем драконов. Когда восстание было подавлено, Бессмертный позволил джунглям захватить свои земли и не стал захватывать новых гуманоидных рабов.

Мудрость Улиц DC 30: Мелаутаур - фактически исписанный рунами драколич, продолжающий усиливать свои силы нежити. Иногда он посылает своих драконов-подчиненных в отдаленные части Вернувшегося Абейра, очевидно - в поисках ключей к реликвии, утерянной в древние времена во время войны между Эстеларом и Рассветными Титанами. Считают, что реликвия, называемая *Тенью Ао*, имеет силу обновить мир.

Поселения и приметные черты

В Мелабрауте нет никаких известных поселений, дорог или троп. Его многочисленные реки судоходны на некоторое расстояние вглубь от побережья, но жестокие и постоянные атаки монстров препятствуют любому посетителю Империи Джунглей.

Драконорожденные не служат мелбраутским драконам. Прислужнические обязанности возложены на драконье отродье, молодых драконов и на других существ. Никто не знает, где живет Мелаутаур, хотя чужаки подозревают, что у него есть несколько логовищ, большинство из которых - в горах.

Клык: Этот зубоподобный кишачий монстрами прибрежный пик используется моряками для навигации.

Река Випаэрин: Чернильно-спокойные воды самой большой реки Мелабраута и многочисленные болота по ее берегам скрывают множество смертельных водных хищников.

Звездный Шпиль: Этот одинокий пик словно вонзается в небосвод. Ходит немало рассказов о его невероятных сокровищах и секретах, но в немногочисленных пещерах по его сторонам есть лишь ловушки и трупы павших захватчиков.

Заговоры и места для приключений

Джерад Кусолд: Одни из каменных руин Империи Джунглей были городом рабов-драконорожденных, который стал крепостью мятежников, когда Синее Дыхание Перемен ненадолго снабдило Вернувшийся Абеяр янтарем-губителем драконов. Драконорожденные Мелабраута сумели убить почти четверть драконов Бессмертного. Но Бессмертный обнаружил хранилище знаний Рассветного Титана, заставив землю поглотить Джерад Кусолд, всех его защитников-драконорожденных и его желтый кристалл. Это место сейчас упоминается как Проглоченный Город. В поисках его ежегодно погибает множество драконорожденных.

МЕЛАБРАУТСКИЕ СВЕРХДРАКОНЫ

Из тысячи необычных драконов, живущих в Мелабрауте, примерно двадцать достаточно мощны, чтобы быть сверхдраконами, управляющими собственными территориями. Некоторые из этих сверхдраконов кратко описаны ниже.

Если кто-либо из сверхдраконов становится слишком честолюбивым или планирует фактическое предательство, Мелаутаур словно всегда знает об этом и немедленно приказывает четырем другим сверхдраконам атаковать и убить предателя. В остальном Мелаутаур позволяет им заниматься своими делами, что часто включает охоту на людей и драконорожденных ради удовольствия.

Ророарос: Этот старший черный дракон восхищается изничтожением тех, кто бросает ему вызов, но он осторожен и частенько консультируется с Мелаутауром. Он управляет прибрежной территорией и часто разбирается со вторгающимися с моря.

Наэриндрот: Хитрый и мастерский актер, этот взрослый черный дракон имеет тайник с магическими изделиями, представляющими изобилие иллюзий и обманов.

Саракрор: Взрослый зеленый, этот хитрый любитель противоречивых приказов частенько вгоняет своих подчиненных в конфликты.

РЕЛМАУР

Иногда называемый Барьерным Царством, Релмаур находится между драконьими империями Мелабраут и Склескор. Релмаур - суровая земля гор, высокогорных долин, утесов, бурных ущелий и водопадов. Она теплее и лежит ниже, чем Фимбул на севере, и поэтому укрыта густыми хвойными лесами. Стада диких лосей, овец, кабанов, волков и более устрашающих тварей бродят по Релмауру. Он усеян приземистыми, спартански простыми каменными башнями, которые в основном выглядят покинутыми (карта Релмаура включена в карту Фимбула).

В пещерах, пронизывающих Горы Релморн, живут гоблины, хобгоблины и две доминирующие расы, ведущие друг с другом бесконечную войну: драконорожденные и орки. У драконорожденных лучше оружие, они умны и дисциплинированы, но следует учесть, что орки быстро размножаются и охотятся и бьются почти с рождения, превосходя своих противников агрессией и явной численностью.

Знания о Релмауре

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

История DC 15: Релмаур, долгое время свободный от драконьего контроля, столетиями приветствует беглых рабов-драконорожденных из других земель. Хотя жизнь на этой земле, оспариваемой орками, трудна, это одно из немногих мест, где драконорожденный мог жить свободным до Синего Дыхания Перемен.

Мудрость Улиц DC 15: Драконорожденные строят и обслуживают башни на вершущах гор в качестве патрульных пунктов и препятствий для вторгающихся драконов. Драконорожденные живут в горах и под ними, постоянно присматривая за мародерствующими орками и разведчиками dwarфов. Исследователи-dwarфы ищут богатые жилы металлов и более редкие, но просто невероятные залежи самоцветов, которые можно встретить в самых глубоких пещерах Релморна.

Мудрость Улиц DC 25: У драконорожденных Релморна есть три основных клана: Беларрак, Гарандорн и Урлингскар. Урлингскар правят, но нынешний Высокая Корона Релмаура, строгий Харангор Урлингскар, доброжелательно правит посредством Коронного Совета из шести Коронных Мечей - по два от каждого клана.

Поселения и приметные черты

По всему Релмауру нет поверхностных поселений или дорог. Драконорожденные Релморна живут под землей, в комплексах пещер со множеством входов, охраняемых продуманно построенными воротными помещениями. Лабиринтообразные Нижние Пещеры Релмаура иногда переходят из рук в руки в постоянно идущих войнах между драконорожденными и орками.

Рокторл

Столица драконорожденных; население 800

Любая населенная в настоящий момент каверна Высокой Короны именуется Рокторлом, столицей Релмаура. Драконорожденные стараются поддерживать по крайней мере еще два пещерных поселения близ восточной и западной границ - Харон Тар и Арангтал соответственно.

Заговоры и места для приключений

В бескрайних на вид Нижних Пещерах есть несколько уровней каверн и подземных озер. Помимо орков и драконорожденных, они и фимбранских гaleb дар во тьме бродят шпионы и прожорливые змеи.

Море Яда: В одном из подземных водоносных пластов под Релмауrom жил клан дженази, обосновавшийся на кристаллическом острове в центре. Эти дженази, называемые Сакур, утверждали, что кристалл был окаменевшим сердцем убитого бога. Они стремились извлечь силу кристалла, надеясь дать одному из своих представителей силу божества. Но что-то пошло не так - кристалл потемнел, и большинство Сакур было уничтожено, хотя некоторые из них превратились в неповоротливую кристаллическую нежить.

Вопящая Пропасть: Немногие из орков или драконорожденных рискуют появляться близ пещеры, в которой находится то, что называют Вопящей Пропастью. Звуки, исходящие из темной дыры в полу пещеры, считают криками безумного Рассветного Титана, заточенного глубоко внизу его древними собратьями за преступную помощь Эстелару.

СКЕЛКОР

Скелкор - *истинно* злая империя Вернувшегося Абейра. Это - земля самая устрашающая, ненавистная и избегаемая свободным народом.

Противореча ужасной репутации этого места, пейзаж Скелкора - в значительной степени открытые, раскидистые равнины с пышной травой, по которым бродят стада различных тварей. За некоторыми стадами присматривают рабы с потухшим взором - драконорожденные, люди и халфлинги; другие твари пасутся сами по себе (типа опаленных тварей; см. ниже). Лентоподобные леса бегут вдоль рек и окружают маленькие, редкие болотца. Но воздух наверху редко чист от охотящихся драконов - иногда их следующей добычей становится визжащая тварь из стада, в другой раз - пастух-драконорожденный.

Скелкором правит Гоувервиндал (коротко Гоувер), Императрица Дракон, из своей внушительной гороподобной крепости Марангор. Гоувер откладывает одно за другим потомства вирмлинов, жизни которых коротки и зверски - лишь сильнейший из каждой кладки доживает до взрослой жизни. Императрице Дракон служат рабы-драконорожденные и драконы, непосредственно связанные с Гоувер и пережившие ужасающий процесс отсева при взрослении. Эти верховные, как их называют, живут в великих каменных залах в укрепленных городках рабов, усеивающих царство.

Знания о Скелкоре

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

История DC 10: Большинство существ на Вернувшемся Абейре знает, что вслед за Синим Дыханием Перемен земля была разодрана и расколота. Затем по всей земле были обнаружены кристаллы янтаря, простое присутствие которых ослабило драконов почти до смерти. Эти кристаллы янтаря были плодovитее всего в Скелкор, хотя в меньших количествах их находили и на других землях. За вещество, названное "янтарем-губителем драконов", мигom ухватились рабские расы. Тогда многие из драконов были убиты, и пали некоторые из древних империй. Императрица Дракон выжила, лишь умудрившись сбежать со своих земель с частью стражей-верховных.

История DC 20: К счастью драконов Вернувшегося Абейра, количество янтаря-губителя драконов ограничено. Будучи использован, кристалл рассыпается в бесполезную пыль. Более чем за десятилетия все известные залежи янтаря-губителя драконов были исчерпаны. Безрассудные дни великих восстаний закончились. В настоящее время крошечные частицы янтаря-губителя драконов обнаруживают в старых руинах, но редко в достаточно большом количестве, чтобы повредить хотя бы одному дракону, не говоря уж о том, чтобы свалить драконью империю.

История DC 25: За столетия до появления янтаря-губителя драконов особенно способный клан рабов-драконорожденных восстал и сумел отбить себе и удерживать почти два столетия целую отдаленную

провинцию Скелкора. Мятежники назвали эту провинцию Тиманчебар и жили свободными, хотя им постоянно угрожали налеты драконов. Затем землю сотрясло Синее Дыхание Перемен. Когда небесам вернулся их серебристый оттенок, все увидели, что сердца Тиманчебара, Джерада Тимара, больше нет. Хотя оставшиеся свободными драконорожденные бились за сохранение своей автономии, их дух был сломлен. Даже вооруженные янтарем-губителем драконов, они не сумели свергнуть правление Императрицы Дракон.

Мудрость Улиц DC 15: Недавно Императрица Дракон уполномочила горстку рабов - людей и драконорожденных - в качестве посланников на свободные земли Вернувшегося Абейра. Их возглавляет Хаэл Дарандар, высокий вежливый дипломат, известный способностью зачаровывать змеиную чешую. Посланники Дарандара, очевидно, стремятся основать торговлю со свободными землями. Они предлагают обменивать выращенное рабами продовольствие и сделанные рабами изделия на товары, производимые других местах. Немногие доверяют Дарандару или его посланникам, считая их просто шпионами Скелкора и первой частью окольного и глубокого злого заговора Императрицы Дракон.

ДРАКОНЬИ ГРЕЗЫ

Императрица Дракон велит малой доле своих верховных ловить забытые обрывки знаний в грезах, преподносимых арамбаром (см. выше). Она исполняет над этими верховными секретный ритуал, чтобы их сны предоставляли им особенно тесную связь с окружающей энергией давно мертвого Рассветного Титана. Иногда эти драконы пробуждаются со знанием нынешних или прошлых событий, полезных для Гоувер. Большинство времени они не узнают ничего.

В редких случаях один из этих подготовленных ритуалом драконов оказывается в состоянии пробудиться. Такие драконы превращаются в призрачных бестелесных светящихся белых духов, называемых ратреа (драконорожденные называют их драконами-привидениями). Императрица Дракон высоко ценит ратреа, поскольку каждый из них способен пророчить будущее в ограниченной области и промежутке, но никогда не на долгое время. В пределах максимум нескольких недель большинство ратреа "возвышаются" (исчезают).

Поселения и приметные черты

В Скелкоре преобладают раскидистые равнины и города рабов. Немногие из иноземных драконов или гуманоидов стремятся войти в царство Императрицы Дракон. Но все же истории о неоткрытых полях янтаря-губителя драконов регулярно притягивают глупцов, находящих лишь преждевременную смерть.

Марангор

Город Драконов; население 7,600

Столица Скелкора - внушительная гороподобная крепость из концентрических каменных стен, поднимающихся к центру, обеспечивая сотни драконов с укрытыми логовищами. Она строилась и расширялась драконорожденными в течение тысячелетий. Город Драконов - центр власти Гоувервиндал. На него часто напали, и однажды он даже был взят восставшими драконорожденными, потрясающими тяжелыми копьями, увенчанными янтарем-губителем драконов. Но при помощи пророчества ратреа Императрица Дракон сбежала с мощной гвардией верховных, ожидая, пока восстание сожжет свои ограниченные ресурсы. Позже она вернулась в ярости, убив девять из каждых десяти рабов и замучив остальных в изломанных оболочках.

Лишь около 800 драконов живет в Марангоре, плюс примерно 400 драгонетов (молодые драконы, еще не ставшие верховными), рядом с тысячами драконорожденных, людей и халфлингов и горсткой дженази. Под логовищами меньших драконов и верховных находится Яйцепитомник. Этот комплекс пещер покрыт тысячелетними осколками яичной скорлупы и костями неудачливых вирмлинов. Он отзывается эхом криков чуть более удачливых вирмлинов, пытающихся освободиться от своих старших голодных братьев. Каждые несколько месяцев Императрица Дракон спускается в питомник, откладывая новые яйца и забирая одного из старших выживших с собой в качестве верховного ученика.

Под Яйцепитомником скрытые сокровищницы Марангора ломаются от богатств, собранных в течение злого и похотливого правления Императрицы Дракон.

Заговоры и места для приключений

Пустая Дерзость: Древнее дварфское царство Пустая Дерзость находится под большей частью того, где ныне находится Скелкор. Мили коридоров, давным-давно забытых и запечатанных, вьются во тьме глубоко под равнинами, на которых охотятся драконы. Они соединяют рассыпающиеся дварфские твердыни, главным образом пустые, хотя в некоторых из них действительно может храниться древнее богатство, не разграбленное драконами и их служителями.

Гора Корманда: В этом дымящем вулкане живет лорд-демон по имени Корманда - один из первых демонов, обнаруживших Вернувшийся Абейр вслед за Чумой Заклинаний. Однако, вулкан - ловушка для демона: нижняя

часть его тела сплавилась с камнем пустой лавовой трубы, когда карман Чумы Заклинаний вспыхнул и поймал его. Существо огня и зла, теперь измененный чумой и имеющий власть над лавой, Корманда все равно неспособен освободиться из своей тюрьмы, и его жажда свободы растет с каждым годом. Пустой кратер в калдере вулкана - единственный вход туда, где неистовствует Корманда. Если кто-либо - дракон, гуманоид или иное существо - найдет его, Корманда пообещает в обмен на свою свободу практически что угодно. Демон сожжет лавой тех, кто не согласится помочь ему.

КОРОНА ВИРМОВ

Гоувер носит магическую корону, которая, судя по всему, позволяет ей отравлять любого дракона, связанного с ней, или даже любого дракона, кровь которого она попробовала. Диапазон действия *Короны Вирмов*, похоже, охватывает весь континент Вернувшегося Абеяра. Немногие из драконов смеют бросать вызов Гоувер, даже не связанные с ней. Все живут в страхе того, что она так или иначе сумела заполучить образец их крови и попробовала ее.

ЗЕМЛИ МЕЧА

Люди на Вернувшемся Абеяре процветают на маленьких, зеленых землях, лежащих по берегам судоходной Реки Меча. Эти графства иногда называют "царствами хвастунов", поскольку они малы, относительно бедны и беззаконны, и часто умирают или возвышаются вместе с жизнью отдельных лидеров. Земли Меча всегда испытывали недостаток единого правителя - и жители Земель Меча этим довольны.

Люди безмятежно живут в этой великой долине с раскидистыми фермами на холмах, огороженными живыми изгородями, растущими по камням и на пнях, выкорчеванных из полей. Частенько сельхозугодья прерываются рошицами и маленькими дикими лесами.

Жизнь на Землях Меча для простого народа хороша, если он сможет избежать несчастий от стычек между вооруженными, честолюбивыми и могучими. Еда и питье обильны, сельские места приятны, нет нехватки ремесленников, делающих практически все, что нужно для жизни. Те, кто ненавидит сельское хозяйство, могут охотиться, обменивая добычу на товары. Цены на все, кроме самых лучших инструментов и вооружения, низки, а сплетен ходит много. Постоянные горячие темы - кому из лордов собирается нанести поражение другой лорд, чей наследник собирается сбежать с ребенком ненавистного конкурента, и поиски утерянного Драконьего Наследника (см. ниже).

Почему ни один из драконов не заявлял своих прав на эту область - источник множества баллад, исследовательских работ волшебников и детских сказок. Невзирая на причины, люди давно поняли, что могут жить там и оставаться свободными от порабощения драконами.

Знания о Землях Меча

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

История DC 15: Истории на Землях Меча важны, и любимая из них - про Амру, некогда существовавшую страну. У Амры был король-человек, кто успешно противостоявшей Императрице Дракон и заполучивший от нее обещание, что ни один дракон никогда не нападет на Амру. Это обещание сохраняется до наших дней, даже при том, что Амра раскрошилась сотни лет назад от рук убийцы. Амра пала, поскольку каждый из лордов потребовал себе прерогатив прежнего короля. Последовала война, и многие из великих замков и твердынь пали от рук людей, а не драконов. До наших дней руины древней Амры усеивают сельскую пастораль.

Мудрость Улиц DC 10: Сегодня долину Земель Меча заполняет вереница маленьких враждующих земель, каждой из которых управляет из своего замка лорд. Лорды постоянно враждуют, но у них недостаточно монет для сбора больших армий и сокрушения противников. Когда один вторгается к другому, другие лорды вступают в союз с пострадавшим, страшась, что один из лордов может получить превосходство над остальными.

Коварство и шпионаж вездесущи. Во время вражды энергично ведутся убийства волшебников, слуг лордов и барственных наследников и супругов, а вражда нынче настолько запутанна и закоренела, что завершается, лишь когда затухает линия семейства и появляется новый лорд.

ТЕКУЧАЯ ГЛИНА

Текучая глина - редкость, которую можно встретить лишь в маленьких ущельях в южных и восточных Землях Меча. Кратковременные реки теплой грязи выплескиваются на поверхность, выделяя ядовитые газы, и текут примерно на расстояние полета стрелы, прежде чем охладиться дотверда и в конечном счете быть сдутыми во время штормов. Вдыхание газов, как правило, причиняет головокружение, а длительное подверганием им - даже смерть. Иногда в текучей глине находят глыбы чистых руд металлов, так что подобных извержений нетерпеливо ждут.

Поселения и приметные черты

Лордства приходят и уходят, но самые большие поселения на Реке Меча остаются - независимо от того, кто утверждает, что правит ими. Жители Земель Меча подозрительны к посетителям из портовых городов и плотно за ними присматривают.

Алдрет

Речной портовый городок; население 6,000

Самый большой и искушенный (или, как считают жители Земель Меча выше по реке, самый задиристый) городок Земель Меча, Алдрет всегда имел лучшие рынки, наибольшее богатство и величайшее разнообразие товаров, путешественников и необычных сувениров издалека. Его богатые старшие торговцы решают, кто должен быть лордом, при помощи финансовой поддержки (и осторожных убийств), а также любят думать, что контролируют направление и дух жизни на Землях Меча, в которые они вкладывают капитал.

Годы назад жители Земель Меча выше по реке начали нанимать авантюристов, чтобы сбросить "стариков Алдрета" - и недавно торговцы-алдраны начали нанимать для защиты авантюристов.

Фейндаун

Речной портовый городок; население 4,000

Традиционно дом множества менестрелей, шутов и шутников, Фейндаун - одно из немногих мест на Вернувшемся Абејре, где издаются книги. Городком управляет пышный пижон, Лорд Хансибран Маэрл.

Хариммон

Укрепленный речной портовый городок; население 5,700

Просто "Риммон" для жителей Земель Меча, этот обрушившийся бывший замок - ныне лабиринтоподобный городок, переполненный любителями теневых делишек. Городок - словно магнит для мечей-на-продажу, слухов и ворованных товаров.

Рорст

Речной портовый городок; население 3,600

Заселенный воинами вне закона, Рорст - давний центр оружейных мастеров и крепко пьющих любителей помахать мечами.

Уларк

Речной портовый городок; население 3,800

"Уларк-городок" для жителей Земель Меча, это - веселый, терпимый дом множества борделей и плутов.

ПРУДЫ ФЕЙРИ

В недавние десятилетия ходило много рассказов о фей-существах, заманивающих людей к прудам фейри для свиданий или фатальных встреч, но правда не имеет вообще никакого отношения к Земле Фей.

Пруды фейри - маленькие водные пруды, зараженные неким странным новым минералом в скалах (возможно, внесенным Синим Дыханием Перемен). Эти пруды иногда производят газы, устраивающие "воздушный мороз" (белое искрение, подобно снежинкам, поднимающимся в воздух и моментально исчезающим). В остальном пар невидим. Если его вдохнуть, он причиняет краткие, но яркие галлюцинации. Некоторые используют галлюцинации для предсказаний; говорят, что люди с твердой волей могут управлять предметами своих видений.

ДРАКОНЬИ НАСЛЕДНИКИ

Драконий Наследник - любой, кто унаследовал силы Драконьего Мастера - человека, способного управлять драконами взглядом, голосом или касанием. Похоже, что эти силы проявляются лишь в человеческих родословных. Некоторые верят, что последний король Амры был Драконьим Мастером, настолько мощным, что обещание, сделанное Императрицей Дракон, сохраняется и столетия спустя.

Легенды говорят, что величайшие из Драконьих Наследников могут причинять взглядом или касанием фактический вред драконам. Некоторые рассказывают: что истинный Драконий Наследник может "сбросить" дракона при противостоянии, заставляя вирма бежать в отдаленное место и затем впасть в оцепенение. Опять же, эти истории могут быть сильно преувеличенными.

Жители Земли Меча часто говорят об "утраченном Драконьем Наследнике". Любимая история - что кровь Драконьего Наследника течет в жилах кланов Рогатый Дракон, Аркедд, Релгулд и Мергелевая Змея. Сегодня из кланов Аркедд и Релгулд живы немногие, а два других клана уничтожены (хотя предполагаемые кровные потомки продолжают заявлять о себе).

ТАРМАЛУН

Иногда называемый в абейранских записях Тармалуном Великим Портом, этот суетливый космополитичный портовый город может поспорить с Уотердипом богатством, деятельностью, терпимостью, разнообразием и гражданами, и посетителей, и явным количеством постоянно подворачивающихся возможностей. В нем почти 70,000 жителей, и он день ото дня становится все полнее и богаче, несмотря на стойкий рост цен. Каждый проходящий месяц приносит обновление моды, новые пути делать дела или вести торговлю и новых лиц, удерживающихся в центре общественного внимания или являющихся реальной силой среди инвесторов и торговцев.

Несмотря на свою свободу от драконов, Тармалун также известен неприязнью к рабам, сбежавшим из управляемых драконами царств. Здесь говорят деньги, и у беглецов нет ничего. Что еще важнее, местные жители не желают давать приют беглым рабам, чтобы дракон не решил уничтожить подобный рассадник.

Тармалун известен 100-футовым огненным столбом, день и ночь горящим в центре города. Пылающий столб горит без топлива, и его не могут подавить ни дождь, ни снег, ни песок. Иногда оторвавшиеся от него языки огня поджигают здания даже в сотнях футов.

Знания о Тармалуне

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

История DC 20: Тармалун и окрестные Порты Восходящего Ветра долго были рабами Рассветного Титана по имени Ачазар, который проявлялся в виде циркулирующей колонны огня, горящего настолько жарко, что даже огнедышащие драконы боялись к ней приближаться. С ходом тысячелетий Ачазар двигался все меньше и меньше, все реже и реже беспокоя своих рабов. Еще до Синего Дыхания Перемен столб Ачазара прекратил отвечать на призывы людей, дженазы, дварфов и других рабов Рассветного Титана. В конечном счете рабы объявили себя свободными - поначалу с опаской, затем все смелее, поскольку Ачазар не пробудился и не сжег их за такое нахальство. Но и тогда драконы с других земель предпочитали держаться подальше - на тот случай, если Ачазар сидит в столетней засаде. Большинство местных жителей не знает, чем в действительности является горящий столб в центре Тармалуна, или они не полностью поняли его значимость.

Мудрость Улиц DC 10: Тармалуном управляет коварный и беспристрастный Хамминас Дорн, отставной авантюрист, основавший правящий совет и лично возглавляющий полицейские силы, называемые Бдительными. Дорн бес конца воюет с неповинующимися торговцами, ворами, уклоняющимися от налогов грузоотправителями и членами совета, считающими, он должен всего лишь озвучивать их мнение.

Мудрость Улиц DC 15: Совет Тармалуна из двадцати членов состоит из торговцев от самых разных отраслей. Не так давно совет выдал свое единственное к настоящему времени повсеместно популярное решение: основать Орден Тушения Огня, группу из дюжины волшебников, посвященную стремительному тушению пожаров. Некоторые говорят, что волшебники также присматривают за столбом огня в центре Тармалуна, ища некие способы общения с ним.

Мудрость Улиц DC 20: Оппозиция власти Дорна спланирована вокруг Ратгара Малинда, мастера битв, управляющего своей собственной наемной компанией, обеспечивающей охрану магазинов, домов и складов, а также личную безопасность всех заплативших клиентов. Малинд публично критикует компетентность Бдительных и вмешательство Дорна в то, что, как он настаивает, делает Тармалун воистину великим. Он любит говорить, что действительно свободный город не должен иметь владыки иного, чем торговля, и никого, кто стремится быть столь же великим, как дракон.

Городские районы

Улицы Тармалуна широки, но забиты фургонами, телегами и народом - и верхом, и пешком. Большинство городских домов - узкие, взмывающие ввысь четырехэтажные каменные здания, оштетинившиеся мансардными окнами. Как правило, учреждения обосновались в перестроенных домах - магазин в подвале, еще один на уровне улицы, и комнаты за арендную плату на верхних этажах. С задней стороны в переулки ведут лестницы, и у большинства жилищ сзади есть свои маленькие конюшни.

Тармалун переполнен и шумен день и ночь; его народ честолюбив и энергичен, живя ради мечты о достижении великого богатства. Они живут тяжело, восхищаясь кутежами и решимостью, и в магазинах Тармалуна продается весь спектр оснащения.

Округ Арендермор

"Благородные" окрестности Тармалуна

Самый надменный район города - Арендермор, названный по имени ныне мертвого дварфа-строителя Арендера, возводившего многие из его великолепных особняков с башенками. Модные "нувориши" предпочитают жить на фешенебельной Рассветной Стороне, переполненной бальными залами и салонами.

Цитадель Тушения Огня

Гильдия волшебников-пожарных

Близ столба в центре Тармалуна высится массивная базальтовая цитадель, где находится штаб Ордена Тушения Огня. Мандат ордена - следить за пожарами, столь частыми в Тармалуне. Для многих волшебники Ордена Тушения Огня - герои. Большинство не знает, что волшебники взяли это на себя, чтобы глубже изучить столб пламени. Они знают, что это - остаточное физическое проявление Ачазара. Они исследуют его ритуалами, стараясь увидеть, есть ли в нем какая-либо чувствительность, с заявленной целью - избавиться от пламени навсегда. Но те, кто работают над этим проектом, больше заинтересованы изучением секретов силы Рассветного Титана, чем его уничтожением.

Округ Рыбной Вони

Самые противные окрестности Тармалуна

Наихудший район города - Рыбная Вонь, названный так из-за резкого запаха ежедневно продаваемой там рыбы; беднота Тармалуна закусывает чайками, которых молодежь убивает там брошенными камнями или сетями и дубинками. Банды бродят по Рыбной Вони, и сбежавшие рабы из других царств, прибывающие в Тармалун без гроша, часто в конце концов попадают туда. Большинство никогда не стремится туда - Тармалун не известен своим милосердием.

Дом Халаготры

Местный целитель Тармалуна

Халаготра Целитель - раздражительная старуха, способная излечивать наложением рук - способом, который никто не может понять или повторить. Иногда она берет монету в оплату своих услуг; в другой раз она требует исполнить некое задание. Халаготра живет в охраняемом особняке, переданном ее Ратгаром Малиндром. Несколько лет назад силы безопасности Дорна не сумели уберечь целительницу, которую граждане считают местным сокровищем, от похищения агентом Императрицы Дракон. В конце концов Дорн и его Бдительные вернули ее, но Ратгар получил немалую известность за свой широкий жест.

Дом Искателя Чешуи

Драконий культ

Свободолюбивый Тармалун толерантен к группе граждан, поклоняющихся драконам для изучения секретов силы и богатства. В основном неодобряемые, Искатели Чешуи встречаются в высокой башне на краю города. Члены их включают гербалиста Мокаэра Морнтарна, мрачно-красивого владельца Чудес Морнтарна на Улице Дут, и дварфа Анрату Бороношторм, владельца Прекрасных Облачений на Пути Зимнего Леса.

Культисты полагают, что их усиленные травами ритуалы временно позволяют празднующим настраиваться мыслями на ближайшего дракона. Большинство считает их простыми сумасшедшими. По правде говоря, культисты фактически желают узнать, как стать драконами и получить таким образом силу.

ПОРТЫ ВОСХОДЯЩЕГО ВЕТРА

Тармалун - самый большой, богатейший и социально видный из Портов Восходящего Ветра - независимых городов на восточном берегу Моря Дракона.

Харгласт: Торговцы-корабельщики Харгласта немногословны и практичны. Их спартанский каменный город, управляемый драконорожденный Лордом-Торговцем Белрором Тетелом, отражает подобное отношение. Отесанный камень и сушеные фиги - главный местный экспорт.

Имдолфин: Это - вздымающийся каменный город с узкими, крутыми, вьющимися мощеными улицами. Богатый порт, Имдолфин долго был передовым центром судостроения Абейра. Город управляется известной торговкой текстилем и благовониями, ныне отошедшей от дел (по крайней мере, по ее словам), Лордом Отмирой Таласк.

Рамеко: Этот ветхий город построен вокруг илистого устья Реки Сундарра. Рамеко неуправляем, беззаконен - и при этом удивительно мирный и популярный. Его торговцы нанимают авантюристов, чтобы разобраться с нарушителями спокойствия.

Самбрал: Самбрезы - мастера клинков, наслаждающиеся красивыми речами. Они любят благовония и преданы использованию косметики, сложных причесок и и драматичной одежды. Самбралом управляют Двенадцать Лордов, многие из которых - члены Искателей Чешуи.

Руководство Кампании Забывтых Царств

Источник: Forgotten Realms Campaign Guide, D&D 4, Глава 6
Перевод: LE_Ranger, le_ranger@mail.ru, icq 307744148

Подземье

Подземье - сеть подземных туннелей, пещер, морей и рек, охватывающая весь мир. Лишенное света, но далеко не безжизненное, Подземье - дом множества головокругительных существ, от цивилизованных, но неумолимых дроу до плотоядных монстров, рыскающих во тьме.

Верхнее Подземье

Включающее около 3 первых миль глубины Верхнее Подземье - царство, которое делят дроу, дуэргары (серые дварфы) и другие дварфы и глубинные гномы. Здесь расы Мира Наверху (как обитатели Подземья называют поверхностные земли) смешиваются с теми, кто живет в темноте. Здесь можно столкнуться с кем угодно - от патрулей дроу или дварфов до целого спектра блуждающих монстров и охотничьих партий гуманоидов. Самая большая концентрация чумных пещер (см. ниже) находится как раз в Верхнем Подземье.

Среднее Подземье

Более крупные города дроу и глубинных гномов расположены в этом слое, от 3 до 10 миль ниже поверхности. Эта область была относительно изолирована от эффектов Чумы Заклинаний, так что многие из городов дроу остались неизменными, и чумные пещеры здесь редки. Однако, концентрация *фаэрзресс* (см. ниже) в Среднем Подземье значительно растет.

Нижнее Подземье

Ниже 10 миль лежат самые опасные и чуждые пределы Подземья - места, в которые редко забираются даже дроу. В Нижнем Подземье больше тупиков и изолированных убежищ, а *фаэрзресс* мощнее и по мере спуска перекрывает все большие и большие области все большими арканными эффектами. В Нижнем Подземье стены между планами могут истончаться, и туннели могут выходить в Девять Адов, в Абисс, в Царство Теней и в другие домены хаоса и зла.

КЛАНОВЫЕ ТВЕРДЫНИ

Верхнее и Среднее Подземье усеяны разбросанными племенами орков, гоблинов, кобольдов и других гуманоидов. Их пещерные жилища, называемые клановыми твердынями, почти всегда скрыты, их туннели запечатаны и охраняются для защиты невоюющих женщин и молодежи племени. Клановые твердыни Подземья выпускают разведывательные и охотничьи партии и иногда укрепляют подходы к своим владениям стенами, точками для засад, одомашненными монстрами и ловушками. Изошренность клановой твердыни зависит от интеллекта и богатства племени, варьируясь от вонючей пещеры с парой огненных ям и, возможно, с доступом к воде до истинной подземной деревни.

ИЗГНАННИКИ И ОТШЕЛЬНИКИ

Иногда гуманоид - уроженец Мира Наверху сбегает из своего дома или блуждает по Верхнему Подземью. Многие из таких существ никогда не находят пути наружу, а некоторые не хотят и пытаются. Эти изгнанники, отшельники, изгои и неприкаянные могут быть встречены живущими с племенами гуманоидов или скрывающимися в пещерах в одиночку. Некоторые яростно защищают свою приватность, другие отчаянно

нуждаются в поддержке на пути к поверхности, третьи - просто безумны. Эти дикие изгои могут быть ценными союзниками из-за хорошего знания ими окружающей среды или опасными каннибалами, стремящимися к легкой пище.

Поселения и приметные черты

Подземье - целый самостоятельный мир, с опасностями - магическими и мирскими, и с варьирующейся экологией, поддерживающей миллионы разумных существ и голодных монстров.

Фаэрзресс

Эта магическая радиация, след работы темной высокой магии, случайно раскидана по всему Подземья. *Фаэрзресс* препятствует заклинаниям и эффектам магических изделий, часто непредсказуемыми способами, но оказывает самый вредный эффект на предсказания, телепортацию и на большинство других форм магического путешествия.

Фаэрзресс принимать разнообразные формы - от групп светящихся камней до едва заметной перемены температуры. Уроженцы Подземья знают, что следует искать колонии магивор - формы жизни, представляющей собой нечто среднее между растениями и кораллами, питающиеся магической радиацией. Колонии магивор и их летучие споры-семена обеспечивают готовый источник продовольствия для низших форм животной жизни Подземья.

Особенно талантливые волшебники могут производить ритуалы, способные определенными способами изменять форму заводов *фаэрзресс*, но эти ритуалы чаще всего привлекают внимание существ, питающихся магиворами - и существ, которые в свою очередь питаются ими.

Земные узлы

Земные узлы - ценные источники сырой магии, собранной из глубочайшего ядра Торила и стекающей в центральную точку, неотличимую от окружающей ее территории. Найти их трудно, но они чрезвычайно ценны. Целые города Подземья и немалое количество ревностно охраняемых цитаделей было построено вокруг земных узлов, дабы использовать их силу. См. "Земные узлы" на странице 51 для большей информации об этих магических явлениях.

Земные узлы иногда производят случайные эффекты, типа локальных землетрясений или предоставления эффекта *каменной кожи* существам поблизости. За последние несколько десятилетий многочисленные усилия арканистов-дроу вылились в сеть порталов земных узлов, игнорирующих эффекты *фаэрзресс*.

Чумные пещеры

Чума Заклинаний прошла по Верхнему Подземью, воздействуя на тамошних существ и ландшафт подобно тому, как она изменила Мир Наверху. Чумные пещеры - области, где активные карманы Чумы Заклинаний оказались пойманы в замкнутом пространстве, через какое-то время скрутив естественную структуру пещер и туннелей в нечто причудливое. Здесь потоки текут по воздуху, вода падает вверх, а земные мотыльки парят, словно рыбы в капле воды.

Некоторые из жителей Подземья обитают в чумных пещерах, особенно - магошрамы-иллитида, известные как Мозгочумные. Большинство жителей Подземья стараются находиться подалеже от чумных пещер - дроу в особенности избегают их любой ценой.

Пропасти

Однозначно самые опасные из естественных формирований Подземья, эти глубокие ямы, отверстия и расколы не просто кажутся безграничными. Некоторые уходят на другие планы существования, включая царства типа самого Абисса и Девяти Адов, из которых выползает немало искривленных существ, населяющих Подземье.

Моря, озера и реки

Вода в Подземье обильна и принимает в подземелье столь же много форм, как и на поверхности. Потоки пресной воды блуждают по туннелям, собираясь в пруды или соединяясь с другими потоками, формируя реки, впадающие в озера или моря, способные помериться с некоторыми из больших внутренних морей поверхности. Некоторые пещеры полностью затоплены, в них живут водные монстры и гуманоиды и привязанные к воде аболеты.

Климат

Хотя большинство Подземья пребывает в постоянной прохладе, с воздухом, циркулирующим сквозь шахты и туннели, часть его может испытывать что-то вроде непогоды. Холодные области и жаркие точки, ветреные туннели и странная вздымающаяся мгла появляются со случайными интервалами.

ГЛУБИННЫЕ ПУСТОШИ

Области Подземья под Долинами и Лунным Морем скудно населены и полны монстров. Руины и глухие области намного превосходят численностью все, что напоминает цивилизацию.

Знания о Глубинных Пустошах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Строительства Подземелий.

ДС 25: Существа-аберранты более широко распространены в Глубинных Пустошах, чем в других областях Подземья. Некоторые из них формируют ужасные племена, в то время как другие охотятся во тьме в одиночку. Дестрачаны многочисленны на востоке, а бехолдеры обычны на западе. Возможно, эту концентрацию аберрантов можно объяснить прошлым присутствием вымерших ныне фэзриммов. Так или иначе, Глубинные Пустоши гораздо опаснее, чем некоторые из кишаших троглодитами глубин.

Поселения и приметные черты

Мрачные дикие места Глубинных Пустошей оттенены лишь несколькими местами, которые можно назвать поселениями.

Шшиндилрин

Город дроу; население 15,000

Глаза Кормира обращены на Нетерилу, в то время как темная угроза Шшиндилрин скрывается глубоко под корнями Леса Короля. Также известный как Город Порталов из-за множества магических ворот, соединяющих его с другими местами Подземья, Шшиндилрин имеет дальнюю досягаемость - и в торговле, и в войне. Город построен на руинах куо-тоа на отмелях Озера Талмиир. В нем есть затопленные секции, включая подводные порталы.

Квалифицированные торговцы, разведчики, работоторговцы и ритуальные заклинатели, дроу Шшиндилрина сплотили свои силы более чем за столетие после неудавшейся попытки победить Мензоберранзан. Они расширяют свою территорию в дикие места Глубинных Пустошей, работая для того, чтобы получить возможность отобрать руины Маэримидры. Жрицы Лолс Шшиндилрина также простирают свои темные мысли на земли, освещенные солнцем.

Заговоры и места для приключений

Брикклекст: Название лабиринта гоблинов, когда-то существовавшего здесь и достаточно позорного, чтобы быть известным даже на поверхности, Брикклекст, теперь относится ко всей свободной конфедерации гоблинов этого региона. Большинство области лежит в пределах 1,000 футов от поверхности, и большая часть ее затоплена плохо огороженными пресноводными источниками. Все это - часть чумной земли, простирающейся на поверхность. Началась ли эта чумная земля в туннелях Брикклекста или на поверхности - неизвестно, но у старого городка гоблинов есть репутация странной магии.

Возглавляемый порочными и часто безумными багбирами и магически талантливыми гоблинами, искривленный народ Брикклекста - магошрамы или измененные чумой чудовища. Магикианы конфедерации неустанно работают, чтобы использовать энергию чумной земли и далее создавать воинов и племенных тварей под их влиянием. Они совершают набеги для захвата незараженных гуманоидов и монстров и используют их в грязных экспериментах. Крутятся слухи о ямах со светящейся жидкостью, обычных по всему брикклекстскому региону Гор Земная Шпора.

Брикклекст, несомненно, и был источником ужасных монстров, спускающихся с Земной Шпоры, беспокоя пограничные области Импилтура. Похоже, что гоблины накопили достаточно сил, чтобы экспериментировать с троллями и другими существами, которые обычно их отталкивают. Это шевеление привлекло внимание аккордантов Ордена Синего Огня, и вполне возможно, что среди гоблинов Брикклекста работают шарны.

Лоросфир: Эта длинная пропасть в Подземье - личный домен исписанного рунами драколича по имени Анабраксис Черный Коготь. Подтвержденный лидер Культа Дракона (страница 246), Анабраксис регулярно летает по всей длине Лоросфир, останавливаясь в различных логовищах, которые она основала. Через безграничную пропасть, в действительности являющуюся одним огромным естественным порталом, она также по желанию переходит в Царство Теней, занимаясь своими делами по своему усмотрению. Анабраксис не

допускает никаких нарушителей, кроме своих подчиненных по культуре. Ужасающая нежить бродит по выступам Лоросфир, и духи мелькают в его мраке. Племя смертельных гигантов, присягнувших драколичу, живет в глубинных областях пропасти.

Маэримидра: Потерянная при религиозной войне в течение периода, когда Лолс не отзывалась своим последователям, Маэримидра некогда была величайшим городом дроу в регионе. Мощная жрица богини нежити дроу (давно убитой Лолс) захватила город при помощи гоблинов и огненных гигантов.

Огненные правят в Маэримидре и поныне. Гиганты скрепили свой контроль под королевой, огненным титаном Хледх. Гиганты и их служители восстановили большинство города в пропорциональных размерах и расширили убежище, в котором он был построен. Азеры и адские гончие патрулируют близлежащее Подземье, и гиганты держат в качестве рабов сотни дроу.

Не обязательно идти в Маэримидру, чтобы встретить гигантов. Все заставы, когда-то охранявшие окружающее Подземье, также находятся под контролем клана Хледх. Обезопасив свою территорию, Хледх может начать обдумывать, удастся ли ей завоевать часть Долин.

Шахты Тетиамара: Некогда легендарные из-за своего богатства и блеска, шахты dwarфского царства Тетиамар - ныне логово зла. Гоблины, огры, гиганты и демоны вытеснили dwarфов из шахт под Горами Глотки Пустыни в область Лунного Моря и Долин. Едва победив, орда развалилась на жадные ссорящиеся фракции. Почти все сокровища лордов-dwarфов Тетиамара остаются в здешних залах, среди богатств завоевателей.

Сила Нетерила на западе растет, и в один прекрасный день этих монстров могут собрать под его знаменем. Однако, прибытие лорда-фомориана из Земля Фей также может оказать некое влияние. Эмиссары шадар-кай работают среди глубинных племен, отбраковывая слабых, играя на племенной ненависти и убивая на выбор. Партии циклопов разведали самые глубокие шахты, победив тамошних жителей и основав добычу минералов.

Захороненные Царства

Эти места под Нетериллом граничат с Глубинными Пустошами.

Оолтул: Этот город бехолдеров давно уже пал перед свободными фаэриммами. В течение своей кампании против фаэриммов современные нетерезы немалой ценой обнаружили и уничтожили Оолтул и другие твердыни фаэриммов. При этом они волей-неволей обезопасили другие кланы бехолдеров в этой области.

Люминесцентные минералы и драгоценные камни подсвечивают колоколообразную пещеру до стостояния бесконечных сумерек. В ней все еще есть разбитые останки массивных каменных формирований, некогда прореченных насквозь ульями бехолдеров. Озеро в центре пещеры усеяно островами, сформированными из частей того, что, вероятно, было огромной колонной. Живые бехолдеры бродят в проходах поблизости, а в Оолтуле обитают беспокойные духи и нежить с обеих сторон конфликта, а также авантюрные существа, готовые делить с привидениями большое убежище.

Гробница Таалудов: Легенда гласит, что первоначальный создатель таалудов - демич, именуемый Хранителем Таала - поддерживает убежище глубоко под Нетериллом, где его создания все еще служат ему, приносят собираемые ими магические изделия. Этот тайник столетиями был целью смелых копателей но немногие нашли его, и еще меньше смогли выжить, чтобы сбежать оттуда (см. страницу 262 для большего количества информации о таалудах).

"Гробница" - фактически овоидный демиплан примерно в 2 кубические мили размером. Его единственный портал постоянно меняет местоположение и требует для открытия уникальный алмазновый ключ, если таалуд не лоялен создателю демиплана. Внутри него - огромная пещера, заполненная летучими земными мотыльками, увенчанными странными зданиями и окруженными летучими валунами. Перемещаться по пещере можно, используя валуны в качестве мостов, что и делают таалуды, или при помощи полета, доступного большинству нежити, служащей Хранителю.

ПОГРАНИЧНЫЕ ОБЛАСТИ

Другие регионы Подземья граничат с Глубинными Пустошами достаточно тесно, так что некоторые даже считают их частью той же самой территории.

Захороненные Царства: Под Нетериллом лежат пустые пещеры, в которых когда-то размещались фаэриммы, огромные червеподобные колдуны, не имевших большего желания, кроме как избавить мир от меньших разновидностей. Им удалось уничтожить древний Нетерил, косвенно сформировав Пустыню Анорач, но армии и маги вернувшегося Шейда охотились на них до последнего. Теперь эти правители Нетерила контролируют большую часть Подземья, раскапывая древние места и реликвии. Однако, этот первобытный глубинный дом больше, чем предполагают шейды - включая древних саррукхов-нежить, терпеливо наблюдающих из своих древних залов.

Мерцающее Море: Глубоко под Морем Упавших Звезд раскинулось Мерцающее Море, известное также как Море Звездной Ночи. Это обширное подземное соленое озеро лежит в 20 милях подо дном Моря Упавших Звезд, и его воды по крайней мере отчасти пополняются лентообразными водопадами, идущими из сводчатых

потолков. На этих же потолках зачастую есть люминесцентные минералы или флора, что делает их напоминающими звездное ночное небо, отражающееся в воде. Берега Мерцающего Моря простираются под некоторыми странами, типа Агларонда, в то время как под некоторыми частями Моря Упавших Звезд нет Мерцающего Моря.

КОРЕНЬ ЗЕМЛИ

Под странами Агларонд, Великая Долина, Нарфелл, Тэй, Теск и Мархом, а также под Землями Орды, находится область Подземья, именуемая Корнем Земли.

Знания о Корне Земли

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

Строительство Подземелий DC 25: Часть Корня Земли населяют гуманоиды. Дроу поддерживают под Тэем протяженный и необычный метрополис, называемый Ундрек'Тоз. Жестокие дуэргары живут под Рассветными Горами, иногда беспокоя рашеми и кочевников Бескрайней Пустоши. Самые многочисленные из существ-аберрантов Корня Земли - плащевики Валов Ночи, где Корень Земли уходит в Царство Теней. Затворнические шадар-кай также живут в Валах, скрываясь от своих владык из Нетерила.

История DC 30: Эта земля внизу, подобно поверхностным царствам над ней - местоположение утерянных империй. Древние Нарфелл и Роматар установили здесь свои владения. Мулхоранд построил секретный некрополис в глубинах еще в те времена, когда он управлял Тэем. Даже имаскарцы пережили крах своей империи, отступив в Корень Земли.

Мудрость Улиц DC 35: Глубинный Имаскар все еще существует в Корне Земли, но Чума Заклинаний оказалась для него бедствием. Так или иначе, имаскарцы сумели выжить и восстановиться и, в отличие от Халруаа, Глубинный Имаскар никогда не стал чумной землей. Ходят слухи, что имаскарские волшебники достигли некоторого успеха в очистке чумных земель и даже в лечении магошрамов.

Поселения и приметные черты

В Корне Земли много странного. Немногие на поверхности могут вообразить себе опасности, представляемые его глубинами.

Холодное Море

Подземное пресноводное озеро

Холодное Море находится непосредственно под Озером Ашейн в Рашемене, и вода этого озера питает его сверху. Связь с Рашеменом существенна, поскольку у Холодного Моря есть сильные связи к Землей Фей. Странные феи населяют воды и окрестные пещеры. Фоморианы владеют блистающими пещерами вдоль западного берега моря, их царства идут на запад под восточной оконечностью Сумрачного Леса и Леса Летир.

КЛЮЧЕВЫЕ ФИГУРЫ ГЛУБИННОГО ИМАСКАРА

Глубинный Имаскар не подчинен правлению лидера Высокого Имаскара, Усузи Манааллин. Вместо этого Высокий Лорд-Планировщик Ианну Хивиллан управляет при помощи совета волшебников, известного как Планировщики.

Высокий Лорд-Планировщик сам командует Леди Понимающей Синнис Нарамиксной, офицером разведки и управляющей берегами защиты города.

У Ианну также есть Лорд Предписывающий Вардин Ксалзусси для насаждения законов и для военных вопросов.

Глубинный Имаскар

Имаскарский город; население 15,000

Когда их цивилизация пала перед воплощениям богов своих рабов, несколько имаскарцев сбежали в Подземье, возглавляемые лордом-волшебником Илфемоном. Используя невероятную магию, Илфемон и его свита создали Великую Печать, закрывшую их в огромном убежище. Великая Печать скрыла Глубинный Имаскар, в то же самое время позволяя имаскарцам выращивать продовольствие, наслаждаться свежим воздухом и греться в ярком свете.

Чума Заклинаний тяжело поразила Глубинный Имаскар. Синий огонь прорвался в город. Здания падали, экстрапространство рушилось. Многие из великих волшебников сошли с ума и взбесились. Заклинания, которыми обычно затачивали преступников, проваливались. Правительство рухнуло. Тысячи погибли, и сотни

получили магошрамы. Глубинный Имаскар выжил лишь потому, что его непредсказуемые береги перенаправили большую часть необузданной магии за пределы города.

Императрица Усузи Манааллин и другие высокие имаскарцы прибыли на помощь осажденному царству. С их помощью оставшиеся глубинные имаскарцы очистили и восстановили свой город, отказавшись покинуть то, что они считали своей родиной. Они убили существ-магошрамов или отогнали их. Однако, магошрамы-имаскарцы, сохранившие свои способности, были приняты в новое общество.

Многое из недавней истории города связано с царством Высокий Имаскар. Глубинный Имаскар остается связанным со своим наземным побратимом, но это - независимое государство. Многие из более предприимчивых имаскарцев вернулись на поверхность, а те, кто остался в Глубинном Имаскаре, обычно консервативны и замкнуты - если не сказать параноидальны. Недоверие и негодование создают напряженность между верхним и нижним царствами.

Структура города: Глубинный Имаскар занимает убежище длиной 3 мили, шириной 1 миллю и в полмили высотой. Магия позволяет зданиям стоять на изгибающихся стенах убежища и соединяет их определенными арканными переходными мостами. Таким образом, город Глубинный Имаскар фактически имеет в поперечнике около 2 миль.

Глубинные имаскарцы также используют магию для изменения пространства внутри своих зданий, так что внутри они больше, чем можно предположить снаружи. Относительно маленькие купола, обычные для имаскарской архитектуры, часто скрывают под собой огромные пространства, похожие на площадки на открытом воздухе. Фактический размер города вычислить невозможно, так как он изменяется по прихоти своих граждан - с разрешения Планировщиков.

Магические сады производят продовольствие для глубинных имаскарцев, все из которых - вегетарианцы. Подобными же средствами постоянно текут в город чистая вода и воздух. Чума Заклинаний вынудила Глубинный Имаскар некоторое время полагаться на высокий Имаскар, и между этими двумя царствами есть кое-какая торговля и путешествия. Больше Глубинный Имаскар ни с кем дел не имеет.

Великая Печать: Физической формы Великой Печати Глубинного Имаскара больше не существует. На ее месте в северной стене хранилища есть совершенно круглое отверстие шириной в 2,000 футов. Эта пустота позволяет глубинным имаскарцам выходить в собственно Подземье и все еще несет на себе тысячи возобновленных берегов, защищающих город. Никакое существо-магошрам не может пересечь порог города без надлежащих паролей.

Ложа Возмездия: В пределах Глубинного Имаскара есть новая ложа старой имаскарской секты, известной как мстители. Коллеги индивидуумов с тем же титулом в Высоком Имаскаре, мстители приносят правосудие тем, кто вредит Глубинному Имаскару или любому другому, кого или что они поклялись защищать. Главная цель ложи в Глубинном Имаскаре - вытеснить Мастеров Абсолютного Согласия (см. ниже) из бывшей Ложи Карательных Мастеров.

Фраасз

Город дуэргаров; население 5,000

Когда разрушающее землетрясение Тэя опустошило их давние владения, серые дварфы Фраасзуммдина основали новое поселение в близлежащем убежище. Расположенный под Рассветными Горами Восточного Рашемена, Фраасз окружен лабиринтом туннелей, которые дуэргары называют Блужданием. Поселение настолько изолированно и хорошо защищено, что не имеет поблизости никаких реальных конкурентов.

У дуэргаров Фраасза есть навыки обращения с подземными тварями. Носящий такое же название, что и город, ведущий клан наблюдает за торговлей и присматривает за конкурентами. Клановая вражда в капризном сообществе обычна, и чужакам приходится принимать чью-то сторону, хотя они того или нет - зачастую просто имея дело с определенными дуэргарами.

Помимо обучения животных и выпаса их, дуэргары ищут минералы, иногда состязаясь вблизи поверхности с рашеми. Рабство - также общепринятый бизнес, и здешние дварфы ради забавы и прибыли устраивают набеги на владения гоблинов, лабиринты кобольдов и на отдаленные поселения более цивилизованных рас.

Валы Ночи

Теневая Пропась

Под Землями Орды и восточными Рассветными Горами близ Тэя раскинулась огромная пропасть. Валы Ночи расширились в течение Чумы Заклинаний, поглотив немалую часть Корня Земли под Медными Горами в Мархоме. Никакая из частей пропасти не достигает поверхности, но она безгранична - все пространство соединяется с Царством Теней. Теневые существа наводняют его стены, и любой, кто достаточно вынослив для этого, может пройти через каньон в Царство Теней.

Заставы свободных шадар-кай разбросаны по всем Валам Ночи, подальше от Нетерила и от досягаемости Принцев Шейда. Эти шадар-кай пожирают мирские ценности Подземья. Они также устраивают набеги, изводя и поселения Тэя и Земель Орды, и дроу Ундрек'Тоз.

Икемму

Город шадар-кай; население 8,000)

Самый большой анклав шадар-кай существует в этом сгоревшем и разрушенном городе, который они основали на краю Валов Ночи. Плащевики были единственными аборигенами поселения и называли это место Сфар Упра ("Сумеречный Дом"). Большая часть города вертикальна. Шадар-кай используют свои теневые силы, чтобы облегчить его пересечение, в то время как коренные плащевики летают.

Половина Икемму существует теперь в каньоне, отражающем Валы Ночи в Царстве Теней. Шадар-кай используют его как главный торговый пункт между планами, и они даже допускают сюда чужеземцев. Лишь одобренные властями могут проходить в сторону города в Царстве Теней.

Некоторые прибывают в Икемму, чтобы исследовать его таинственное прошлое. Шадар-кай не строили города, и архитектура его не похожа ни на что, что можно встретить в других местах. Резьба, оставшаяся на этом месте, изображает вместе с плащевиками изящных крылатых гуманоидов, а огненный урон намекает на синее пламя Чумы Заклинаний. Таинственные двереподобные арки, гравированные ритуальными символами, вырезаны на стенах одного из открытых рынков города. Ученые наблюдатели предполагают, что прежние жители использовали эти двери, чтобы уйти в другой мир, возможно - предвидя приближающуюся Чуму Заклинаний.

Ундрек'Тоз

Метрополис дроу; население 50,000

Так называемый Сегментированный Город - фактически конфедерация поселений дроу, называемых сегментами, распространенных по Подземью около Тэя и связанных порталами. Эти общины когда-то были отдельными и изолированными, но они объединились столетия назад для взаимозащиты. С тех пор индивидуальные традиции и социальные методы смешались, став единой нормой.

Из-за своего географического положения Ундрек'Тоз значительно пострадал в течение Чумы Заклинаний и при последующем возвышении Тэя. Архитектурная и вулканическая деятельность разрушила два сегмента под Горой Тэй; землетрясения засыпали и позволили близлежащему Холодному Морю затопить другой сегмент под Озером Мулсангир. Магическая отдача разрушила еще один под руинами Делумайда. Хаос оставил все сегменты поврежденными и открыл дверь решительным переменам.

В течение катаклизма вспыхнуло восстание. Союз Почерневшего Кулака (независимый клан монахов-дроу), Архимаги Нуримм Зек, Виралд Зек и Матрона Хартел Врасл атаковали все остальные главные дома города. Мятежникам улыбнулась удача, и в Ундрек'Тоз заняли выдающееся положение арканная сила и дроу-мужчины.

Портальное путешествие: Члены Почерневшего Кулака стоят на страже, проверяют документы и собирают пошлины у порталов по всему Ундрек'Тоз. Документы, определяющие личность и намерения, требуются для любого вида путешествий через порталы, и те, у кого нет подобной идентификации, могут быть арестованы, порабощены или убиты. Пошлины также должны быть оплачены, эти доходы финансируют обслуживание порталов и пополняют казну Почерневшего Кулака, архимага и Дома Зек. Эта система контроля помогает контролировать движение, а также помогает перехватывать сбежавших рабов и беглых преступников.

Ал'Врасл: Старый дом Матроны Врасл - теперь торговый центр, обслуживающий выходы в Рассветные Горы для совершения набегов на Земли Орды и для ограниченной торговли с Тэем. Здесь широко практикуется некромантия.

Брундаг: Брундаг был городом хобгоблинов, и те же самые хобгоблины столетиями были рабами дроу. Возвышение Тэя и сожжение Амрутара почти положили конец Брундагу, но сегмент был восстановлен. Он с тех пор получил благо доступа к геотермической и вулканической деятельности. Пещеры города теплы, влажны и богаты фауной Подземья. Тепловые шахты и лава обеспечивают механическую силу.

ПОГРАНИЧНАЯ ОБЛАСТЬ: ГЛУБИННЫЙ РОРИН

Под Пустыней Рорин и Равнинами Пурпурной Пыли лежит регион-побратим Корня Земли, известный как Глубинный Рорин. Пустыня Рорин сама по себе отдаленна и пустынна, а Подземье под ней неизвестно большинству цивилизованных народов. Но это - регион, полный истории, магии и недоброжелательности.

Гадючье Сердце: В Глубинном Рорине таится обширный храмовый и кладбищенский комплекс, некогда посвященный богу Сету, который ныне является Ссетом. Змеиные порталы соединяют Гадючье Сердце с другими храмами, с Царством Теней и с Башнями Ночи. Хотя змеиные существа, василиски, медузы и даже несколько юань-ти заполняют залы храма, постройка - прежде всего центр человеческих и нерептилианских прихожан Ссета. В его палатах размещаются культисты различной силы, а также ненавистные и ядовитые магические секреты. В некрополисе есть достойные мертвые, заточенные духи и стражи-нежить.

Фундамент Пурпурного Императора: Когда-то в Рорине стоял Дворец Пурпурного Императора. Он исчез при Небесном Упадке (см. страницу 140) в последние дни Имаскара и вернулся перед Чумой Заклинаний. Усузи за многие годы переместил дворец на его нынешнее место. Теперь он называется Небоклав. Однако, его первоначальный фундамент и нижние уровни остаются под пылью и песком. Даже с учреждением Высокого Имаскара эти руины никогда не были возвращены.

Ифрит-караджин по имени Зонагати теперь управляет фундаментом из богатого зала в Глубинном Рорине. Его легионы огненных существ и других элементалов работают, стараясь открыть нижние залы этого старого имаскарского места и разведать могучее колдовство. С собранной им силой Зонагати - поднимающаяся угроза, повелевающая лояльностью других ифритов Рорина.

Вутивир: Поселения древнего Имаскара лежат, захороненные под Рорином и Равнинами Пурпурной Пыли. В некоторых из этих старых мест есть открытые хранилища и проходы, формирующие верхний слой Глубинного Рорина. Раса подземных лизардфолков, смешанных с троглодитами, называющая себя Вутивир, правит в западных пределах этих руин. Развращенные старой невиданной энергией, выхлестнувшей в течение Чумы Заклинаний, эти существа безрассудны, несут магошрамы, и среди них есть существа-абберанты. Они также обладают фантастическими силами и сокровищами, добытыми из утерянного наследия Имаскара. Некоторые из возникших историй предполагают, что Вутивир - заложники двуногого саррукха или некоей другой исконной сущности.

Дом Лишенной Света Правды, цитадель монахов Почерневшего Кулака - самое видное здание Брундага. Чтобы избежать ярости Паучьей Королевы и следить за служащими ей жрицами, монахи поддерживают в цитадели большой храм Лолс. Хазнин Теллен'хез, лидер Почерневшего Кулака - самый мощный из мужчин-дроу в Ундрек'Тоз. Его жена, Матрона Хуиранн Теллен'хез, когда-то простой обыватель, намеревается, чтобы он таковым и оставался.

Онамим: С падением Дома Дженн'Иксир, бывшего тезки этого сегмента, выдающееся положение занял Дом Онамим. Онамим имеет выходы в Рассветные Горы, к Тэю и Мархому. Ведущими профессиями здесь остаются набеги и работоговля.

Фаундакулзан: Находящееся под самой восточной частью Гор Теск, это поселение - самое большое и видное в Ундрек'Тоз после Чумы Заклинаний. Здесь правит Дом Фаундал при поддержке вездесущих монахов Почерневшего Кулака. У сегмента есть давняя традиция арканной силы, и многие из видных его жителей - чародеи, мечемаги, колдуны или волшебники. Фаундакулзан также управляет комплексом по всей Горе Нирг в Горах Теск (страница 183).

Врасл: Этот сегмент, когда-то известный как Трун'зой'зл - религиозный центр Ундрек'Тоз. Лич Матрона Хартел Врасл присматривает за храмовым комплексом города. Нежить усиливает ряды солдат, пауков, демонов и монахов Почерневшего Кулака, защищающих этот сегмент.

Вао'Зек: Стабилизация, спасшая Эльтаббар и Озеро Тэйламбар в Тэе, также спасла и этот сегмент, некогда называвшийся Мезрилорнилом. В этом сегменте размещаются Архимаг Ундрек'Тоз, а также таковой Дома Зек, а управляет им Матрона Виралд Зек. Волшебники Вао'Зека поддерживают порталы, соединяющие сегменты.

Заговоры и места для приключений

Костяной Двор: Построенный мулхорандскими некромантами более тысячелетия назад под Теском около Леса Летир, Костяной Двор - кладбище, по-настоящему именуемое Фолзуббалт. Оно получило свое обычное прозвище от группы исследователей, обнаруживших его и отступивших, отметив его на карте. Широкие проходы и склепы Фолзуббалта некогда размещали несколько очень мощных некромантов и нежить - и разумную, и дикую. Чума Заклинаний разрушила многих из них сполохами Синего Огня.

Эспера, некромант-дженази, уже связала себя с теневой силой Шар. Она умерла в пожарище, но была возрождена как маг-личинка. Бывшее свое заветное желание - стать нежитью - Эспера воплотила в ритуальном воссоздании нежити Костяного Двора и в создании лейтенантов. Теперь ей служат несколько лордов черепа, а также демоны, костяные когти и уникальное скелетное существо, сложенное из останков драколича. Она также достигла союза с ночным ходоком, другим служителем Шар, и таким образом имеет в своем распоряжении бодаков.

С такой силой ненависть Эсперы к живому может вскоре подхлестнуть ее к войне даже с могучим Ундрек'Тоз. Если она победит этот город, то сможет вывести свои армии на поверхность в Тэе, Мархоме и на Землях Орды. Кошмар лишь ухудшится, если харизматичный Сзасс Тэм убедит Эсперу присоединиться к нему.

Лечение: Волшебники Глубинного Имаскара посылают исследователей на чумные земли и экспериментируют на магошрамах. Они даже приветствуют чужаков, желающих побывать на чумных землях, чтобы принести образцы и испытать контрмеры. У них был кое-какой успех по зачистке области, ближайшей к Глубинному Имаскару, и по изменению некоторых магошрамов, особенно сокрушенных недавно.

Чумная земля Глубинного Имаскара: Подземье вокруг Глубинного Имаскара и даже поверхность над городом - кипучая чумная земля, полная магошрамов - и монстров, и нескольких безумных имаскарцев. Приблизиться к городу из подземелья - ненадежный вариант, редко заканчивающийся доступом к городу. Те, кого приветствуют в Глубинном Имаскаре, обычно прибывают через порталы с поверхности, большинство из которых находится в Высоком Имаскаре.

Мастера Абсолютного Согласия: Около Глубинного Имаскара, где когда-то была Ложа Карательных Мастеров, есть безумное место. Мстителям и волшебникам Глубинного Имаскара, изолированным в пределах трех могучих арканистов, сведенных с ума в течение Чумы Заклинаний, помог один из старших членов ложи. Пойманные безумные маги и старший мститель слились друг с другом, сформировав четверную сущность, известную как Мастера Абсолютного Согласия. См. "Орден Синего Огня" (страница 264) для большого количества информации.

Мастера тянутся из своей тюрьмы, манипулируя близлежащими существами и ландшафтом. Иногда им удается формировать и посылать вдаль человекоподобные тела или духов меньшей силы. Время от времени они проводят атаки на Глубинный Имаскар. Ходят дикие рассказы, что Мастера говорили с народом и даже управляли событиями на чумных землях по всему Фаэруну. Никто не знает их цели, но без каких-либо оснований многие полагают, что они злорадны.

Многие существа-магошрамы, особенно таковые Ордена Синего Огня, связывают видения или озарения с Мастерами. Те, кто знают о Мастерах, ищут их, словно они - мессии или даже божественные лица. Не у многих есть какие-либо подозрения о том, где живут Мастера, и еще меньше могут справиться с опасностью приближения к этой причудливой сущности.

ВЕЛИКИЙ БАЭРИНДЕН

Под обширной Расселиной и большинством южного Фаэруна разверзлось царство Подземья, ныне известное как Великий Баэринден. Многие из этой области было разрушено при формировании Расселины, сместившем и разрушившим многочисленные заставы и поселения. Подобно Миру Наверху, Великий Баэринден со временем восстановился, даже при том, что многое из него теперь - сумеречный мир, сжигаемый солнцем в середине дня.

Знания о Великом Баэриндене

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Истории.

ДС 40: Немногие знают, что крах Расселины - катастрофическое эхо давно минувших событий. Еще меньше знает, что на самом деле было потеряно при создании этого великого провала.

Регион был первоначальной родиной двух великих рас Фаэруна - дварфов и дроу. Дварфы называли пещеры юга Баэринденом, и они поддерживали там царство в течение тысяч лет. Баэринден пал, когда дроу спустились в Подземье и основали область Телантивара. В беспощадной войне они вытеснили дварфов из их древнего дома во многие другие области Фаэруна. По причинам, затерянным во времени, пещеры, содержащие большую часть Телантивара, рухнули менее двух тысячелетий спустя, сформировав Великую Трещину. Дроу рассеялись, и вскоре после этого дварфы вернулись и заселили Великую Трещину. Крах Расселины разрушил часть Великой Трещины и сокрушил многие из оставшихся царств дроу, несомненно похоронив ценные антики и незаменимые исторические записи. Восточная Трещина - практически все, что осталось неповрежденным.

Поселения и приметные черты

Хоть это и несколько неожиданно после провала Расселины, глубины Великого Баэриндена предлагают широкий спектр жизни.

Конец Земли

Городок; население 1,500

Находящийся более чем в 20 милях под северо-восточным Халруаа Конец Земли - сообщество, населенное земными существами, дженази и халруанцами, избежавшими магического пожара, уничтожившего их страну. Городок всегда был связью элементной деятельности из-за имеющегося в нем планарного портала. Однако, он был изолированным царством, далеким от поверхности. Прибытие людей, намеревающихся остаться, и создание Расселины изменило эту ситуацию.

Волшебники изменили Конец Земли, чтобы сделать его удобным домом для людей. Там, где земные карманы когда-то позволяли проходить лишь тем, кто так или иначе мог двигаться сквозь скалу и почву, волшебники сделали городок из изящных проходов и магически освещенных комнат. Некогда достижимое лишь для тех, у кого была сила спуститься сквозь или телепортироваться в землю, теперь поселение имеет выход в Расселину.

Ради обычной торговли и путешествий граждане выстроили дорогу по предательским осыпям Расселины к Восточной Трещине, по совпадению расширив пределы до Делзиммера. Конец Земли имеет доступ к ценным полезным ископаемым, а также ко многим магическим порталам, но его отдаленность защищает его так же, как и его граждане.

Дженази: Дженази, большинство из которых имеют связанные с землей способности, в Конце Земли обычны. Они наслаждаются особой позицией в качестве посредников для элементалов и людей и удерживают в городке влиятельные положения. Большая часть полиции - дженази, и муниципалитет всегда выбирает мэра-дженази, называемого спелеосой - слово на Исконном, приблизительно означающее монарха. Спелеоса наблюдает за городком и голосует в случае тупиковых ситуаций в совете, и обычно у него есть некая сила, связанная с природой или стихиями.

Люди: Люди Конца Земли немногочисленны, но сила их велика. Семь волшебников наряду со своими семьями избежали Чумы Заклинаний, сбежав в Конец Земли. Традиция волшебства и уважения к элементарным существам среди людей сильна. Молодежь часто предпринимает добровольный обряд пригодности, выходя на Фаэрун в поисках благосостояния, подходящего супруга и другого представительного народа, способного пожелать уйти в городок. Конец Земли - источник авантюристов, а также место их назначения.

Другие: С людьми и дженази Конца Земли сосуществуют земные существа всех мастей. Не впускают лишь злых и разрушительных. Группа наполненных землей дварфов, называющих себя *урдуннир* и плотно поддерживающих философию Грумбара, является существенной частью населения, наряду с другими дварфами. За эти годы в Конец Земли также прибыли маленькие количества других нелюдей.

ПОРТАЛЫ

Конец Земли содержит множество порталов. Наиболее обычные среди них - ограниченные порталы, впускающие свет из Мира Наверху, но не позволяющие проходить физическим объектам. Порталы в Элементарный Хаос регулярно вводят свежий воздух и воду, а также удаляют отходы. Главные порталы позволяют проход в элементарное царство Владения Корня и в илматерский Монастырь Желтой Розы в Горах Земной Шпоры в Дамаре.

Флувенилстра

Город; население 10,000

Флувенилстра, в 11 милях под Шаарским Опустошением, не особенно известна на поверхности. Некоторые называют ее Городом-Садом Великого Баэриндена, потому что в поселении есть величайшее изобилие съедобной и полезной флоры Подземья в регионе, если не на всем Фаэруне. Флувенилстра наслаждается водой, которая более не достигает пустыни наверху. В ней также живет большое количество дженази с водными и земными способностями. Дженази, демонстрирующие или желающие отточить подобные врожденные таланты, зачастую прибывают во Флувенилстру для обучения.

Другие храбрые души, дженази или иной, стремятся служить в рядах Круга Глубин - священников Силвануса, управляющих Городом-Садом. Третьи - туристы, желающие посетить подземные джунгли, каковыми является Флувенилстра, освещенные лишь люминесцентными грибами. Мирские растения - не все, что можно увидеть здесь. Бесчисленные растительные существа населяют и охраняют город, включая разумный грибной народ, называемый миконидами. Магически улучшенные растения формируют собой здания и живые защитные системы.

Также город защищает несколько сотен солдат, но мирные посетители, даже из необычных мест, здесь приветствуются. Флувенилстра поддерживает контакты и порталы с Гултандором, Лесом Амтар и с другими регионами. Граждане города иногда используют порталы, чтобы путешествовать на поверхность или исследовать более широкое Подземье и Расселину.

Т'линдет

Город; население 20,000

Самый большой анклав дроу в Великом Баэриндене, Т'линдет потратил десятилетия, оправляясь от восстания внутри и от потери Дамбрата. Расположенный в 3 милях под Горами Гноллуотч, город протянулся по плоскому возвышению в пределах великой пещеры. Вокруг этого возвышения течет река, так что воды у города вполне достаточно.

Получив хороший урок от рук восставших дамбратцев, шестнадцать домов Т'линдета активно соперничают за власть. Дроу города наслаждаются своим комфортом и кровавыми жертвами. Хотя дорога из Дамбрата в Т'линдет была запечатана и никогда не открывалась вновь, у дроу есть секретные способы достижения поверхности для охоты на людей и эльфов Амтара. Они также рыскают по Расселине, регулярно совершая набеги на дорогу между Концом Земли и Восточной Трещиной.

Заговоры и места для приключений

Слизистые руины: Разбитый сокрушительным весом земли, город дроу Ллурт Дрейер более не существует. На его месте - поля щебня и осыпавшихся камней. Пространства и промежутки среди руин все еще дают доступ к остаткам владений дроу. Там скрываются в тени чудовищные илы и искривленные существа-абберранты. Ходят слухи, что в открытом склепе живет аморфное существо отвратительных размеров, и что это существо - аватар Гонатора.

Пьющая Свет: Пропасть, известная как Пьющая Свет, простирается от поверхности на непостижимую глубину, уходя в Царство Теней. Свет проникает во мрак, окутывающий пропасть, лишь на половину нормального расстояния, и путешествие в пределах Пьющей Свет схоже с путешествием на открытом месте в пасмурный зимний день. Над этим местом висит утомленность миром. Теневые существа бродят в глубинах, а стены пропасти усеяны пещерами. Могучий ночной ходок содержит свой двор где-то в Пьющей Свет или в смежном Царстве Теней, и бодачи существа охотятся в зияющих пределах.

Дикие дроу: Ллурт Дрейер умер, но тысячи дроу этого гниющего города выжили. Те, кто были способны и желали, сбежали в другие владения дроу, типа Т'линдета. Другие расплозились, словно поганые крысы, нападая на любое место, которое они считали способными удержать. Некоторые даже сумели отобрать Поддомье у дварфов Восточной Трещины. Теперь, отказываясь от сотрудничества, достаточного для построения сколь-либо крупного поселения, дикие кланы дроу блуждают по Расселине, набрасываясь на любого, кто забредает в это место.

МЕНЗОБЕРРАНЗАН

Находящийся в огромной естественной пещере глубоко в Подземье, Мензоберранзан, Город Пауков - дом примерно 25,000 дроу и почти столько же рабов. Это - центр поклонения Лолс, Королеве Ям Паутины Демонов.

Знания о Мензоберранзане

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

История DC 12: Мензоберранзан был основан более пяти тысячелетий назад жрицами Паучьей Королевы и с тех пор управлялся твердой матриархальной теократией, преданной их темной богине. Город был потрясен в начале 1370-х DR внезапным уходом Лолс от ее прихожан, и Мензоберранзан послал экспедицию в Ямы Паутины Демонов, чтобы обратиться к своей замолкшей богине. Там они нашли великий кокон и преобразованную Лолс - гораздо более мощную, чем когда-либо.

Мудрость Улиц DC 15: Жизнь в Мензоберранзане может быть жестокой и короткой для тех, кто не желает принимать пути дроу - обман, манипуляцию и подчинение матронам-матерям.

Но не все в Городе Пауков жестоко и зверско. Честолюбивые женщины-дроу из меньших домов или даже из крестьянства могут подняться до высочайших уровней силы - или по крайней мере занять неплохое место в этом расслоенном царстве. Но мужчины ограничены тем, насколько высоко они могут подняться в матриархальном обществе, особенно те, кто потеряли защиту одного из благородных домов.

Городские районы

Весь город Мензоберранзан высечен в высоких сталагмитах и огромных сталактитах, свисающих с тысячефутового свода пещеры, запутанно вырезанных и сверкающих невиданным пламенем.

Базар

Вечноменяющийся Рынок

Круг голых скал примерно 750 футов в диаметре, Базар - рынок, полный ларьков и тележек, где дроу Мензоберранзана могут покупать и продавать практически все, что можно себе вообразить. Базар - мирное и открытое место, патрулируемое охранниками домов и оттеняемое уличными исполнителями и мелкими торговцами.

Торговцам не позволяется размещать свои тележки или ларьки на одном и том же месте дольше суток, так что расположение и смешение продавцов всегда различно.

Браэрин

Смрадные Улицы

Заваленные мусором переулки и полные пауков лачуги низших предместий Мензоберранзана - приют бездомных мужчин, лишенных духовного сана жриц, искалеченных солдат и разоренных торговцев. Жизнь на

Смрадных Улицах ценится дешево, и богатые дроу иногда ходят туда на пьяную охоту, упорно гонясь ради развлечения за беглыми рабами и опозоренными дроу.

Истмир

Рабочий Район

Хоть и недалеко ушедший от Многонарода, Истмир - более бедные предместья старающихся изо всех сил торговцев, меньшего торгового люда и наемников. Тут нет ни одного из главных правящих домов, кроме руин Домов Облодра и Фрет и покинутого комплекса Дома Кенафин, приюта самовольных поселенцев и беглых рабов.

Многонарод

Торговый Район

Если в Городе Пауков и есть средний класс, то он живет во вьющихся проездах Многонарода, в котором самая высокая концентрация постоянных торговых персон и торговцев города.

Гостиницы, таверны, фешхоллы высокого класса и множество прекрасных массажных салонов раскиданы по всему району. Здешние улицы переполнены дроу и их рабами, занимающимися своим повседневным бизнесом.

МАТРОНА-МАТЬ КУЭНТЕЛ БЭНР

Самая мощная Матрона-Мать Мензоберранзана - Куэнтел Бэнр, Мать-Хозяйка Арах-Тинилит, побывавшая в Ямах Паутины Демонов для возрождения Лолс. Возвратившись в Городе Пауков в качестве темной героини своего фанатичного народа, она провозглавила себя первой из десяти, чтобы подтолкнуть свою сестру Триэль к конфронтации, в которой более слабая сестра не могла и надеяться на победу.

КОГТЕРАЗЛОМ

Эта пропасть в форме когтя - одна из трех, портящих поверхность Города Пауков, но Когтеразлом имеет самое легендарное прошлое и самую пугающую репутацию.

Бывший Третий Дом Мензоберранзана, Дом Облодра, некогда был расположен в огромном и роскошном комплексе между первым и вторым "пальцами" Когтеразлома. После длительной войны с Домом Бэнр Облодра был утянут в безграничный на вид провал чудовищными когтями самой Лолс.

Ныне место для разведения рабов-кобольдов и одно из многих безопасных убежищ наемников Бреган Д'аэрт, Когтеразлом остается символом мощи Дома Бэнр.

Нарбонделлин

Район Широких Улиц

Эти исключительные окрестности с большими поместьями и фешенебельными магазинами - достопримечательность Мензоберранзана. Здешние сталагмитовые башни более мастерски вырезаны и более запутанно украшены магическим огнем, чем таковые в любой другой части города.

Нарбонделлин - дом многочисленных огранщиков и ювелиров, включая ожесточенных конкурентов Хондела Белек'тира и Юрона Шадалуна (сына Мритта Шадалуна, найденного мертвым в хранилище Белек'тира в 1463 DR), торгующих самыми экзотическими драгоценными камнями на всем Ториле и за его пределами.

Столь же известные, как и ювелиры, парфюмеры Нарбонделлин продают свой товар лишь лучшим дроу Мензоберранзана, и их ароматы пронизаны магическими побуждениями, делающими их чем-то большим, чем простая косметика. В правильных руках подобные духи - ключ к силе и влиянию, двум любимым вещам любого дроу.

Нарбондель: Этот огромный сталагмит магически разогревается каждый вечер самим Громфом Бэнром. Жар поднимается от основания столба к его оконечности в течение 12 часов, а затем он остывает в течение такого же отрезка времени. При помощи этой светящейся скальной башни мензоберранир отмечают ход времени в тусклом Подземье.

ИЗВЕСТНЫЕ ТОРГОВЦЫ МНОГОНАРОДА

Ровиас дел'Игана занимается экзотическим оружием, включая покрытые ядом дротики и ручные арбалеты, традиционно характерные для воинов-дроу. Она утверждает, что знает миллион различных способов скрыть оружие на любом дроу.

Работорговец Хрогн Вольноотпущенный купил свою свободу после двух десятилетий в гладиаторских ямах Западной Стены. Он остался в городе для продажи кобольдов, гоблинов и более экзотических гуманоидов, включая необычных людей, самым проникательным рабовладельцам Мензоберранзана.

Женщина-дроу Шаун Дарнрюэл продает изящные платья из прекраснейшего паучьего шелка матронам-матерям и тем, кто надеется в один прекрасный день пополнить их ряды.

КОМПЛЕКС ДОМА БЭНР

Как и приличествует Первому Дому Мензоберранзана, внушительный комплекс Бэнр - собрание из двадцати сталагмитов и тридцати сталактитов, окруженное забором из зачарованной серебряной паутины и охраняемое самой прекрасной армией Города Пауков.

Центральный курган скрывает часовню, посвященную Лолс, в которой Матрона-Матерь Куэнтел содержит свой двор. Пещеристая палата для аудиенций ее предшественницы на вершине кургана была запечатана по приказу Куэнтел - с погребенной в ней гниющим трупом ее сестры.

Ку'элларз'орл

Место Знати

Эта высокая "полка" на южном конце города смотрит на остальную часть Мензоберранзана, и с ее высоты взирает на остальную часть города массивный комплекс Дома Бэнр.

Массивный лес гигантских грибов придает странную красоту плато, патрулируемому охраной Домов Бэнр, Ксорларрин и Миззрим. Все эти три дома тренируют свои войска и волшебников на открытых пространствах, демонстрируя силу остальной части города.

У одной из стен западного конца Ку'элларз'орл есть маленькая, хорошо охраняемая пещера - Палата Правящего Совета, в которой встречаются матроны-матери восьми самых мощных домов.

Тиер Бреч

Академия

Доминирующая над северными пределами города великая лестница Тиер Бреч - самая большая из построек Мензоберранзана. Подходы охраняются бесчисленными смертельными ловушками, почетным караулом из двух выпускников Мили-Магтир и двумя 15-футовыми нефритовыми пауками, способными оживать для защиты этого места.

На вершине Тиер Бреч находятся три отделения Академии, центр изучений и источника "правосудия" дроу, обслуживаемый и управляемый матронами-матерями по усмотрению их могучих лидеров.

Арах-Тинилит: Размещенная в здании в форме гигантского паука Арах-Тинилит - самая мощная ветвь Академии. Начиная с возвышения Куэнтел Бэнр она еще теснее объединена с Первым Домом. Куэнтел официально не оставила свой титул Матери-Хозяйки Арах-Тинилит, несмотря на тот факт, что для матроны-матери является беспрецедентным ношение обеих титулов одновременно.

Женщин-дроу посылают в Арах-Тинилит в возрасте сорока лет для проведения пяти десятилетий обучения на жестокой и требовательной службе их демонической богине. Там они учатся вызывать демонов, управлять ими и спариваться с ними.

Мили-Магтир: Эта школа военного искусства производит одних из самых одаренных и ловких рукопашников Ториле. Те, кого отбирают для прохождения десятилетнего курса - главным образом мужчины. Само здание - неукрашенная каменная пирамида.

Сорцере: В стройной и изящной башне размещается школа волшебников Академии, курируемая Архимагом Мензоберранзана. Дроу (главным образом мужчины), демонстрирующие талант или склонность к магии, распознаются в молодости и затем направляются в Сорцере в возрасте двадцати пяти лет для прохождения тридцатилетнего обучения.

Западная Стена

Старый Квартал

Эти предместья меньших домов и богатых торговцев - тихое место, где редко случается что-либо интересное - да и жители тут соответствующие. Некоторые из соседей балуются тайными делишками: азартной игрой с рабами, вынужденными биться насмерть, собирая арканские магические артефакты по мультивселенной или охотясь и захватывая странных существа в Мире Наверху. Хотя любой, кто ходит по улицам Западной Стены, никогда и не знает о подобных делах. Здесьний лозунг - осмотрительность.

ГРОМФ БЭНР

Архимаг Мензоберранзана Громф Бэнр - брат и главный конкурент Куэнтел. Эти двое никогда не встречались с глазу на глаз и все равно иногда пытаются убить друг друга, хотя Громф в трудные времена оставался лоялен матриархату. Если бы он когда-либо и собирался захватить управление Мензоберранзаном - это было бы в

течение Безмолвия Лолс, когда он был самым мощным заклинателем города. Но Громфу нравится руководить из теней, тайно подталкивая и подстрекая город в выбранном им направлении. Он поддерживает санктум, который может находиться в башне Сорцере или в созданном им самим карманном измерении. Громф предпочитает об этом не распространяться.

ТЕМНЫЙ ДОМИНИОН

В пределы обширной палаты Мензоберранзана правление благородных домов приносит относительный мир и безопасность, но Город Пауков - все еще часть Подземья. Многочисленные пещеры ведут из города в бесконечный лабиринт туннелей и палат Подземья, вместе известных как Темный Доминион. Всего несколько шагов за пределы города - и эта подземная дикая местность вступает в свои права.

Дроу используют туннели для тайных встреч в местах типа Светящихся Камней - пещеры люминесцентных камней на севере - или Пещеры Оторванных Щупалец на юге, названной так из-за давней борьбы между дроу и иллитидами. Области *фаэрзресс* накладываются на магические, странные существа преследуют любую теплокровную добычу, а дроу иногда встречаются с другими расами для обсуждения предательств, убийств и торговых соглашений.

Правящие Дома

Восемь самых мощных кланов дроу формируют Правящий Совет, и они твердо держат в кулаке все дела Города Пауков.

Дом Бэнр

Первый Дом

Дом Бэнр удерживает свое положение настолько давно, что никто из живущих дроу и не помнит другого Первого Дома, но за столетия он прилагал огромные усилия для отражения попыток изменить этот статус. С матронами дома Бэнр пересекались пути Домов типа Облодра, До'Урден и Аграч Дирр, и все они пали.

Первый Дом по сути управляет всеми тремя отделениями Академии и удерживает устойчивые союзы с большинством других правящих домов. Однако, сила в Мензоберранзане привлекает внимание, а внимание любого дроу может быть опасной штукой. Дом Бэнр всегда остается начеку.

Дом Баррисон Дел'Армго

Второй Дом

Матрона-Мать Мез'Баррис Армго и ее три выживших дочери быстро заполнили пустоту, оставшуюся от опозоренного Дома Аграч Дирр, став Вторым Домом. Хотя у дома меньше жриц, чем у других правящих домов, Баррисон Дел'Армго собрал первоклассных волшебников Мензоберранзана.

Дом обычно держит свой собственный совет, сторонясь тесных союзов или открытого конфликта с любым из других домов. Десятилетиями ходят слухи, что между Мез'Баррис и Громфом есть некие близкие отношения, но никто не смеет подтвердить их.

Дом Ксорларрин

Третий Дом

В дни после окончания Безмолвия Лолс Дом Ксорларрин наслаждался покровительством Триэль Бэнр за свой неустанный и тесный военный союз против захватчиков-дуэргаров и выскочки Аграч Дирр. Этого покровительства оказалось достаточно, чтобы помочь Матроне-Матери Зирит Ку'Зорларрин перескочить Дому Фаэн Тлаббар и захватить ранг Третьего Дома.

Подобно Баррисон Дел'Армго, Дом Ксорларрин использует немало волшебников, все из которых базируются в величественной Башне Заклинаний Ксорларрин, смежной с Домом Бэнр на Ку'элларз'орл.

Дом Фаэн Тлаббар

Четвертый Дом

Жрицы Дома Фаэн Тлаббар, возглавляемые Матроной-Матерью Генни'тирот Тлаббар - одни из самых набожных в Мензоберранзане. Они настолько фанатичны, даже некоторым из высоких жриц Арах-Тинилит нелегко от их диких оргий с демонами и от массовых жертв во имя их искривленной богини.

Дом Миззрим

Пятый Дом

Близкий союзник своих соседей по Ку'элларз'орл - и Бэнр, и Ксорларрин, Матрона-Мать Миз'ри Миззрим - коварная и двуличная переговорщица, имеющая торговые контакты по всему Подземью и даже в Мире Наверху. Немалая часть работоторговли в Мензоберранзане контролируется Домом Миззрим, также как и торговля незаконными магическими изделиями.

Дом Фей-Бранч

Шестой Дом

Фей-Бранч - один из самых старых правящих домов, занимавший место в высшем ряду кланов дроу в течение более чем четырех тысячелетий. Немалой частью этой долговечности он обязан тому, что столь долго прислуживал другим домам. Хотя Фей-Бранч занимает ранг Шестого Дома, Матрона-Мать Биртин Фей ожидает, что и Меларн, и Вандри вскоре бросят ей вызов, и дому скорее всего вновь придется занять восьмой ранг.

Дом Меларн

Седьмой Дом

Самый молодой, и намного, из правящих домов, Дом Меларн сформировался из союза Домов Хорлбар и Кенафин десятилетие спустя после окончания Безмолвия Лолс и получил свое название в честь Кающейся Леди Лолс, Халистры Меларн. Он поглотил струйку выживших из первоначального Дома Меларн, павшего при разрушении Чед Насада, но Матрона-Мать, Жиндия Меларн - дочь Матроны-Матери Джерлис из Дома Хорлбар.

Дом Вандри

Восьмой Дом

Убив свою неэффективную мать Трокен'тер в 1388 DR, Матрона-Мать Фиирнел'тер Вандри процарапала себе путь от Семнадцатого Дома под угрозой более мощной Баррисон Дел'Армго до места в Правящем Совете. Возможно, даже сама Фиирнел'тер не знает, сколько дроу ей пришлось для этого убить.

БРЕГАН Д'АЭРТ

Бреган Д'аэрт - компания наемников, убийц и разведчиков, основанная и все еще возглавляемая (хотя и издалека и через посредников) Джарлаксом Бэнром (страница 251). Компания поглощает в себя бездомных мужчин и не имеющих мировоззрения выпускников Мили-Маггир, делая их услуги доступными тем, кто предложит самую высокую цену - а иногда и всем претендентам. Нет ничего необычного в том, что агенты Бреган Д'аэрт работают на оба фронта борьбы между враждующими домами, но они никогда не выступают против Дома Бэнр. Джарлаксл сообразительнее их.

Бреган Д'аэрт активно налаживает и поддерживает контакты с гильдиями воров и убийц Мира Наверху, иногда обеспечивая им наемников-дроу.

Нынешний мастер Бреган Д'аэрт - доверенный лейтенант Джарлаксла, Киммуриэл Облодра, мастерство шпионических искусств которого делает его холодным и расчетливым убийцей и ценным активом для его клиентов.

НОРТДАРК

Протянувшийся от Побережья Меча на западе до края Нетерила на востоке и от Хребта Мира на севере до Врат Балдура на юге, Нортдарк - один из самых давнозаселенных и наиболее "цивилизованных" регионов Подземья.

Знания о Нортдарке

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Мудрости Улиц.

ДС 10: Самый большой и доминирующий город Нортдарка - метрополис дроу Мензоберранзан, место поклонения Королеве Ям Паутины Демонов. Дроу делят Нортдарк с другими расами Подземья и постоянно вступают в разногласия с дварфскими залами Хребта Мира.

Поселения и приметные черты

В Нортдарке изобилуют города, деревни и рассеянные клановые твердыни, и мили естественных туннелей нанесены на карты в качестве караванных маршрутов.

Аммариндар

Маленький город; население 7,000

Некогда связанный с Миром Наверху через нижние пределы Хеллгейт Кипа, Аммариндар был блокирован от поверхности после десятилетий борьбы, последовавшей после исчезновения камбиона Каанира Вхока. Рышущий Легион Вхока, армия танарукков (демонических орков), в конечном счете оказался под управлением одного из своих представителей, Военного Вождя Гааржвекса. Сегодня танарукков Аммариндара возглавляет Высокий Военный Вождь Гиирвокс. Танарукки иногда совершают набеги на своих соседей или нанимаются в качестве наемников. Таинственный Кровавый Опустошитель Джерваан принес в Аммариндар пылкое поклонение экзарху Темпуса - Гарагосу.

Аромикос

Несомненно самая большая из отдельных форм жизни на всем Ториле, Аромикос также, возможно, и самый старый. Эта массивная грибная колония охватывает сотни квадратных миль Верхнего Подземья под Высоким Лесом. Это - приют для грибных существ, особенно миконидов, скрывающихся среди его серо-белой массы.

В течение Чумы Заклинаний с Аромикосом что-то случилось. Еще до бедствия ходили слухи, что у колонии появились зачатки разума. Сейчас эти истории подтверждаются. Часто называющая себя Королем Аромикосом разумная масса грибной растительности привела под свой доминион тысячи, возможно даже миллионы миконидов. Она посылает усики и споры по всему Верхнему Подземью, вынуждая города типа Мензоберранзана, Чед Насада и Йатчола охранять многие из своих подходов от грибного вторжения.

Но все же его чужеродное присутствие можно почувствовать. Аромикос атакует любое разумное существо в пределах сотен миль странными кошмарами - грезами о комфорте массовой воли и о безнадежном хаосе индивидуальности, которые дроу называют *голхиррл'фхаазт* ("Ловушка Грез"). Лишь илликиды кажутся почти иммунными к его влиянию. Бесчисленных дроу, глубинных гномов, танарукков и других, поддавшихся его чарующему призыву, больше никогда не видели.

Блингденстоун

Маленький город; население 5,000

Покинутый своим первоначальным населением - глубинными гномами, Блингденстоун оказал гостеприимство всем - от облаков разумной магической пыли до глубинных гномов-крысооборотней и от любого количества блуждающих монстров до мусорщиков - людей и дроу, ищущих сокровища, оставшиеся от прежних хозяев. Тем не менее, в течение последних четырех десятилетий первоначальные жители Блингденстоуна, возглавляемые Самым Удостоенным Хранителем Нор Каргиеном Диссенгулпом, переместились обратно, получая поддержку из самых неожиданных мест, включая Сильверимун и Мифриловый Зал.

КЛАНОВАЯ ТВЕРДЫНЯ ПЛЕМЕНИ КЛЫКА ГРИЗЛИ

Деревня; население 275

Кобольдов Племена Клыка Гризли возглавляет Вождь Гвурзз и его помощник Клаах, направляющие племя к поклонению архидьяволу Маммону. Племя устроило себе дома в ряде пещер, потолки которых редко возвышаются более чем на 5 футов - что удобно для кобальдов, но ограничивает большие расы, которых у них хватает ума избегать. Их пещеры расположены примерно на полпути между Эриндлином и Аромикосом, чарующие призывы которого постоянно их беспокоят.

Ч'Читл

Маленький городок; население 500

Некогда разумно цивилизованное поселение иллитидов, управляемое соглашением старших после смерти его старшего мозга, Ч'Читл была перевернута в Году Синего Огня. Теперь пещера, в которой это находится, стала чумной пещерой совершенно ирреального вида. Трое старших были объединены в отвратительную мутировавшую тварь, ставшую новым старшим мозгом Ч'Читла. Его тело умерло, но разум живет в пульсирующей массе серой материи, исчерченной шипящими линиями Синего Огня.

Илликиды Ч'Читла стали Мозгочумными, существами-магошрамами, способными к экстраординарным псионическим умениям, подпитываемым и смешивающимся со свойственными магическими способностями их магошрамов.

Чед Насад

Маленький город; население 7,500

Разрушенному в хаосе после Безмолвия Лолс Чед Насаду потребовалось столетие для восстановления своего места среди городов дроу Нортдарка. Многие из построек города, некогда сгруппированных на великих прядях затвердевшей паутины, так и лежат в руинах. Фаатрилл Тех'Кинреллз, Матрона-Мать Первого Дома Чед Насада,

твердо держит контроль над городом и шестью его новыми и восстановленными домами. Одна из сделанных ей уступок - продолжающееся тесное общение с Джаэзред Чолссин.

Граклстаг

Большой город; население 30,000

Этот большой и хорошо защищенный город Среднего Подземья размещает огромное население дуэргаров и их рабов и союзников. Город гнездится в большой пещере на краю Темного Озера. Дуэргары рыбачат на Темном Озере со своих плоскодонных лодок, но избегают более глубоких вод, страшась многих свирепых существ, живущих в его глубинах.

Город защищен одной из самых больших и хорошо экипированных армий Нортдарка, но у солдат до опасного мало арканной и божественной поддержки.

Король дуэргаров молод, унаследовав пост от своего отца в 1372 DR, но Хоргар Стальная Тень V - способный воин, не медлящий с принятием решений и довольно быстро теряющий свою раздражительность. Некоторые говорят, что король неграмотен, но умеет это скрывать.

Йатчол

Маленький городок; население 1,000

Фактически группа из девяти отдельных торпов, сообщество читайнов Йатчол - ужас Среднего Подземья. Эти странные паукоподобные существа, изгнанные после неудавшихся экспериментов в Чед Насаде, сформировали свое собственное общество, подобное таковому своих прежних хозяек - вокруг поклонения Лолс.

Население городка за последнее столетие удвоилось, и его патрули забираются на восток до Глубинных Пустошей, а на юг - до края Старого Шанатара. Никто не уверен в том, какое именно зло планируют читайны - возможно, финальную месть Чед Насаду, - но никто не может предсказать желания этих существ.

Заговоры и места для приключений

Гонтлгрим: Этот легендарный дом дварфов Делзуна продолжает владеть мыслями дварфов со всего Севера. Усилия по возврату этого места потерпели неудачу, но истории о хранящихся там умопомрачительных сокровищах продолжают делать его популярным в рассказах по тавернам и высшей наградой для самых жадных авантюристов.

Скуллпорт: Некогда город работяг, пиратов и недобросовестных торговцев, ныне Скуллпорт - разрушенный город, дом абсолютного сброда Нортдарка - от бездомных негодяев-дроу до кобольдов-магаштрамов, сводимых с ума магией, которую они не могут понять. Люди-авантюристы, забравшиеся на его гниющие улицы и выжившие, чтобы рассказать об этом, описывают его как "Лускану, но без солнца".

Магические Пещеры Эриндлина: Эриндлин некогда был процветающим городом дроу, но религиозная борьба и угрозы извне оставили его почти покинутым. Земной узел близ города поглощал эффекты Чумы Заклинаний и сделал пещеру самой глубокой чумной пещерой Нортдарка.

ДЖАЭЗРЕД ЧОЛССИН

Эта коварная банда убийц - тeneвых драконов-полудроу - по полной использовала преимущество Безмолвия Лолс, работая своими темными щупальцами по большинству Нортдарка. Но со своим поражением при Осаде Мензоберранзана она в конечном счете оказалась неспособна поддерживать контроль над восстановлением Чед Насада. Джаэзред Чолссин возвратилась в покинутый город Чолссин, стоящий наполовину в Царстве Теней, наполовину - вне его. Убийцы стали временными союзниками нетерезов, от которых они получают заказы, но они пока что сопротивляются поглощению в империю.

СТАРЫЙ ШАНАТАР

Регион Подземья, некогда заселенный славными дварфскими королевствами, Старый Шанатар ныне стал местом причудливых цивилизаций и темных ритуалов.

Знания о Старом Шанатаре

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Истории.

ДС 10: Древнее дварфское царство Старый Шанатар некогда было домом тысяч мирных дварфов, но ныне стоит лишь одно из восьми великих королевств.

Поселения и приметные черты

В Старом Шанатаре искусственных мест - шахт, городов и внушительных работ dwarфского ремесленного производства и архитектуры - больше, чем в любой другой части Подземья.

Гуаллидарт

Большой город; население 16,000

Один из самых больших и, конечно же, старейший из южных городов дроу, Гуаллидарт был местом, где поклонение Лолс оставалось на произволе многочисленных конкурирующих сект, и аж две сотни благородных домов соперничали за власть. Но за годы после Безмолвия Лолс в Гуаллидарт пришел новый порядок.

Различные храмы были объединены змееголовым бичом, Матерью-Хозяйкой Физзри Хавен-Гелл, систематически чистившей враждующие дома, пока их не осталось всего двадцать четыре - во главе с Первым Домом Луур'Тчаан. Этот период "перехода" (теперь никто не смеет называть его гражданской войной) сдерживал расширение Гуаллидарта в течение нескольких десятилетий, но за последние тридцать лет гуаллидартские патрули начали располагаться все дальше и дальше от границ своего города.

Илтказар

Маленький город; население 4,500

Илтказар - последний оставшийся dwarфский анклав в Старом Шанатаре. Этот внушительный многоуровневый город-крепость - памятник величайшим из когда-либо живших шахтеров-dwarфов. Здесь высятся скульптуры, а лестницы широки настолько, что по ним может маршировать целая армия. Город освещен серебристо-синим лишайником, покрывающим потолок.

Мучительнее всего в Илтказаре - чувство его пустоты. В милях и милях коридоров стоит тишина, а население уменьшилось до крошечной доли своей древней славы.

Королевством управляет серебряный дракон, Король Мит Барак, пришедший к власти в 66 DR, а затем потерявший на некоторое время, пока его астральная форма была захвачена Тиамат в 1367 DR. Он возвратился к жизни всего два года назад, пробыв в заточении целое столетие, пока черед регентов управляла с его трона, а население Илтказара продолжало уменьшаться.

Король Мит Барак поклялся вернуть Илтказару и всему Старому Шанатару всю его былую славу, но путь его будет долог.

Малидрен

Маленький город; население 6,000

Вершина высочайших из многоступенчатых пирамиды, составляющих затонувший город Малидрен, лежит в 50 футах под неподвижными водами Озера Сияющей Мглы. Мистически освещенная архитектура икзанов (раса интеллектуальных скатов) и пар от их печей дают озеру его название.

Скрытый от любопытных глаз всех, кроме самых предприимчивых исследователей, Малидрен - город широких проспектов. Икзаны порабощают любых приближающихся разумных существ, предоставляя им способность дышать под водой, пока они абсолютно преданно служат. Наказание бывает лишь одной формы: утопление на глубине в 150 футов или больше.

ЧУМНАЯ ПЕЩЕРА ОАКСАПТУПЫ

Очень немногие знают, каким некогда было это место. Изобилуют слухи о том, что когда-то в этой пещере жила великая цивилизация существ-инсектоидов. Вся память об этих существах была стерта, когда Год Синего Огня соединил Абейр с Торилом. Эта цивилизация была либо уничтожена, либо целиком была переброшена на Абейр.

Независимо от того, что случилось с той цивилизацией, если она вообще существовала, ныне Оаксаптупа - громадная чумная пещера, где законы физики вечно меняются, а колоссальные насекомые - ничуть не цивилизованные - охотятся на все, что кровотоцит.

Рринглор Норот

Маленький город; население 8,000

Город Вздымающихся Теней - самое большое сообщество плащевиков в Верхнем Подземье. Разделенные на жесткие касты, плащевики Рринглор Норота продолжают экспериментировать с идеей совместной жизни в чем-то городоподобном.

Вместе их соединяет Теневой Пролет - огромный мост, построенный расой, предшествовавшей dwarфам Старого Шанатара. Один конец моста начинается в середине Озера Сияющей Мглы, другой появляется из подобного озера глубоко внутри Царства Теней. Промежуток посередине разрушен и требует ремонта.

Время от времени из Царства Теней появляется таинственное существо, известное просто как Эмиссар. Оно нашептывает инородную мудрость в уши дюжины лордов-плащевиков, формирующих Конклав Теневой Сферы. Они более двух столетий трудятся для восстановления Теневого Пролета; будучи завершены, он полностью пересечет пространство между озерами.

Слупдилмонполоп

Большой город; население 12,000

Когда-то это был святой город божества куо-тоа, Блибулпулла, но некогда могучие шаманы давно уже не получали известий от своего бога. Многие из куо-тоа обратились к поклонению Гонадору, Бэйну или Истишиа. Также прибыли тысячи беженцев куо-тоа, убегающих от тирании Аболетского Суверенитета. Король-Священник Ни-Гул-Вин Вибулкугург полностью обратился к служению Гонадору и игнорирует все остальные веры. Тем не менее, он втайне задается вопросом, правильную ли сторону он выбрал, и стремится доказать самому себе, что прав.

Цараз

Маленький город; население 7,000

В 20 милях ниже поверхности, под современным Дарромаром, лежит огромный улей бехолдеров. Хотя постоянное население колеблется от 5,000 до 10,000, сборы кланов бехолдеров в течение сезона размножения, когда правят хаос и насилие, могут раздуть население почти до 50,000.

Цараз окружен огромными пространствами *фаэрресс*, особенно большой земной узел лежит прямо в центре улья, и из него молодые бехолдеры тянут питание в течение первого десятилетия своей жизни.

Рабы, которых утянули в эту ужасную яму, ведут наименее несчастное из воображимых существований. Бехолдеры не ценят жизнь, и несчастного раба могут использовать и для черных работ, и для вивисекции.

Заговоры и места для приключений

Павшие гробницы: Когда землетрясение сотрясло Нижнее Подземье под руинами эльфийского города Миф Ринн в глубинах Вилдата, секция древних гробниц города оказалась вытолкнутой в темные пределы между Средним и Нижним Подземьем. Считается, что гробницы все еще не повреждены и полны богатств некогда великого города, но их пока что никто так и не нашел.

Рриннорот: Некогда dwarфская цитадель, защищавшая критически важные водные запасы Озера Сияющей Мглы, Рриннорот давно уже пал в руины. Немного времени спустя здесь обосновался зже это стало местожительством особенно противный красный дракон по имени Чарвеканнатор Алай.

"Чар" вступил в союз с племенами токкуа, троллей и различных других жителей низов Среднего Подземья. Они служат его охраной, защищая подходы к Рриннороту от тех, кто приходит сюда в поисках его великолепных сокровища, пока дракон охотится в небесах над Равниной Гиганта.

Пропась Ксенфирта: Эта черная яма сотню футов в диаметре выходит в центр давно покинутой dwarфской твердыни. Окрестные постройки по краям этой дыры снесены, словно снизу выкопалось что-то большое. Пропась выходит на темное царство с суровыми серыми пейзажами, залитыми кислотным дождем. Никто не знает название этого забытого плана или давно мертвого бога, когда-то жившего здесь.

Эта пропась названа по имени волшебника Ксенфирта, который был единственным выжившим из партии приключенцев, обнаружившей дыру в 1418 DR.

УМБРОВЫЕ УВАЛЬНИ НЕЗЧЕНЗУРА

Клановая твердыня; население 500

Хотя большинство умбровых увальней предпочитает жизнь уединенных кочевников, блуждая по Подземью в поисках добычи, клановая твердыня Незчензур, расположенная примерно в 120 милях к северо-востоку от Слупдилмонполопа, становится активным, хотя и грубоватым и опасным местом, где представители этой неверно воспринимаемой расы могут встречаться и торговать. Хотя они еще и не открываются для торговли с кем-либо помимо своих собратьев - умбровых увальней, искушенность их торговцев изо дня в день растет.

Руководство Кампании Забывших Царств

Источник: Forgotten Realms Campaign Guide, D&D 4
Перевод: LE_Ranger, le_ranger@mail.ru, icq 307744148

УГРОЗЫ

Торил всегда был опасен, и стал еще опаснее после перемен последнего столетия. Монстры охотятся в его пределах, в неприрученных или в цивилизованных, угаская неосторожных и угрожая жизням тех, кто знает о них. Некоторых из этих существ самих по себе достаточно для удовлетворения тех, кто стремится встать лицом к лицу с опасностью или уничтожить зло. Но опасность в этом мире принимает множество форм.

Многие из разумных существ со всего Торила питают лишь ненависть к доброму люду. Гоблины и еще более зверские гуманоиды охотятся и порабащают беззащитных. Дроу плетут жестокие сети глубоко в земле, надеясь связать всех в хомуте Лолс. Шейды Нетерила считают мир своими законными владениями, но им придется бороться за правление со змеиными саррукхами и их потомством - юань-ти. Планарная злобредность сочится в мир: демонические вторжения, дьявольские заговоры и дикость стихий. Сзасс Тэм все еще правит в заполоненном призраками Тэе и стремится ко всемогуществу - потенциально ценой всех остальных.

Существа, организации и злодеи, представленные в этой главе, помогут Вам создать игру, скроенную согласно вашим предпочтениям.

ЦЕРКОВЬ БЭЙНА (CHURCH OF BANE)

Черный Лорд консолидировал свою силу в течение Чумы Заклинаний. Его церковь, хорошо отточенное оружие завоевания и тирании, стала намного опаснее. Бэйн хочет поработить под своей властью всех существ, и его организация зачастую ради этого действует открыто.

Знания о Церкви Бэйна

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

История DC 15: Фзоул Чембрил погиб, защищая Жентил Кип от шейдов Нетерила. Несмотря на его неудачу, Бэйн после этого взял Фзоула в качестве экзарха. Начиная с этого времени последователи Фзоула

NPC-МЕЧЕМАГИ

Вы можете применить класс мечемага из *Руководства Игрока Забытых Царств* в качестве шаблона для NPC, используя процесс применения шаблонов класса, описанный на странице 182 *Руководства Ведущего*. Мечемаг - элитный солдат со следующими способностями и характеристиками.

Источник силы: Арканский

Защиты +2 Воля

Спасброски +2

Очки действия 1

Очки жизни +8 на уровень + показатель Телосложения

Мастерство оружия Простое рукопашное, военные легкие клинки, военные тяжелые клинки, простое дальнобойное

Мастерство доспехов Ткань, кожа

Тренируемые навыки Аркана плюс еще один навык из списка класса мечемага: Атлетика (Сила), Дипломатия (Харизма), Выносливость (Телосложение), История (Интеллект), Понимание (Мудрость) и Запугивание (Харизма)

Классовые черты Мечесвязь, эгида мечемага

Принадлежности Любые легкие или тяжелые клинки

сосредоточились на поддержании влияния Бэйна в регионе Лунного Моря. Под руководством Фзоула они работают против Нетерила.

Религия DC 15: Бэйн был поколеблен, когда шейды снесли Жентил Кип и Цитадель Ворона, переломив спинной хребет Жентарима. Но потерянное в тот раз он вернул с избытком. Мало того, что он подмял под свою власть божества гоблинов, но он также получил через Аббатара поклонение злых дварфов. Сорвав желание Шар занять сферу мести, Бэйн защитил и поработил Хоара. Он продвинул свои силы, взяв в супруги Ловиатар и объединив две веры. Даже великая Тиамат теперь служит Бэйну.

Организация

Бэйн ожидает, что его последователи будут поддерживать порядок. У всех в его церкви есть свое место и путь наверх, так что необычные действия обнаружить намного проще.

Штаб: Дом Черного Лорда, Мулмастера, регион Лунного Моря (страница 150).

Иерархия: Авторитарная религия Бэйна поддерживает строгую командную цепочку. Его храмы похожи столь же на крепости, сколь на дома для поклонения, и у каждого есть единственный лидер, обычно - мощный священник, известный как наставник. Наставники отвечают перед высокими наставниками, по одному в каждой стране, а они в свою очередь отвечают перед великим наставником, Избранным Тираном Бэйна, в Мулмастере.

Члены: Церковь Бэйна разыскивает тех, у кого есть сила, и ведет их на путь Черного Лорда, предлагая дары и показывая ценность власти. Из способных индивидуумов с меньшим влиянием тоже получают ценные агенты или священники. Более всего ценятся те, кто отвернулся от добра ради служения Бэйну. Мерзкие обряды инициирования и внимательный присмотр гарантируют лояльность таких приверженцев.

Фзоул Чембрил

Фзоул Чембрил некогда был Избранным Тираном Бэйна, командующим Жентаримом (страница 282) и самым пугающим индивидуумом региона Лунного Моря. После смерти он все еще велик, поднявшись для службы Бэйну в качестве экзарха. Теперь у него много новых последователей, и часть Жентарима все еще следует его словам. Его задача состоит в том, чтобы вернуть то, что он потерял, противостоя Нетерилу. Однажды потерпев неудачу с Бэйном, Фзоул не может позволить себе пасть вновь.

Фзоул Чембрил Уровень 28 элитный контроллер (лидер)

Средний бессмертный гуманоид XP 26,000

Инициатива +21 **Чувства** Восприятие +23

Глаз Тирана (психический) аура 5; враг, начинающий свой ход в ауре, берет 5 психический урон.

ОЖ 500; **Кровотоочащий** 250; см. также *темное величие*

АС 44; **Стойкость** 43, **Рефлексы** 42, **Воля** 46

Сопrotивление 15 некротический, 15 яд

Спасброски +2 (+5 против эффектов устрашения и зачарования и против эффектов, которые обездвиживают, ограничивают или замедляют)

Скорость 6, полет 8

Очки действия 1

Р. Скипетр Избранного Тирана (стандарт; по желанию) **Психический, Оружие**

+33 против АС; 1d10+9 урон (крит 6d10+19), и цель получает продолжающийся 10 психический урон (спасбросок заканчивает). Фзоул не может быть разоружен от этого оружия.

Д. Скипетр Избранного Тирана (стандарт; по желанию) **Сила, Психический, Оружие**

Дальность 5; +32 против АС; 1d10+9 силовой урон (крит 6d10+19), и цель вытолкнута на 1 квадрат и получает продолжающийся 10 психический урон (спасбросок заканчивает).

К. Декрет-разнос (стандарт; столкновение) **Гром**

Близкий взрыв 10; цели - враги; +33 против Стойкости; 2d6+9 громовой урон, и цель ошарашена до конца следующего хода Фзоула.

Д. Правящая команда (стандарт; перезарядка 5 6) **Зачарование, Психический**

Дальность 20; +34 против Воли; 2d6+10 психический урон, и цель получает продолжающийся 5 психический урон и доминируется (спасбросок заканчивает оба, -2 штраф к спасброску). Фзоул может доминировать только над одним существом одновременно.

Осуждающий удар (малое; перезарядка)

Если Фзоул попадает своей следующей атакой *Скипетром Избранного Тирана* (рукопашной или дальнобойной), атака считается критическим попаданием.

К. Восстановление преданных (стандарт; столкновение) **Лечение**

Близкий взрыв 10; Фзоул и каждый из его союзников тратят лечащую волну и восстанавливают одну четверть от максимальных очков жизни (125 ОЖ для Фзоула).

Темное величие

Пока не кровотоочит, Фзоул получает +4 бонус ко всем защитами против атак возможности.

Мировоззрение Злое **Языки** Все

Навыки Аркана +23, Блеф +29, Дипломатия +29, История +23, Понимание +28, Запугивание +29, Религия +23

СИЛ 26 (+22) **ЛОВ** 25 (+21) **МУД** 28 (+23)

ТЕЛ 21 (+19) **ИНТ** 18 (+18) **ХАР** 30 (+24)

Оснащение *Скипетр Избранного Тирана* (см. страницу 57)

Тактика Фзоула

Фзоула всегда сопровождают войска, включая его вечно бдительных телохранителей - злых духов страха 28 уровня. Фзоул проповедует указы Бэйна в битве, говоря *декрет-разнос*, а затем идет в рукопашную. Его скипетр швыряет силовые заряды, и также Фзоул может использовать *правящую команду*, чтобы атаковать с расстояния.

Нага-бейнлар (Banelar Naga)

Злые и величественные, наги-бейнлары давно союзничают с Церковью Бэйна.

Знания о нагах-бейнларах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Религии.

ДС 20: Многие наги-бейнлары предали Бэйна, перейдя на сторону секты Цирика, когда бог умер в течение Времени Неприятностей. Бэйн был перерожден, и он усилил лояльных бейнларов, дабы те нашли и уничтожили нелояльных. Сейчас практически все бейнлары объединены с Бэйном, даже если они сами и не служат церкви Бэйна.

Нага-бейнлар Уровень 18 соло контроллер

Огромная бессмертная магическая тварь (рептилия) XP 10,000

Инициатива +10 **Чувства** Восприятие +17; темновидение

ОЖ 825; **Кровоточащий** 412; см. также *темное величие*

Регенерация 20

АС 36; **Стойкость** 38, **Рефлексы** 29, **Воля** 34; см. также *губительное произнесение*

Сопротивление 15 кислота, 15 яд

Спасброски +5 (+8 против эффектов утращения и зачарования и против эффектов, которые обездвигивают, ограничивают или замедляют)

Скорость 6, плавание 6

Очки действия 2

Р. Жало (стандарт; по желанию) **Яд**

Достижимость 2; +24 против АС; 2d6+10 урон, и цель получает продолжающийся 10 урон ядом (спасбросок заканчивает).

Д. Решительное слово (малое; по желанию) **Зачарование, Психический**

Дальность 10; +22 против Рефлексов; 1d4+8 психический урон, и цель вытолкнута на 1 квадрат.

Р. Протыкание (стандарт; по желанию) **Яд**

Нага-бейнлар делает две атаки жалом. Если обе атаки поражают одну и ту же цель, цель также без сознания (спасбросок заканчивает).

Бессознательная цель не может делать спасбросок против продолжающегося урона ядом, пока бессознательное состояние не закончится.

Д. Радуга бейлара (стандарт; по желанию)

Дальность 10; +22 против Рефлексов; 2d6+8 психический урон, и цель ошеломлена (спасбросок заканчивает). Радуга атакует до двух вторичных целей в пределах 10 квадратов; +22 против Рефлексов; 1d4+8 психический урон, и цель ошарашивается (спасбросок заканчивает).

Д. Губительное произнесение (немедленная реакция, когда повреждена атакой; по желанию) **Зачарование**

Нага-бейнлар делает атаку против нападавшего; Дальность 10; +22 против Воли; цель ошарашивается (спасбросок заканчивает) и сдвигается на 3 квадрата.

Темное величие

Пока не кровоточит, нага-бейнлар получает +4 бонус ко всем защитах против атак возможности.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Драконий, Божественный

Навыки Аркана +19, Блеф +22, Понимание +17, Запугивание +22

СИЛ 30 (+19) **ЛОВ** 13 (+10) **МУД** 16 (+12)

ТЕЛ 21 (+14) **ИНТ** 21 (+14) **ХАР** 26 (+17)

Тактика наги-бейлара

С надменной свирепостью бейнлар сам встает перед своими противниками. Он говорит *решительное слово*, чтобы сдержать опасных противников, жая и кусая нападавших, отвечая *губительным произнесением*, когда враг наносит ему удар. Он рад использовать *радугу бейлара*, когда противники вне его досягаемости.

Группы при столкновениях

Преданные Черного Лорда наслаждаются помощью фракции Жентарима. Прихожане Ловиатар служат частью иерархии Бэйна. Среди последователей Бэйна теперь также есть огромное количество гоблинов, а также злых и жадных дварфов. Через Тиамат целям Бэйна служат многочисленные злые драконы.

Столкновение 6 уровня (XP 1,300)

- 1 хобгоблин Рука Бэйна (уровень 8 элитный солдат)
- 4 воина-хобгоблина (уровень 8 миньон)
- 2 огра-налетчика (уровень 8 налетчик)
- 1 пламенный череп (уровень 8 артиллерия)

ЦЕРКОВЬ ШАР (CHURCH OF SHAR)

Прихожане Шар формируют высокоскрытную сеть священников, магов и воинов, посвященных тьме. Философия церкви - таковая нигилизма, что жизнь и даже существование не имеют большой ценности. Таким образом, агенты Шар очень опасны, будучи готовы для пользы веры пожертвовать собой и любым количеством не-сторонников.

Знания о Церкви Шар

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

История DC 20: Поклонение Шар существовало с древнейших времен, но - в тайне. В течение прошлых раздоров, типа Времени Неприятностей и Чумы Заклинаний, Темная Богиня открыто поднималась против своих врагов и убивала их. Вера Шар возродилась с возвышением Нетерила, а ее участие в смерти Мистры лишь усилило ее влияние.

Религия DC 15: Шар некогда была сутью тьмы, созданной в начале времен. Она и ее сестра, Селунэ, создали вселенную, в которой существует Торил. С тех пор между Шар и ее светлым близнецом был лишь раздор. Селунэ желает неукротимого созидания и света, а Шар стремится вернуть все к первобытному небытию. Ради этого она и работает - чтобы в конечном счете подавить всех остальных богов и ниспровергнуть все созданное.

Организация

Церковь Шар - фактически сложная сеть независимых ячеек и скрытых храмов. Помимо Нетерила, немногие земли допускают открытое почитание Хозяйки Ночи. Преданные Шар работают в тени, подрывая власть и развращая добро.

Штаб: Купол Ночи, Анклав Шейд, Нетерил (страница 164).

Иерархия: Церковь в целом не имеет лидера. Определенной шарранской ячейкой управляет самый способный из местных священников. Поиск более высокого статуса в пределах церкви запрещен, но текучка среди членов, обычно из-за смерти, банальна. Новичков в церкви просто называют "инициированными". Те, кто проводят вместе обучение, называют друг друга "темный брат" или "темная сестра". Лидеры берут титул "темный отец" или "темная мать".

Члены: Шарраны ревностно ищут новых членов, стараясь показать добрые дела бессмысленными и даже глупыми. Они раскрывают и используют темные секреты для манипулирования и вреда другим. Шарранские заговоры приносят горе и безнадежность потенциально ценным последователям, лелея темные эмоции, пока их цели по своей воле не обратятся к Шар. Большинство последователей Шар - нормальный народ, спасовавший перед отчаянием.

Новые рекруты должны доказать свою лояльность, выполняя злые дела, типа жертвования разумных существ. Принятые члены должны беспрекословно повиноваться воле Шар согласно указаниям старшего духовенства.

Монахи Темной Луны

Другие веры поддерживают рыцарские ордена, но секта Шар предпочитает скрытных, ужасающих убийц. Эти фанатики не только работают для церкви, но также и поддерживают порядок в духовенстве Шар и среди других ее последователей.

Штаб: Монастырь Темной Луны, Пурскул, Амн.

Иерархия: К концу основного титула, обычного для шарран, у монастырских лидеров добавляется "аббат" или "аббатисса"; например, "темная мать аббатисса".

Члены: Монахи Темной Луны приходят из числа преданных Шар, но predetermined священники в ордене обучаться не могут. Группа предпочитает тех, у кого также есть талант к арканным или тeneвым силам. Большинство монахов ордена также знакомы с несколькими темными ритуалами.

Будучи не в пределах шарранского храма или монастыря, эти монахи содержат секретные святыни и тренировочные территории в отдаленных областях. Они также формируют спальные ячейки в поселениях, где поклонение Шар отвергается, поддерживая укрытия для товарищей-шарран.

Тактика монаха Темной Луны

Монахи Темной Луны начинают битву *теневым щупальцем* для получения преимущества, поддерживая его в каждом раунде и перемещая его для поражения других целей. Затем монах атакует разделенных врагов

невооруженными ударами. Монах Темной Луны может спонтанно создавать теневой *призрачный сюрикен* для метания, но прибегает эту атаку для противников, избегающих рукопашной.

Монах Темной Луны Уровень 6 солдат
Средний естественный гуманоид, человек XP 250
Инициатива +10 **Чувства** Восприятие +10
ОЖ 68; **Кровоточащий** 34
АС 22; **Стойкость** 16, **Рефлексы** 20, **Воля** 18
Скорость 7

Р. **Невооруженный удар** (стандарт; по желанию)
+12 против АС; 1d8+4 урон.

Д. **Призрачный сюрикен** (стандарт; по желанию) **Холод** или **Некротический**
Дальнейшая 6/12; +10 против Рефлексов; 1d4+3 урон плюс 1d4 некротический или холодный урон (на выбор монаха).

Д. **Теневое щупальце** (стандарт; поддержка - малое [см. текст]; столкновение) **Призывание**, **Некротический**
Дальность 10; монах призывает теневое щупальце в незанятом квадрате в пределах диапазона, и щупальце атакует смежных существ на ходу монаха: +10 против Рефлексов; 1d6+3 некротический урон, и цель схвачена (пока не спасется). Щупальце может захватывать только одну цель за раз, нанося захваченному противнику 1d6+3 некротический урон в каждом раунде, пока монах поддерживает захват. Как стандартное действие, монах может менять цель и может перемещать щупальце до 5 квадратов.

Р. **Кулак мрака** (стандарт; перезарядка) **Некротический**

+12 против АС; 1d6+4 урон, и цель берет продолжающийся 5 некротический урон и ошарашивается (спасбросок заканчивает оба).

Р. **Удар Темной Луны** (малое; столкновение)

В следующий раз, когда монах попадает рукопашной атакой, она считается критическим попаданием.

Мировоззрение Злое **Языки** Чондатанский (ПИ), Общий

Навыки Акробатика +13, Атлетика +12, Скрытность +13

СИЛ 18 (+7) **ЛОВ** 20 (+8) **МУД** 14 (+5)

ТЕЛ 12 (+4) **ИНТ** 10 (+3) **ХАР** 16 (+6)

Кир-ланан (Kir-Lanan)

Кир-лананы - таинственные крылатые гуманоиды, появившиеся после смерти нескольких злых богов в течение Времени Неприятностей. Теперь они служат Шар.

Знания о кир-лананах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

Аркана DC 15: Кир-лананы живут в общинах, которые они называют лежбищами. Однако, поскольку Шар часто требует, чтобы они работали вместе с другими ее приверженцами, кир-лананов можно встретить в шарранских анклавах по всему Фаэруну.

Аркана DC 20: Культура кир-лананов основана на кастах. Членов низшей касты называют крыльями. Элитные крылья, называемые глазами, имеют силы, позволяющие им служить шпионами и убийцами. Через самую высокую касту, называемую голосами, кир-лананы узнают волю Шар.

Религия DC 20: Первоначально появившись, кир-лананы были вне божественного влияния и ненавидели всех божеств. Однако, они сформировали временные союзы со служителями злых божественных сил, главным образом Шар. Многим из кир-лананов нравилась доктрина Шар о всеобщем разложении. Через какое-то время раса попала под влияние Шар.

Тактика кир-лананов

Кир-лананы предпочитают атаковать с воздуха или с возвышенности, если возможно - из укрытия. Крыло кир-лананов сначала запускает *луч ослабления*, а затем раз за разом набрасывается для атаки.

Крыло кир-лананов Уровень 4 налетчик

Средний теневой гуманоид XP 175

Инициатива +7 **Чувства** Восприятие +6; видение при слабом освещении

ОЖ 52; **Кровоточащий** 26; см. также *некротическое лечение*

АС 19; **Стойкость** 17, **Рефлексы** 17, **Воля** 15

Уязвимость 5 сияющий

Скорость 5, полет 8; см. также *мобильная рукопашная атака*

Р. **Коготь** (стандарт; по желанию) **Некротический**

+10 против АС; 1d4+5 урон плюс 1d4 некротический урон.

Р. **Мобильная рукопашная атака** (стандарт; по желанию) **Некротический**

Во время полета крыло кир-лананов может переместиться на половину своей скорости и сделать одну базовую рукопашную атаку в любой точке в течение этого движения. Крыло кир-лананов не вызывает атаки возможности при перемещении от цели своей атаки.

Д. **Луч ослабления** (стандарт; перезарядка 5 6) **Некротический**

Дальность 10; +8 против Рефлексов; 1d6+3 некротический урон, и цель берет -2 штраф на броски атаки (спасбросок заканчивает).

Боевое преимущество

Крыло кир-лананов наносит дополнительный 1d6 урон при атаках против любой цели, против которой имеет боевое преимущество.

Некротическое лечение (немедленная реакция, когда поврежден некротической атакой; столкновение) **Лечение**

Крыло кир-лананов восстанавливает 13 очков жизни.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Кир-Ланан

Навыки Скрытность +10

СИЛ 20 (+7) **ЛОВ** 16 (+5) **МУД** 9 (+1)

ТЕЛ 12 (+3) **ИНТ** 10 (+2) **ХАР** 12 (+3)

Голоса

Голос кир-лананов - контроллер (лидер) 6-го уровня или выше, сосредотачивающийся скорее на Харизме, чем на Силе. Он может перезаряжать *луч ослабления* при 4 или выше. У голоса также есть *тенивая преданность*, *слово потери* и *теневого призыв*. Эти три последние силы описаны ниже. Вы можете использовать информацию из Главы 10 *Руководства Ведущего* для детализации голоса кир-лананов.

Тенивая преданность аура 5; союзники в ауре получают +1 бонус к броскам атаки; теневые союзники в ауре также получают +2 бонус на броски урона.

Д. **Слово потери** (стандарт; перезарядка 4 5 6) **Психический**

Дальность 10; [уровень +5] против Воли; [низкий нормальный] психический урон, и цель ошеломляется до конца следующего хода голоса кир-лананов.

К. **Теневого призыв** (стандарт; столкновение) **Некротический, Сон**

Близкий взрыв 3; [уровень +4] против Воли; [низкий нормальный] некротический урон, и цель падает без сознания (спасбросок заканчивает).

Группы при столкновениях

У Церкви Шар немного союзников. Шарраны могут найти обильную помощь в Нетериле. Многие злые существа, особенно таковые Царства Теней, охотно служат или работают с преданными Шар. Ученики Талоны и Сета признают в приверженцах Шар родственный дух.

Столкновение 6 уровня (XP 1,400)

- 1 голос кир-лананов (уровень 7 контроллер [лидер])

- 2 монаха Темной Луны (уровень 6 солдат)

- 1 шадар-кай цепной боец (уровень 6 налетчик)

- 2 крыла кир-лананов (уровень 4 налетчик)

ДВОР РОРНА (THE COURT OF RORN)

Сверкающего Рорна Яростного, также называемого Рорном Неистовства, помнят смутно - лишь как имя ужаса в красочных абейранских легендах. Рассветный Титан (исконный), Рорн неудержимо сверкал ярче солнца, когда его гнев горел жарче всего. Однако, подобно многим Рассветным Титанам, Рорн утомился мировой войной, и после того, как Абеяр был отделен от Торила, он затих и проспал века.

Теперь Рорн пробуждается, хоть он еще и не полностью обрел сознание. Его уже пробудившиеся последователи начали работу своего хозяина, разбираясь с меньшими врагами Рассветных Титанов. Тут и там пропадают и священники, и меньшие драконы. Святые места и сокровищницы драконов таинственно разрушаются. Короли-драконы и сами боги падут перед яростью Рорн - когда он пробудится.

Знания о Дворе Рорна

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Истории.

ДС 25: Сверкающий Рорн Яростный был одним из самых печально известных Рассветных Титанов. Рорн был известен своей яростью, при которой он убивал богов, экзархов и братьев-исконных с непревзойденной свирепостью. Прежде чем Ао соединил миры, Рорн был среди исконных тем, кого боги более всего ненавидели и боялись. В свою очередь, Рорн отвечал на насилие насилием, на возмущение - яростью и на оскорбление - злодеянием, будучи рабом своей внутренней ярости.

ДС 30: Когда его исконный характер не воспламенялся звездоподобной яростью, Рорн знал благоразумие, терпимость и компромисс. В такие ясные моменты Рорн объявлял о своем желании быть в мире и с исконными, и с богами. Однако, Рассветный Титан убил слишком много божественных существ, чтобы Эстелар (боги) забыли его. Ненависть к Рорну росла, неважно - бушевал он или отдыхал.

ДС 35: После того, как Абеяр откололся от Торила, Рорн думал, что его вспышки ярости закончатся. Затем поднялись драконы, заявив свои права на владение Абеяром. Вместо того, чтобы пробуждать свою ярость из-за предательства драконов, Рорн пожелал изолировать себя и своих служителей, ожидая, пока мир изменится. Он и существа его двора проспали века, скрытые в самых корнях Фимбура, в глубоком стасисе, при котором они ни старились, ни ветшали.

ДС 40: Рорн заворочался от шума Синего Дыхания Перемен, когда Абеир и Торил яростно изменяли друг друга в хаосе, убившем многих исконных и бесчисленное множество меньших существ. За десятилетия он достиг мобильности и осознания, его сон с каждым проходящим годом становится все беспокойнее. Сейчас придворные Рорна копошатся под Фимбрулом, готовясь к полному пробуждению своего хозяина.

Организация

В отсутствие прямых команд своего владыки Двор Рорна готовится к захвату Вернувшегося Абеира и, оттуда - всего мира.

Лидер: Рорн. Однако, великий исконный все еще дремлет на грани неусыпности, судорожно поддерживая связь со своим двором лишь грезами.

Штаб: Глубочайшие пещеры Фимбрула (страница 208) на Вернувшемся Абеире.

Иерархия: Самые мощные придворные Рорна - мордрины (земные гиганты и земные титаны, измененные и усиленные Рорном, чтобы служить его чемпионами). Также с грезящим Рорном живут странные существа, прошедшие сквозь века - хараэворы и свирепые челюсти (первобытные рептилианы, стражи пещер) и мучительные щупальца (глаза, уши и цепкие пальцы скрытого двора).

Члены: Ниже собственно двора - разросшаяся организация из существ-служителей, шпионов, осведомителей, культистов и мечей-на-продажу по всему Вернувшемуся Абеиру, многие из которых даже знают, кто им в конечном счете платит. Последователи Рорна действуют и без него, думая о благодарности владыки, когда он наконец пробудится.

Первый приказ - разобраться с драконами, предполагающими управлять Вернувшимся Абеиром. Двор Рорна стремится уничтожить или поработить по крайней мере меньших из них. Теперь, когда Абеир (или по крайней мере эта его часть) вновь находится в пределах досягаемости ненавистного Эстелар, богам также придется противостоять. Пока что двор действует осторожно, выведывая, которые из богов выжили и какие новые боги ищут прихожан. Обнаружив силы, цели и идеалы богов, Двор Рорна может лучше спланировать их возможное уничтожение.

Сверкающий Рорн Яростный

Рорн - гигантский драконоголовый хвостатый гуманоид с кожей, структурой и цветом похожей на остывшую лаву.

Тактика Рорна

Рорн начинает борьбу своей силой *земных цепей*, затягивая врагов в диапазон своей сверкающей ауры и в пределы своих рукопашных атак. Он использует малое действие в каждом раунде для повторения этой атаки, пока необходимо держать врагов в пределах диапазона. Затем он взрывает их *доминионом пламени*, пока они лишены любого сопротивления огню. Другим малым действием он хлещет своим хвостом. Он продолжает атаковать когтем и хвостом, используя *доминион пламени* всякий раз, когда он доступен, пока не начнет кровоточить. Будучи в своей Гигантской форме сверкающей звезды, он использует *сверкающее действие* для уничтожения сильно поврежденного врага после окончания своего хода.

Сверкающий Рорн Яростный Уровень 33 соло исконный

Огромный элементал гуманоид (земля, огонь) XP 155,000

Инициатива +23 **Чувства** **Восприятие** +25; чувство вибраций 100

Сверкающая аура (огонь) аура 10; существа в пределах ауры теряют сопротивление огню. Каждое существо, начинающее свой ход в ауре, притягивается на 2 квадрата в начале своего хода. Когда Рорн кровоточит, каждое существо, начинающее свой ход в ауре, также получает 20 огненный урон.

ОЖ 1,545; **Кровотокающий** 772; см. также *ярость сжигающих звезд* и *сверкающее действие*

АС 50; **Стойкость** 51, **Рефлексы** 45, **Воля** 48; см. также *вулканическая реакция*

Иммунитет атаки персонажей ниже 20 уровня; огонь

Спасброски +5; всякий раз, когда атака применяет к Рорну эффект, который может быть закончен спасброском, он делает спасбросок немедленно. Если он преуспевает, эффект его не затрагивает. Рорн делает спасброски в конце каждого хода как обычно.

Скорость 10, подъем 10; земная прогулка; фаза (только сквозь землю или лаву)

Очки действия 2

Р. Коготь (стандарт; по желанию)

Досыгаемость 3; +38 против АС; 3d8+12 урон. Когда Рорн кровоточит, цель также получает продолжающийся 5 огненный урон (спасбросок заканчивает).

Р. Удар хвостом (малое; по желанию)

Досыгаемость 4; +36 против Рефлексов; 2d10+12 урон, и цель сбита наземь. Когда Рорн кровоточит, цель также получает продолжающийся 5 огненный урон (спасбросок заканчивает).

Д. Земные цепи (малое; перезарядка 5 6)

В поле зрения; +36 против Стойкости или Рефлексов; 2d6+13 урон, и цель притянута на 10 квадратов. Летучее существо, пораженное этой атакой, замедлено (спасбросок заканчивает). Когда Рорн кровоточит, цель также получает продолжающийся 5 огненный урон (спасбросок заканчивает оба). *Проваленный спасбросок*: Существо не может летать, и падает, если уже летит (спасбросок заканчивает).

К. **Доминион пламени** (стандарт; перезарядка 5 6) **Огонь**

Ближний взрыв 20; +36 против Рефлексов; 2d8+13 огненный урон, и цель получает продолжающийся 10 огненный урон (спасбросок заканчивает).

К. **Вулканический ответ** (немедленная реакция, когда поражен атакой; по желанию) **Огонь**

Ближний взрыв 2 (взрыв 5, когда Рорн кровоточит); +36 против Рефлексов; 2d8+13 огненный урон.

Угрожающая досягаемость

Когда он кровоточит, Рорн может делать атаки возможности против всех существ в пределах своей досягаемости (3 квадрата).

Ярость сжигающих звезд (когда впервые начинает кровоточить; столкновение)

Рорн изменяется в свою форму сверкающей звезды. Его размер увеличивается до Гигантского, и он выталкивает существа в пределах своего нового места на ближайшие смежные квадраты. Он берет дополнительный ход прямо после хода персонажа, сделавшего его кровоточащим, а затем вновь занимает свое обычное место в первоначальном порядке. Он остается в своей форме сверкающей звезды до конца столкновения.

Мировоззрение Нет **Языки** Все; телепатия 100

Навыки Дипломатия +31, Выносливость +34, Понимание +30, Запугивание +31, Природа +30, Религия +31

СИЛ 35 (+28) **ЛОВ** 24 (+23) **МУД** 28 (+25)

ТЕЛ 37 (+29) **ИНТ** 21 (+21) **ХАР** 30 (+26)

Свирепые челюсти (Felljaw)

Свирепые челюсти - грифельно-серые, лишённые конечностей бескрылые змеи. Их головы похожи на таковые драконов, а кожа - на скрепленные каменные плитки.

Знания о свирепых челюстях

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Природы.

ДС 25: Старый исследователь глубоких пещер Вернувшегося Абейра когда-то назвал этих существ "прожорливыми волками Подземья", что в точности описывает безжалостное поведение стаи свирепых челюстей.

ДС 30: Свирепые челюсти - тип драконьего отродья, дикие монстры, созданные отвратительным скрещиванием драконов и других существ. Их происхождение - смесь дракона (возможно, черного) и огненного титана.

Свирепые челюсти Уровень 25 солдат

Большая естественная тварь (рептилия) XP 7,000

Инициатива +21 **Чувства** Восприятие +14; темновидение

ОЖ 250; **Кровоточащий** 125

АС 41; **Стойкость** 39, **Рефлексы** 37, **Воля** 34

Сопrotивление 20 огонь

Скорость 8, подъем 4

Р. **Иззубренные клыки** (стандарт; по желанию) **Огонь**

+31 против АС; 1d10+10 урон, и цель получает продолжающийся 10 огненный урон.

Р. **Перетягивание** (стандарт; по желанию)

Свирепые челюсти делает базовую атаку. Другой свирепые челюсти, смежный с целью, может делать базовую атаку против той же самой цели, как немедленная реакция. Если обе атаки попадают, цель берет дополнительный 10 урона и захвачена обоими свирепыми челюстями (пока не спасется).

Р. **Разрывающие клыки** (малое; по желанию) **Огонь**

Только захваченная цель; +30 против Стойкости; 2d10+10 урон, и цель получает продолжающийся 10 огненный урон.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 30 (+22) **ЛОВ** 25 (+19) **МУД** 14 (+14)

ТЕЛ 26 (+20) **ИНТ** 2 (+8) **ХАР** 20 (+17)

Тактика свирепых челюстей

Свирепые челюсти нападают группами по двое или больше, выбирая самого большого и сложного противника. Пакет старается окружить цель, захватывая его своими слюнявыми челюстями и стараясь разорвать на части. Капающая магма постоянно опалает их добычу.

Хараэвор (Haraevor)

Хараэвор похож на 20-футового крокодила с четырьмя одинаковыми шеями и клыкастыми головами, верхней парой и нижней парой, растущими из массивных плеч.

Знания о хараэворах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Природы.

ДС 30: Хараэворы - тип драконьего отродья, дикие монстры, созданные отвратительным скрещением драконов и других существ. Их происхождение - смесь дракона (возможно, серого) и земного титана.

ДС 35: В запрещенном томе *Исконные и их служители*, изданном культом Ордена Рассвета, хараэворы описаны как "внезапная, сокрушительная смерть из земли". Это описание намекает на их способность ударять торгшихся сквозь сплошной камень.

Хараэвор Уровень 26 элитный скрывающийся

Большая естественная тварь (рептилия) XP 18,000

Инициатива +24; см. также *четыре головы* **Чувства** Восприятие +14; чувство вибраций 20

ОЖ 375; **Кровоточащий** 187

АС 42; **Стойкость** 42, **Рефлексы** 39, **Воля** 37

Уязвимость критические попадания; см. также *четыре головы*

Спасброски +2

Скорость 8, копание 8

Очки действия 1

Р. **Укус** (стандарт; по желанию)

+31 против АС; 1d12+10 урон.

К. **Поток укусов** (стандарт; по желанию)

Близкий взрыв 2; +30 против АС; 1d12+10 урон.

Первый удар

Хараэвор имеет боевое преимущество против любого существа, которое еще не действовало в столкновении.

Боевое преимущество

Хараэвор наносит дополнительный 3d10 урон атаками против любой цели, против которой имеет боевое преимущество.

Четыре головы

Хараэвор бросает инициативу четыре раза (по разу для каждой из голов) и использует самый высокий результат. Хараэвор теряет голову всякий раз, когда получает критическое попадание. Если у него не осталось голов, он немедленно умирает. Головы никогда не отрастают снова.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 30 (+23) **ЛОВ** 25 (+20) **МУД** 14 (+15)

ТЕЛ 26 (+21) **ИНТ** 2 (+9) **ХАР** 20 (+18)

Тактика хараэвора

Хараэворы широко путешествуют под прикрытием камня и предпочитают начинать атаку, внезапно появляясь из земли и таким образом получая боевое преимущество. Хараэвор использует *поток укусов* настолько часто, насколько возможно, пока не начнет кровоточить, после чего начинает биться более осторожно, перемещаясь в камень и обратно. Едва заняв выгодную позицию, хараэвор использует свое очко действия для повторения атаки. Хотя и не слишком сообразительное, существо имеет достаточно понимания, чтобы закопаться в безопасное место, когда его жизнь в опасности.

Мордрин (Mordrin)

Мордрин - 30-футовое существо из неотесанных, грубо собранных камней, несколько подобное земному титану, но крупнее. Вокруг него постоянно кружится ореол камней и валунов.

Знания о мордринах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Арканы.

ДС 35: Мордрины - старшие из земных титанов, первые, кого сформировали исконные, стремясь обрести служителей. Они всегда спокойны, даже в боли или при смерти, и неизменно лояльны Рорну.

Мордрин Уровень 28 элитный зверь

Гигантский элементал гуманоид (земля, гигант) XP 26,000

Инициатива +15 **Чувства** Восприятие +17; чувство вибраций 20

Ореол камней (земля) аура 2; существо, вступающее в ауру или начинающее в ней свой ход, получает 10 урон.

ОЖ 636; **Кровоточащий** 318

АС 43; **Стойкость** 43, **Рефлексы** 37, **Воля** 38

Спасброски +2

Скорость 6

Очки действия 1

Р. **Хлопок** (стандарт; по желанию)

Достижимость 4; +31 против АС; 3d10+9 урон.

Р. **Подкашивающие кулаки** (стандарт; по желанию)

Мордрин делает атаку хлопком против двух различных целей в пределах досягаемости.

А. **Швыряние камней** (стандарт; по желанию)

Область взрыва 1 в пределах 20; +29 против Рефлексов; 2d8+9 урон, и цель ошарашивается (спасбросок заканчивает).

К. **Земной удар** (стандарт; столкновение)

Близкий взрыв 2; +30 против Стойкости; 3d10+9 урон, и цель ошеломлена до конца следующего хода мордрина. *Промех:* Половина урона, и цель не ошеломлена.

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** Гигантский, Исконный
СИЛ 29 (+23) **ЛОВ** 12 (+15) **МУД** 17 (+17)
ТЕЛ 28 (+23) **ИНТ** 16 (+17) **ХАР** 19 (+18)

Тактика мордрина

Подобно земному титану, мордрин сбрасывает на противников камни, пока они не сблизятся до рукопашной, после чего вступают в дело его каменные кулаки. Когда рядом достаточно врагов, он тратит свое очко действия, чтобы использовать *земной удар*, ошеломляя их и продолжая разбивать их своим *ореолом камней*. Мордрины твердо стоят до последнего, даже когда битва явно проиграна.

Мучительное щупальце (Tentacled Torment)

Мучительное щупальце - летучая черная сфера примерно 10 футов в диаметре, ошетивающаяся черными хребтами, вокруг которой "плавают" множество глаз - парящие мерцающие точки света, способные группироваться, чтобы смотреть на что-либо.

Знания о мучительных щупальцах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Арканы.

ДС 35: Древние существа из искривленного семени, мучительные щупальца, как предполагается, были стерты в Рассветную Эру. Однако, Рорн сохранил несколько их скрытыми подале, и с тех пор они служили ему.

ДС 40: Мучительные щупальца развили естественную связь разума с зайртайлами (страница 280) и иногда используют этих существ, чтобы шпионить за теми, кто их обучает.

Мучительное щупальце Уровень 29 контроллер

Большая магическая тварь-аберрант XP 15,000

Инициатива +22 **Чувства** Восприятие +19; темновидение

ОЖ 262; **Кровотокающий** 131

АС 42; **Стойкость** 39, **Рефлексы** 41, **Воля** 44

Скорость 4, полет 8

Р. **Щупальце** (стандарт; по желанию)

Достигаемость 4; +32 против Рефлексов; 2d10+8 урон.

Р. **Командующее щупальце** (стандарт; по желанию) **Зачарование**, **Психический**

Достигаемость 4; +32 против Рефлексов; 2d10+11 психический урон, и мучительное щупальце выбирает одну из следующих вторичных атак.

Вторичная атака: +33 против Воли; цель перемещается со своей скоростью подале от мучительного щупальца.

Вторичная атака: +33 против Воли; цель делает базовую атаку против существа на выбор мучительного щупальца как свободное действие.

Д. **Лечащее щупальце** (малое; перезарядка) **Лечение**

Дальность 4; цель излечивает 33 очка жизни.

Невидимость (малое; столкновение) **Иллюзия**

Мучительное щупальце и до двух его союзников в пределах 20 квадратов становятся невидимыми до конца своего следующего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** понимает Исконный; телепатия 20

СИЛ 18 (+18) **ЛОВ** 27 (+22) **МУД** 21 (+19)

ТЕЛ 22 (+20) **ИНТ** 18 (+18) **ХАР** 32 (+25)

Тактика мучительного щупальца

Если это возможно, мучительное щупальце предпочитает найти одинокого индивидуума и незримо подкрасться к нему, а затем использовать *командующее щупальце* для направления действий существа. Оно заставляет самых опасных бойцов-рукопашников бежать, принуждая дальнобойные угрозы атаковать своих собственных союзников.

Оно предпочитает работать с союзниками, способными занять выгодные позиции, будучи невидимыми, возможно - чтобы украсть важные предметы или документы. Оно использует *лечащее щупальце* по мере необходимости, чтобы держать своих союзников здоровыми. Будучи пойманым группой мощных противников, мучительное щупальце бежит.

Группы при столкновениях

С придворными Рорна главным образом можно столкнуться глубоко под Фимбрулом, но, поскольку они смелеют, ударная группа может появиться почти где угодно. Когда-нибудь сам Рорн пробудится до беспрецедентной ярости.

Столкновение 29 уровня (XP 73,000)

- 2 свирепые челюсти (уровень 25 солдат)

- 1 хараэвор (уровень 26 элитный скрывающийся)

- 1 мордрин (уровень 28 элитный зверь)

-1 мучительное щупальце (уровень 29 контроллер)

КУЛЬТ ДРАКОНА (CULT OF THE DRAGON)

Некоторые из вер утверждают, что драконам предназначено править миром, но Культ Дракона доводит такую веру до крайности: лишь драконы-нежить воистину бессмертны и заслуживают этой роли. Культ помогает судьбе влиять на то, чтобы драконы стали драколичами, к которым культ относится как к Священным. Культисты боготворят драконов почти как божественных, и немало драконов приняло предлагаемое культом бессмертие.

Знания о Культе Дракона

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

История DC 30: Пол-тысячелетия прошло с тех пор, как Культ Дракона сформировался под руководством безумного архимага Саммастера. Он собрал последователей, которых привлекало его иллюзорное видение, пророчившее вечное правление Фаэруном драконами-нежитью. Затем он изложил процесс создания первого драколича, который записал в своей работе - *Томе Дракона*. Саммастер мертв, но его зловещее наследие живет.

Мудрость Улиц DC 30: Культ Дракона нужны экзотические товары для исполнения его темных ритуалов, и это означает, что ему требуются деньги. Таким образом, это настолько же преступная и торговая организация, насколько и магическая кабалла. Некоторые из его членов - законные торговцы, использующие свои деньги для финансирования проектов культа. Другие занимаются преступной деятельностью - от торговли с рук до контрабанды, шантажа, вымогательства и похищений. Некоторые ячейки занимаются открытым бандитизмом и шпионажем.

Организация

Очень скрытный, Культ Дракона поддерживает свободно связанную сеть автономных ячеек. На его веру и методы в большинстве цивилизованных областей смотрят с недовольством. Поэтому культ обычно использует ширмы и обман, чтобы отвлечь внимание от своих реальных целей.

Лидер: У культа нет истинного лидера, но исписанного рунами драколича по имени Анабраксис Черный Коготь уважают как высший авторитет группы. Анабраксис устраивает логовище в безграничной пропасти Лоросфир, в Глубинных Пустошах Подземья (страница 220).

Штаб: Самая известная застава культа - Дом Дракона в Мархоме, который по сути является лишь отделением Башни Когтя (см. страницу 155). У него также есть цитадель в Колодце Драконов (см. ниже). Культ принимает драконорожденных через свою Академию Вирмов, скрытую в руинах Унталасса в Тимантере. Он также поддерживает Красный Рог, крупное владение в Горах Хребта Дракона.

Иерархия: Большинство культистов занимают посты, основанные на их целях и целях отдельной ячейки. Немногие обращаются друг к другу по каким-либо религиозным титулам. Некоторые ячейки не присуждают никаких титулов, помимо того, что обозначает лидера для всех культистов - Носящий Пурпур. Носящие Пурпура, называемые так из-за их церемониальных фиолетовых одеяний - лидеры ячеек культа. Чем меньше ячейка, тем меньше в ней Носящих Пурпур. В некоторых ячейках он всего один. Многим из таких лидеров известны секреты создания драколича. Они контролируют казначейство ячейки, направляют сбор богатств и создают магические изделия - все это ради взятки драконам. Если ячейка слишком уменьшается, Носящие Пурпур проводят вербовку. Они также возглавляют ячейки в битве с врагами.

Члены: Несмотря на желание тайны, Культ Дракона всегда нуждается в новых членах для выполнения своих планов. Он нанимает большинство их из числа родственников и знакомых нынешних членов. Он также потихоньку разыскивает идеальные перспективы и терпеливо обихаживает их для инициирования. Культ ищет способных индивидуумов всех мастей, но предпочитает имеющих талант в финансовой сфере. Выше всего он ценит тех, кто имеет силу освоить и исполнить ритуалы, требуемые для создания драколича. Он подкупает таких потенциальных Носящих Пурпур доступом к легендарным работам Саммастера.

Множество культистов присоединяется к организации только ради власти и монет. Другие просто морально слабы или наслаждаются жуткими ритуалами. Члены, видевшие драколича или являвшиеся свидетелями создания такового, становятся фанатичными истинными сторонниками.

Колодец Драконов

В каньонах близ Закатных Гор, к северу от Реки Ричинг, есть потухший вулкан, известный как Колодец Драконов. Легенды гласят, что там было кладбище драконов - место, куда старые драконы уходят умирать. Это правда.

Култ Дракона нашел Колодец Драконов и освободил его древнего стража, теневого дракона-нежить. Несмотря на сопротивление многих фракций, култ построил на этом месте крепость, охраняющую вход в подземные пустоты, оставшиеся от вулкана. Хотя большинство старых драконов теперь уходят в другие места, чтоб испустить свой последний вздох, некоторые все еще приходят в Колодец Драконов, чтобы заключить сделку на бессмертие.

В пределах цитадели и на ее подземных уровнях култ хранил множество сокровищ, оставленных умирающими драконами. Он также содержит обширную комнату, называемую Палатой Возвышения, где исполняется ритуал преобразования дракона в драколича. Колодец Драконов плотно охраняется, так как переносит непрерывные атаки от искателей благосостояния, и от шпионов, и от оскорбленных драконов. Среди стражей культа выделяются Арсекасликс (женщина взрослый красный дракон), Амнемис (женщина взрослый черный дракон) и Эникстрикс (мужчина взрослый черный дракон).

Лорд Колодца Драконов - человек, рыцарь смерти Наэргот Лорд Клинка. Равный ему и церемониальный владыка Колодца Драконов - лич Варго Безликий. Будучи человеком, Варго использовал ритуал для наполнения себя кровью черного дракона. Его силы сосредоточены на кислоте, и черные драконы Колодца полностью лояльны ему.

Скованный драколич (Fettered Dracolich)

Култ Дракона уважает драконов и обычно позволяет драколичам, которых создает, сохранить добрую волю. Тем не менее, иногда у него появляется потребность в драколиче, подвластном желаниям культа. Такое существо может действовать в качестве агента террора, не требуя награды.

Скованный драколич Уровень 12 соло контроллер

Большая естественная магическая тварь (дракон, нежить) XP 3,500

Инициатива +10 **Чувства** Восприятие +10; темновидение

ОЖ 620; **Кровоточащий** 310; см. также *кровоточащее дыхание*

АС 30; **Стойкость** 31, **Рефлексы** 27, **Воля** 27

Иммунитет болезнь, утрашение, яд; **Спротивление** 20 некротический; **Уязвимость** 10 сияющий

Спасброски +5

Скорость 8, полет 10 (неуклюже)

Очки действия 2

Р. Укус (стандарт; по желанию)

Достижимость 2; +18 против АС; 2d6+6 урон. Против ошеломленной цели эта атака наносит дополнительный 2d8 некротический урон.

К. Дыхательное оружие (стандарт; перезарядка 5 6) **Некротический**

Близкий взрыв 10; +16 против Рефлексов; 2d8+5 некротический урон, и цель ошеломлена до конца следующего хода скованного драколича.

Промач: Половина урона, и цель не ошеломлена. *Попадание или промах:* Цель теряет любое некротическое сопротивление, которое имеет (спасбросок заканчивает).

К. Кровоточащее дыхание (немедленная реакция, когда впервые начинает кровоточить; столкновение)

Оружие дыхания скованного драколича перезарядается автоматически, и драколич использует его немедленно.

Р. Сумасшедшая плоть (немедленная реакция, когда враг перемещается на позицию замыкания скованного драколича; по желанию)

Достижимость 2; скованный драколич делает атаку ударом хвоста против врага; +18 против АС; 2d4+6 урон, и цель вытолкнута на 1 квадрат.

К. Ужасное присутствие (стандарт; столкновение) **Устрашение**

Близкий взрыв 5; цели - враги; +15 против Воли; цель ошеломлена до конца следующего хода скованного драколича. *Последствие:* Цель берет -2 штраф на броски атаки до конца столкновения.

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** понимает Общий и Драконий

Навыки Выносливость +16

СИЛ 22 (+12) **ЛОВ** 18 (+10) **Мудрости** 9 (+5)

ТЕЛ 20 (+11) **ИНТ** 9 (+5) **ХАР** 16 (+9)

Знания о скованных драколичах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Религии.

ДС 25: Некоторые ячейки культа занялись захватом молодых драконов и пропуская их через измененный ритуал возвышения. Этот ритуал подчиняет волю дракона тому, у кого находится его филиakterия, и получается скованный драколич. Скованный драколич может понимать Общий и Драконий, но неспособен говорить.

ДС 30: Интеллект и восприятие скованного драколича уменьшены, но он сохраняет сильную индивидуальность, стремящуюся вырваться на поверхность. В результате его поведение непредсказуемо и разрушительно. Если его филиakterия возвращается к нему, скованный драколич выходит из рабства. Он становится стандартным драколичем.

Тактика скованного драколича

Скованный драколич запугивает слабовольных своим *ужасным присутствием*, а затем рвется в бой, выпуская свою ярость подобно дикой твари. Он вдыхает сверкающий взрыв некротической энергии всякий раз, когда может затронуть им более одного врага, иначе набрасываясь зубами и когтями.

Если драколичу удастся заполучить свою филактерию, он становится намного более расчетливым и опасным противником. Вероятно, он будет мстить поработившим его культистам, как только избавится от самых угрожающих противников.

Группы при столкновениях

Культ наслаждается устрашающим союзом с драконьими существами. Хотя у немногих ячеек в центре фактически стоит Священный, постоянные дела с культом могут в конечном счете привести и к появлению драколича.

Некоторые живущие дракону союзничают с культом, заинтересовавшись его философией и силой, и культисты, стремящиеся нанять живущих драконов, охотно действуют в качестве их агентов. Драконорожденные в ячейках также обычны, их милитаристские идеалы хорошо сочетаются с идеологией культа.

Культ Дракона не гнушается миньонами и союзниками из среды нежити, и некоторые из Носящих Пурпур сами являются разумной нежитью.

Столкновение 7 уровня (XP 1,654)

- 1 человек-маг мастер смерти (уровень 4 элитный контроллер)
- 1 скелет (уровень 3 солдат)
- 1 молодой черный дракон (уровень 4 соло скрывающийся)
- 9 человеческая чернь (уровень 2 миньон)

ДРОУ (DROW)

Дроу Фаэруна - бесспорные хозяева Подземья, а также бич поверхностных земель. Их царства простираются по всему подземному миру, вылезая на поверхность тут и там, словно смертельные грибы. В течение последнего столетия они были вытеснены из древнего эльфийского доминиона, понесли огромные потери в кампании Лолс против других божеств дроу и получили удар от Чумы Заклинаний. Но теперь, объединенные под властью Лолс, дроу - одна из мощнейших угроз в мире.

Знания о дроу

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

ДС Строительства Подземелий 20: Центр силы дроу на Фаэруне - царство Подземья Нортдарк, где находится могучий город Мензоберранзан(страница 228). Также там есть другие крупные поселения дроу, типа Чед Насада.

История ДС 15: Дроу воспользовались Эльфийским Исходом из Леса Кормантор в середине прошлого столетия. Несколько фракций дроу, среди них Дом Джаэрл и вождь клана Озковин, захватили покинутые поселения и места, где сопротивление было слабым. Дроу Джаэрла осели в старых эльфийских владениях, в то время как Озковины были довольны просто бродить по лесистой местности. Илсвел Миритар вытеснила дроу обратно в Подземье, когда отобрала Миф Драннор, но они остаются проблемой в областях под Миф Драннором и Долинами.

История ДС 20: Тысячелетия назад эльфы-иллитири начали завоевательную войну, борясь против других эльфийских стран Фаэруна. В течение этих столкновений иллитири обратились к силе злых богов, включая Гонатора и Лолс. В конце концов Селдарин (эльфийские боги) проклял иллитири и их эльфийских союзников, сделав солнечный свет болезненным для них. В течение нескольких месяцев, *дхаэроу* ("предатели" на Эльфийском) отступили в Подземье, и это было названо Изгнанием.

Даже после Изгнания дроу продолжили войну возмездия для захвата подземных территорий. При этом они заработали вражду dwarфов и других подземных рас. С тех пор дроу распространились по всему Подземью, неся войну, притеснение и раздор своим соседям и поверхностному миру. Они все еще таят глубокое недовольство Селдарина, который, как они считают, проклял дроу из ревности к их успешным древним кампаниям.

Религия ДС 20: Арошни некогда была супругой Кореллона, Ткачом Судьбы и покровителем всех эльфов, разделявших ее прекрасные темные черты. Но где-то близ начала зарегистрированной истории она предала Селдарин и напала на Арвандор при помощи Гонатора и других злорадных божеств. Она проиграла битву и была сброшена в Абисс, где взяла имя Лолс, Королева Пауков.

Культура дроу

Дроу живут в несправедливом обществе, управляемом матриархальной теократией, посвященной Лолс. Жрицы Лолс удерживают величайшую власть. Женщины-главы благородных домов, называемые матерями-матронами

или просто матронами, также имеют великое влияние, потому что каждый благородный дом поддерживает свои собственные вооруженные силы. Зачастую подобный дворянин - жрица Лолс, но это не всегда так.

Закон

Никакой закон реально не управляет дроу. Те, у кого есть сила, делают то, что захотят. Способность дроу действовать безнаказанно ограничена лишь его способностью бросить вызов тем, кто может пожелать остановить его. Единственная власть, с которую дроу отказываются пересекаться - Церковь Лолс. Даже эти жрицы должны обдумывать свои шаги, хоть у них и есть право осудить того, кого они пожелают - нанесение вреда другому дроу всегда несет с собой риск возмездия.

Сила

Общество дроу ценит страсть и авторитет. Способность накапливать и сохранять персональную силу - единственная мера ценности для любого дроу. Поэтому поселения дроу полны внутренней борьбы за господство, чуть скрытой под внешней шелухой.

Покорение слабых и уважение к могучим - социальные нормы дроу. Рабство и злоупотребление также традиционны. Добавьте к ним нездоровое объединение черной магии и злой религии, включая кровавые жертвы и яхшание с извергами, и получите результат - невообразимо искривленную культуру.

Хотя дроу вступают в союзы, чтобы помочь друг другу в преследовании общих целей, ни один из них полностью не доверяет другим. Требование помощи от другого сулит проблемами в будущем. Но отказ помочь - или неудавшаяся попытка помощи - влечет месть или наказание.

Статус

Преимущества рождения помогают некоторым дроу в их голодном до власти обществе. Так как общество дроу матриархально, женщины ставят свой пол выше мужского. Поскольку при наличии силы легче получить что-либо, рожденные с более высоким статусом ставят ногу на своих более непритязательных коллег. Но даже скромные бьются за силу, которую могут заполучить.

Родовые роли - особая проблема среди дроу. Никакому из мужчин не позволено быть частью духовенства Лолс, и поэтому от мужчин закрыты верхние ранги культуры. Далее, у женщин в семействе есть власть над родственниками-мужчинами, а также лучшие возможности, чем у мужчин. Мужчины получают силу достижениями в военных или магических областях или добываясь и заполучая нужную женщину.

Роскошь

Дроу любят комфорт и потворствуют своим желаниям при любой возможности. Широко распространены распущенность и развращенность; обычные развлечения включают кровавый спорт, использование мощных интоксикантов и пожертвование разумных существ. Дроу берут у слабых то, что хотят, поработав других существ, чтобы избежать физической работы, которая им противна.

Драэглот (Draegloth)

Связь Лолс с демонами долго влияла на общество дроу. Дроу эксплуатируют эту злорадную силу ради личных целей, используя извергов в качестве ударных отрядов, стражей и отвратительных домашних любимчиков. Драэглоты - извергские существа, рожденные жрицами-дроу.

Драэглот Уровень 13 элитный зверь

Большой элементал гуманоид (демон) XP 1,600

Инициатива +10 **Чувства** Восприятие +11; темновидение

ОЖ 316; **Кровоточащий** 158

АС 27; **Стойкость** 29, **Рефлексы** 26, **Воля** 24

Соппротивление переменное 10 (PM 282)

Спасброски +2

Скорость 6, прыжок 5

Очки действия 1

Р. Когти (стандарт; по желанию)

Достигаемость 2; +16 против АС; 3d6+7 урон; см. также *быстрый укус*.

Р. Быстрый укус (свободно когда драэглот-достойная попадает атакой когтем; по желанию)

Достигаемость 2; +16 против АС; 1d6+7 урон.

Р. Подсекающий коготь (стандарт; по желанию)

Драэглот делает атаку когтем; при попадании он может делать другую атаку когтем против другой цели, которая в пределах досягаемости и смежна с первой целью.

Д. Темный огонь (малое; столкновение) **Сияющий**

Дальность 10; +14 против Рефлексов; до конца следующего хода драэглота цель дает боевое преимущество для всех атак, и цель не получает преимуществ от невидимости или укрывательства.

А. **Упадок Лолс** (стандарт; перезарядка 5 6) **Некротический**

Область взрыва 4 в пределах 20; цели - враги; +14 против Воли; 2d6+3 некротический урон, и цель ошарашивается (спасбросок заканчивает).

Промех: Половина урон, и цели не ошарашиваются.

К. **Облако тьмы** (малое; столкновение) **Зона**

Близкий взрыв 1; эта сила создает зону темноты, которая остается на месте до конца следующего хода драэглота. Зона блокирует линию вида для всех существ, кроме драэглота. Любое существо, полностью находящееся в пределах области (кроме драэглота), ослеплено.

Мировоззрение Хаотически злое **Языки** Абиссал, Эльфийский

Навыки Религия +12, Скрытность +15

СИЛ 24 (+13) **ЛОВ** 19 (+10) **МУД** 10 (+6)

ТЕЛ 18 (+10) **ИНТ** 12 (+7) **ХАР** 16 (+9)

Тактика драэглота

Типичный драэглот - порочный боец, любящий кровавую битву. Он предпочитает нападать исподтишка, используя *облако тьмы*, чтобы скрыть свое приближение. Оставаясь посреди своих противников, он сечет их своими когтями и клыками. Под давлением он использует *упадок Лолс* для создания взрыва черных паукообразных пятнышек энергии, сосредоточенного на себе, карающих любого, кто смеет на него напасть. Он может воспользоваться преимуществом этой силы, чтобы прикрыть свое отступление.

Драэглот достойная Уровень 16 элитный контроллер

Большой элементал гуманоид (демон) XP 2,800

Инициатива +12 **Чувства** Восприятие +21; темновидение

ОЖ 308; **Кровоточащий** 154

АС 32; **Стойкость** 30, **Рефлексы** 28, **Воля** 32

Сопrotивление переменное 10 (PM 282)

Спасброски +2

Скорость 6, прыжок 5

Очки действия 1

Р. **Коготь** (стандарт; по желанию)

Достигаемость 2; +22 против АС; 2d6+6 урон; см. также *быстрый укус*.

Д. **Луч наказания** (стандарт; по желанию) **Некротический**

Дальность 10; драэглот-достойная атакует две цели; +20 против Рефлексов; 2d6+4 некротический урон, и цель ошарашивается (спасбросок заканчивает).

Р. **Быстрый укус** (свободною когда драэглот-достойная попадает атакой когтем; по желанию)

Достигаемость 2; +20 против АС; 1d6+6 урон.

Д. **Темный огонь** (малое; столкновение) **Сияющий**

Дальность 10; +20 против Рефлексов; до конца следующего хода драэглота цель дает боевое преимущество для всех атак, и цель не получает преимуществ от невидимости или укрывательства.

А. **Упадок Лолс** (стандарт; перезарядка 5 6) **Некротический**

Область взрыва 4 в пределах 20; цели - враги; +18 против Воли; 2d6+3 некротический урон, и цель ошарашивается (спасбросок заканчивает).

Промех: Половина урон, и цели не ошарашиваются.

А. **Затемнение** (стандарт; ежедневно) **Некротический**, **Зона**

Область взрыва 5 в пределах 10; воздействует на существ без темновидения в области: +20 против Воли; 1d4+8 некротический урон, и цель ослеплена (спасбросок заканчивает). Эта сила создает зону темноты, которая остается на месте до конца следующего хода достойной.

Мировоззрение Хаотически злое **Языки** Абиссал, Эльфийский

Навыки Религия +14, Скрытность +17

СИЛ 22 (+14) **ЛОВ** 19 (+12) **МУД** 26 (+16)

ТЕЛ 18 (+12) **ИНТ** 12 (+9) **ХАР** 16 (+11)

Тактика драэглота-достойной

Хотя ее оберегают больше, чем обычного драэглота, достойная не уклоняется от битвы. Ей приятно оставаться вне рукопашной, за рядами солдат-дроу, и использовать скорее не когти, а свой *луч наказания* и другие дальнобойные силы. *Упадок Лолс* - ее открытие, и она использует его при любой возможности. *Затемнение* - совершенная уловка для середины боя, сбивающая с толку противников, решивших, что они преодолели темноту дроу.

Абисская ярость

Некоторые очень мощные драэглоты могут проявлять силу Абисса, призвав демоническую ярость. Такие продвинутые драэглоты имеют силу *абисская ярость*, описанную ниже.

Абисская ярость (немедленная реакция, когда впервые начинает кровоточить; столкновение)

Драэглот тратит лечащую волну и восстанавливает четверть своих максимальных очков жизни. На остальную часть столкновения драэглот берет -2 штраф ко всем защита, и урон, наносимый его атакой когтем, равняется его модификатору Силы при промахе.

Достойные редко развивают эту способность - они предпочитают грубой силе темную магию.

Знания о драэглотах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Арканы.

ДС 15: Некоторые из преданных Лолс, особенно свежепосвященное духовенство, исполняют ритуал, позволяющий спаривание с демоном. В редких случаях Лолс благословляет безобразный союз, и жрица позже рождает драэглота.

ДС 20: Драэглоты одобрены Лолс, и развращенная культура дроу всеми способами потворствует их желаниям. Хотя они и не должны есть, они любят пировать плотью живущих жертв. Драэглот обычно остается со своей матерью и следует ее приказам. Однако, подобно своей семье-дроу, он не смущается в определенный момент совершить предательство, чтобы избежать потери своего привилегированного положения.

ДС 25: Изредка рождается драэглот-женщина с лучшими умственными способностями, чем у других представителей его вида. За такой "достойной" ухаживают, чтобы она стала жрицей, физически реализуя идеалы Лолс.

Бреган Д'аэрт

Наемники, не относящиеся ни к одному из домов, но все же достаточно мощные, чтобы наслаждаться процветанием и льготой матрон, дроу Бреган Д'аэрт занимают уникальное положение в Подземье.

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Мудрости Улиц.

ДС 30: Наемники и убийцы Бреган Д'аэрт - джокер в политике дроу, внешне неосязаемый класс мечей-на-продажу. У группы есть заставы в поселениях Подземья по всему северному и западному Фаэруну. Ее членов можно найти за работой в поверхностных интересах в западных землях от Луруара до Тетира и на северо-восток аж до Импилтура.

Организация

Бреган Д'аэрт порождена в городе Мензоберранзан. Ее основатель, Джарлаксл Бэнр, ловко распространил свою философию по другим городам дроу, и теперь его общество, когда-то насчитывавшее всего несколько сотен, сейчас имеет более тысячи членов. Немногие из дроу собираются идти против Бреган Д'аэрт, потому что на организацию есть спрос - особенно в деле сбора информации из Подземья и поверхностного мира.

В найме наемников Бреган Д'аэрт также есть свой риск. Как и можно ожидать в организации дроу, контракт достается лицу, предложившему самую высокую цену - зачастую покровителю, предлагающему группе самое большое преимущество. Силы Бреган Д'аэрт переходили с одной стороны на другую уже не в одном бою, или играли на обе стороны, уничтожая и тех, и других.

Лидер: В конечном счете Джарлаксл, но его доверенный лейтенант Киммуриэл Облодра управляет организацией в течение частых и длинных отсутствий Джарлаксла.

Штаб: Мензоберранзан.

Иерархия: Самый квалифицированный, харизматичный и проницательный из местных членов управляет определенной ячейкой Бреган Д'аэрт, хотя есть и исключения.

Члены: Хорошо оснащенные и квалифицированные дроу из павших домов, включая нескольких лишившихся своих прав жриц, формируют кадры Бреган Д'аэрт, посвященные профессиональной солдатской деятельности и взаимозащите. Как известно, Бреган Д'аэрт принимает отдельных дроу, квалифицированных в любом виде боевых методов. Однако, группа не проводит активных усилий по вербовке.

Джарлаксл и Бреган Д'аэрт имеют контакты в поверхностных городах типа Уотердипа, Врат Балдура, Аскатлы и Дарромара, а также в Мулмастере и Лирабаре. Несколько гильдий преступного мира даже считают Бреган Д'аэрт своим союзником. С помощью этих связей Джарлаксл и его последователи расширяют свое влияние и становятся все богаче.

Джарлаксл Бэнр

Бреган Д'аэрт видит в любезном Джарлаксле свое высшее вдохновение. Сам дроу надменен и нахален, обладая талантами, поддерживающими его готовность нагло презирать традиции дроу. Джарлаксл давит на шутовское поведение, улыбаясь и подшучивая больше, чем любой дроу. Он одевается чрезмерно пышно и даже носит ненужную ему повязку на глазу, которую по своему желанию повязывает то на один глаз, то на другой.

Специалист по выживанию, Джарлаксл словно всегда стоит на верной стороне любой договоренности, даже имея дело с церковью Лолс. Он балуется удовольствиями жизни при любой возможности. Битва не уменьшает его веселых манер, но Джарлаксл смертелен и жесток со своими врагами. Даже в этом случае дроу делает то, что необходимо для гарантий его длительного существования.

Джарлаксл Бэнр Уровень 21 элитный налетчик

Средний фей гуманоид XP 6,400

Инициатива +21 **Чувства** Восприятие +23; темновидение

ОЖ 392; **Кровоточащий** 196

АС 39; **Стойкость** 34, **Рефлексы** 38, **Воля** 35

Спасброски +2

Скорость 8

Очки действия 1

Р. Рапира (стандарт; по желанию) **Оружие**

+27 против АС; 1d8+14 урон (1d8+20 против кровоточащих целей) (крит 5d6+22, или 5d6+27 против кровоточащих целей).

Р. Кинжал (стандарт; по желанию) **Оружие**

+26 против АС; 1d4+13 урон

Д. Брошенный кинжал (стандарт; по желанию) **Оружие**

Дальнобойная 5/10; +26 против АС; 1d4+13 урон.

Р. Ловкий фехтовальщик (стандарт; по желанию) **Некротический, Оружие**

Джарлаксл делает одну атаку рапирой и одну - рукопашную кинжалом. Если обе атаки поражают одну и ту же цель, эта цель ошарашивается до конца следующего хода Джарлаксла.

Р. Показное разоружение (стандарт; перезарядка 5 6) **Оружие**

+27 против Рефлексов; 3d8+14 урон, и цель выпускает одно оружие, которое держит. Оно отбрасывается в квадрат на выбор Джарлаксла до 6 квадратов вдале.

Д. Темный огонь (малое; столкновение) **Сияющий**

Дальность 10; +24 против Рефлексов; до конца следующего хода Джарлаксла цель дает боевое преимущество для всех атак, и цель не получает преимуществ от невидимости или укрывательства.

К. Облако тьмы (малое; столкновение)

Близкий взрыв 1; эта сила создает зону темноты, которая остается на месте до конца следующего хода Джарлаксла. Зона блокирует линию вида для всех существ, кроме Джарлаксла. Любое существо, полностью находящееся в пределах области (кроме Джарлаксла), ослеплено.

К. Капюшон дурачества (немедленная реакция, когда поражен атакой; ежедневно) **Телепортация**

Джарлаксл телепортируется до 5 квадратов, и до конца своего следующего хода он получает боевое преимущество против нападавшего. Джарлаксл получает от этой атаки половину урона.

Кружение уклонения (немедленное прерывание, когда поражен рукопашной атакой; столкновение)

Джарлаксл смещается до 6 квадратов.

Мировоззрение Злое **Языки** Абиссал, Эльфийский

Навыки Акробатика +26, Атлетика +18, Блеф +21, Дипломатия +21, Запугивание +23, Понимание +23, Скрытность +21

СИЛ 16 (+13) **ЛОВ** 28 (+19) **МУД** 17 (+13)

ТЕЛ 20 (+15) **ИНТ** 18 (+14) **ХАР** 23 (+16)

Оснащение +4 *капюшон дурачества*, *глазная повязка проницательности* (+5 Понимание и Восприятие), *удобная шляпа удержания* (действует как *удобный рюкзак*), рапира, 4 кинжала

Тактика

Джарлаксл в бою подвижен, танцует вокруг противников и проворно выбрасывая руку то с одним, то с другим своим устрашающим клинком. Он держится поблизости от большинства врагов, используя свои дальнобойные атаки против неуловимых или слишком серьезных противников. Он использует свой *капюшон дурачества*, только если думает, что угроза это оправдывает. Всегда находчивый, он носит специализированные магические изделия (сверх тех, что перечислены в блоке его статистики) на определенные миссии.

Группы при столкновениях

Темных эльфов Торила справедливо боятся за порочные атаки, которые они устраивают из Подземья.

Столкновение 14 уровня (XP 5,100)

- 1 священник дроу (уровень 15 контроллер [лидер])
- 1 драэглот (уровень 13 элитный зверь)
- 1 арахномант дроу (уровень 13 артиллерия [лидер])
- 3 клинковый паук (уровень 10 зверь)

ВОЗВЫШЕНИЕ АРАУНТА (EMINENCE OF ARAUNT)

Возвышение Араунта - обширное королевство мертвых, граждане которого по всему Вернувшемуся Абейру (и теперь - Фаэруну) связаны не географией, а общим идеалом. Возвышение полагает, что каждый королевский склеп и каждый забытый уголок мира, где нежить все еще служит давно ушедшим хозяевам - фактически княжество Араунта. Иногда грабители гробниц замечают символ Возвышения (три вертикальных разреза) и удивляются - что бы это могло значить, но немногие когда-либо узнают правду.

Знания о Возвышении Араунта

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

История DC 30: Более пяти сотен лет протекло с тех пор, когда существо-нежить по имени Лод "основало" первое княжество Араунта в эскорнарской гробнице дракона. Лод, костяная нага, записал трактат на каменных скрижалях, названных *Кодексом Араунта*, в котором пророчил, что с медленным ходом столетий его королевство будет расширяться.

Аркана DC 35: Ритуалы, написанные в *Кодексе Араунта*, могут связывать широко разбросанные места захоронений и мавзолеев, создавая порталную тропу, невидимую для тех, кто не присягнул организации. *Кодекс* содержит и другие ритуалы - для создания нежити из духов мертвых воинов, освобождения нежити-стражей от их оков и усиления нежити полезными способностями. Перешептываются, что неизвестные ритуалы предоставляют блага нежити и повергают в упадок живущих.

Мудрость Улиц DC 30: Стражи-нежить занимают в Возвышении Араунта ключевые посты. Ужасные шлемы или думсепты почти наверняка служат секретному королевству мертвых.

Мудрость Улиц DC 35: Возвышение Араунта в последнее время начало собирать живущих гуманоидов в качестве агентов своего темного безземельного королевства. Возвышение использует тех, кто все еще жив, как шпионов, торговых агентов и поставщиков экзотических товаров, требуемых для ритуалов по связыванию еще большего количества гробниц.

Мудрость Улиц DC 40: Возвышение не дружит с другими группами, культурами или странами нежити. Оно господствует на Абейре, но в течение последнего десятилетия вступило в контакт с Фаэруном. Теперь Араунт знает о таких группах, как Искривленная Руна, Культ Дракона и Тэй. С тех пор секретное королевство начало медленную кампанию по втягиванию в Араунт их всех - даже Тэй. Было уже несколько стычек.

Организация

Таинственное Возвышение Араунта существует через свою сеть порталных троп, называемых путями смерти, скрытых для всех, кроме нежити, присягнувшей королевству. Немногие из живущих имеют хотя бы представление об организации, хотя некоторые, присягнувшие Араунту, могут проходить через эти порталы. Возвышение распространяется через кладбища и гробницы незримо, словно болезнь, а затем запланированно развивается и устраивает набеги.

Лидер: Возвышение полагает, что все члены равны. Но даже среди равных некоторые из граждан выделяются, типа самого Лода, а также Меремот (ламия-нежити).

Штаб: Возвышение скрывается на ровном месте, в катакомбах Норнгласта в Эскорне (см. страницу 206). Норнгласт уже обладает репутацией "управляемого привидениями", хотя те, кто говорят об этом между делом, не знают, что это так и есть.

В катакомбах Норнгласта Лод и Меремот содержат двор на костяном дворе в сотни футов шириной, на перекрестке нескольких дюжин путей смерти.

Иерархия: Несмотря на равенство членов, некоторые в пределах Араунта являются однозначными служителями других. Ужасные шлемы связаны с королевством ритуалом их создания, и они посвящены охране его путей смерти и рассеянных княжеств.

Члены: Истинные слены Возвышения Араунта включают в себя большинство нежити, особенно - ужасных шлемов и думсептов. Эгоцентричная и решительная нежить, особенно вампиры и личи, редко присоединяется к Возвышению или остается в нем. Те, кто остаются в его рядах, в общем стремятся управлять секретным королевством для своих собственных целей, и когда такая деятельность обнаруживается, их вышвыривают.

Ужасный шлем (Direhelm)

Ужасные шлемы - стражи-нежить, которых можно встретить в широком разнообразии в пустующих разрушенных местах Вернувшегося Абейра. Похожие на летучую верхнюю половину пустого пластинчатого доспеха, ужасные шлемы скользят по воздуху, размахивая своим оружием в смертельной тишине.

Знания об ужасных шлемах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Арканы.

DC 30: Ужасные шлемы созданы при помощи ритуала из *Кодекса Араунта* с применением могильной грязи из гробниц воинов, павших в битве. Ужасные шлемы, созданные этим ритуалом, автоматически связаны с Возвышением Араунта и с целями секретного королевства.

Ужасный шлем Уровень 15 солдат

Средний теневого гуманоид (нежить) XP 1,200

Инициатива +14 *Чувства* Восприятие +8; см. также *пронзающий взгляд*

ОЖ 148; **Кровоточащий** 74; см. также *гробовой удар*

АС 31; **Стойкость** 29, **Рефлексы** 27, **Воля** 24

Иммунитет болезнь, яд; **Сопrotивление** 15 некротический; **Уязвимость** 10 сияющий

Скорость полет 6 (парение)

P. **Длинный меч** (стандарт; по желанию) **Оружие**

+22 против AC; 2d8+7 урон.

K. **Гробовой удар** (стандарт; перезарядка, когда начинает кровоточить) **Некротический, Оружие**

Ближний взрыв 1; +22 против AC; 1d10+7 некротический урон, и цель сбита наземь.

Пронзающий взгляд (малое; перезарядка)

Ужасный шлем получает истинное видение 10 и игнорирует укрывательство до конца своего текущего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** -

СИЛ 25 (+14) **ЛОВ** 20 (+12) **МУД** 13 (+8)

ТЕЛ 20 (+12) **ИНТ** 9 (+6) **ХАР** 15 (+9)

Оснащение 2 длинных меча

Тактика ужасного шлема

Ужасный шлем бьется прямолинейно. Он сближается для рукопашной и использует *гробовой удар*, как только окажется смежным с несколькими врагами. Затем он ударяет по ближайшей сбитой наземь цели, нападая до тех пор, пока враг не будет выведен из строя, а затем переключается на другого. Он бьется насмерть, вновь используя *гробовой удар*, когда начинает кровоточить.

Думсепт (Doomsept)

Думсепт - спектральная светящаяся нежить, составляемая из нескольких духов. Они выглядят как безмолвные, леденяще-холодные прозрачные образы людей-воинов, держащих призрачное оружие в разнообразных позах.

Знания о думсептах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Арканы.

ДС 30: Думсепт - семикратный дух, созданный одним из ритуалов *Кодекса Араунта*. Каждый из духов обеспечивает существу целиком некоторую маленькую уникальную способность.

ДС 35: Легенды гласят, что если назвать имя одного или нескольких его духов, думсепт прекратит любую деятельность. Названный дух поднимается на поверхность и отвечает на вопросы, как будто под воздействием ритуала *Говорить с мертвым* (тот, кто задает вопросы, должен делать проверку Арканы, как и при исполнении ритуала). Как только на все вопросы даны ответы, дух вновь вливается в думсепта, который атакует задававшего вопросы с удвоенной яростью.

Тактика думсепта

Думсепт проскакивает мимо врагов, ударяя и перемещаясь сквозь них и никогда не оставаясь на одном месте. Он использует *многократный удар* при любой возможности, всякий раз приспособивая свою позицию для максимальной выгоды и замыкания.

Думсепт Уровень 16 налетчик

Средний теневой гуманоид (нежить) XP 1,400

Инициатива +17 **Чувства** Восприятие +10; темновидение

ОЖ 108; **Кровоточащий** 54

АС 28; **Стойкость** 28, **Рефлексы** 29, **Воля** 24

Иммунитет болезнь, яд; **Сопrotивление** 15 некротический, иллюзорный; **Уязвимость** 10 сияющий

Скорость полет 7 (парение); фаза

P. **Эфемерный меч** (стандарт; по желанию) **Оружие**

+21 против AC; 2d8+7 урон.

K. **Многократный удар** (стандарт; перезарядка 6) **Оружие**

Ближний взрыв 3; цели - три врага в области; +20 против AC; 1d10+7 урон. Думсепт смещается на 2 квадрата за каждую успешную атаку.

Мировоззрение Злое **Языки** -

СИЛ 22 (+14) **ЛОВ** 24 (+15) **МУД** 14 (+10)

ТЕЛ 18 (+12) **ИНТ** 12 (+9) **ХАР** 15 (+10)

Группы при столкновениях

Разбойничья партия Возвышения Араунта включает одного или нескольких интеллектуальных лидеров-нежить, поддерживаемых ужасными шлемами или думсептами. Иногда партию возглавляет живой командир.

Столкновение 16 уровня (XP 7,000)

- 2 ужасных шлема (уровень 15 солдат)

- 1 думсепт (уровень 16 налетчик)

- 1 человек-боец рыцарь смерти (уровень 17 элитный солдат)

ПЯТЬ КОМПАНИЙ (THE FIVE COMPANIES)

Великая Халруаа пала, но ее наследие живет в пяти бандах бродячих наемников, контрабандистов, торговцев и пиратов. У каждой из них есть магическое транспортное средство, известное как *небесный корабль*. В тавернах болтают, что каждая из компаний сформировалась вокруг волшебника, сбежавшего из Халруаа.

История DC 30: Истории, рассказываемые большинством, не совсем точны. Перед Годом Синего Огня лизардфолкам Ретилда были переданы три небесных корабля - по одному от торговых домов трех халруанских городков. Предполагалось, что король-ящер Чассис использовал суда для изведения Кринти Дамбрата и пиратов на Великом Море.

После разрушения Халруаа волшебники, убегающие из Маэрухала вместе со своими немногочисленными *небесными кораблями*, наткнулись на пиратскую базу Яуланза. Халруанский маг-ренегат защитил приют пиратов мощной магией, но обереги во время Чумы Заклинаний взбесились, разрушив городок и превратив часть его в земной мотылек. В скоротечном столкновении беженцы-халруанцы отобрали мотылек Яуланзы и заключили соглашение с оставшимися там пиратами. Между делом они узнали о *небесных кораблях* Чассиса и затем вырвали их из лап лизардфолков.

В конце концов у народа Яуланзы оказалось пять рабочих *небесных кораблей* и маленькое, хорошо защищенное поселение. Для взаимозащиты они заключили Договор Яуланзы. Со своих сторон они намереваются ругаться за выживание, и в конечном счете родились Пять Компаний.

Небесные корабли

Небесные корабли Пяти Компаний напоминают обычные мореходные корабли, полностью управляемые тремя мачтами и парусами. У них есть две панели с каждого борта, которые можно развернуть для управления и стабилизации, а также широкое днище, позволяющее им приземляться на плоской поверхности без повреждений.

Магия позволяет им подниматься или опускаться в воздухе, но они могут и плавать по морям. В любом случае: для перемещения они полагаются на ветер. Пока есть магия, *небесный корабль* не будет падать с небес или тонуть.

Компании

Потомки тех, кто почти столетие назад заключил Договор Яуланзы, управляют Пятью Компаниями как независимыми, но союзническими группами. Будучи наследниками халруанской магии, наемники насчитывают большое количество волшебников. Наемные *небесные корабли* часто обеспечивают дальнюю поддержку с воздуха или другие магические услуги.

Компания Без

Аркианный бой - специальность Компании Без. Марисс Без - нынешний капитан *Шторма Мести*, *небесного корабля* компании, известного своими палящими воздушными штурмовками. Судно повернуло течение далеко не одной битвы.

Компания Эрроуд

Компания Эрроуд более других ориентирована на сервис. Ее волшебники исполняют ритуалы и предлагают другие магические услуги, особенно в области сдерживания, контрабанды и быстрой транспортировки. *Щит Савраса* - *небесный корабль* компании - знаменит тем, что появляется именно тогда, когда он нужен. Его капитан, Джоррз Эрроуд, обладает великой пророческой силой.

Компания Флурриг

Хоть она и участвует в войне за прибыль, Компания Флурриг поддерживает более строгую контрактную политику, чем ее товарищи. Капитан Ианджо Штон, потомок благородного халруанского рода Флурриг, предпочитает высокую мораль. Хотя, это не подразумевает, что ему и команде *Ламассу* не приходилось бывать по другую сторону закона.

Компания Тундаг

Лучшие солдаты Пяти Компаний принадлежат Компании Тундаг, смеси дварфов и людей, первыми придумавших идею наемного оснащения. Корабль Тундаг, *Громовой Молот*, летает под командованием дварфа Куркара Рандреда.

Компания Ярго

Видное семейство халфлингов, происходящее от печально известного Пиратского Короля Ярго из старой Яуланзы, все еще возглавляет Компанию Ярго. Компания берется за все виды работ, и ее члены не отказываются за хорошую цену проливать кровь. *Слеза Пирата*, небесный корабль под командованием Шил Ярго, занимался пиратством и в небе, и на море.

Капитан Шил Ярго Уровень 11 элитный налетчик

Маленький естественный гуманоид, халфлинг XP 1,200

Инициатива +13 **Чувства** Восприятие +11

ОЖ 224; Кровотокащий 112

АС 27 (29 против атак возможности); **Стойкость** 23, **Рефлексы** 26, **Воля** 23

Спасброски +2 (+7 против эффектов устрашения)

Скорость 6; см. также *бросок по палубе*

Очки действия 1

Р. Кинжал (стандарт; по желанию) **Оружие**

+16 против АС; 1d4+8 урон (крит 2d6+12, или 2d8+12, если Шил имеет боевое преимущество против цели).

Д. Кинжал (стандарт; по желанию) **Оружие**

Дальнобойная 5/10; +16 против АС; 1d4+8 урон.

Р. Глубокий удар (стандарт; по желанию) **Оружие**

+16 против АС; 2d4+8 урон, и цель ошарашивается до конца следующего хода Шил.

Р. Кружащиеся ножи (стандарт; столкновение) **Оружие**

Шил делает три базовых рукопашных атаки. Она может смещаться на 1 квадрат перед или после каждой из атак.

Р. Бедрорез (стандарт; перезарядка) **Оружие**

Шил делает две базовых рукопашных атаки. Если любая из них попадает, цель также замедлена (спасбросок заканчивает); если обе поражают одну и ту же цель, она также сбита наземь. Шил может смещаться на 1 квадрат перед или после каждой из атак.

Бросок по палубе (малое; столкновение)

Шил смещается на 3 квадрата.

Боевое преимущество

Шил наносит дополнительный 2d8 урон при рукопашных атаках против любой цели, против которой она имеет боевое преимущество.

Второй шанс (немедленное прерывание, когда поражена атакой; столкновение)

Шил вынуждает нападавшего перебрасывать атаку и использовать новый ее результат.

Мировоззрение Нет **Языки** Общий, Халруанский

Навыки Атлетика +13, Блеф +15, Понимание +11, Скрытность +16, Воровство +18

СИЛ 13 (+6) **ЛОВ** 22 (+11) **МУД** 12 (+6)

ТЕЛ 16 (+8) **ИНТ** 10 (+5) **ХАР** 20 (+10)

Оснащение кожаный доспех, 2 кинжала

Тактика

Шил бесстрашно мчится в бой с двумя длинными тонкими ножами. Она полагается на занятие выгодной позиции и использует *глубокий удар* для ее удержания. Шил предпочла бы умереть или уничтожить свой корабль, чем позволить ему попасть в чьи-либо руки.

Яуланза

Мотылек Пяти

Летучая крепость, население 400

Яуланза - цитадель и торговый центр, высеченный в прибрежной скале высокомагического земного мотылька, ранее - части побережья Халруаа. Цитадель, состоящая из пяти башен и центральной твердыни, возвышается над центральной площадью деревни - по одной башне для каждой из Пяти Компаний, центральная твердыня - для Дома Джордайн (см. ниже). В поселении еще есть склады и владения торговцев, а также дома граждан. Старые морские пещеры и выкопанные пиратские укрытия пронизывают мотылек.

Правительство: Правление Яуланзы - орган, известный как Совет Договора, сформированный из ранговых членов каждой из компаний, представителей торговцев деревни и единственного члена Дома Джордайн. Все дела совета ведутся на Халруанском языке, который в большинстве своем мертв вне этого анклава.

Защита: Лучшая защита Яуланзы - ее мобильность. Мотылек медленно плывет в любом направлении на выбор Совета Договора. В критическом положении мотылек может временно перемахнуть в Астральное Море.

Торговля: Яуланза работает отдельно от Пяти Компаний. Городок воистину поддерживает свой статус нейтральной земли и торгового центра, приветствуя всех, кто уважает его принципы. Он даже предоставляет транспортировку с земли и обратно, когда открыт для торговли. Мотылек Пяти обычно долгожданен в

фаэрунских странах, хотя он уважает закрытые границы и держится подальше от враждебных территорий типа Нетерила и Тэя.

Дом Джордайн

Эта группа занимает центр колесообразной крепости, царящей над Яуланзой. Членов дома не интересуют дела Пяти Компаний. Они живут для гарантий безопасности Яуланзы, и член-Джордайн в Совете Договора лишь ведет обсуждение, но никогда не голосует - кроме случаев ничьей.

Штурмовики Джордаинов, эксперты рукопашного боя и методов защиты - полиция Мотылька Пяти. Они высококвалифицированы в наблюдении и памяти, и у них есть сверхъестественная способность перенаправлять нацеленные на них атаки. Они исполняют волю Совета Договора против противников Яуланзы и налагают правление закона даже среди Пяти Компаний.

Тактика штурмовика Джордаинов

Навыки штурмовика Джордаинов полезны не только при переговорах, но также и позволяют ему предугадывать движения врага и создавать возможности в бою. Перед боем и даже во время его штурмовик предлагает врагам шанс сдаться и пытается вывести противников из строя ошеломляющими эффектами. Однако, штурмовик не отказывается использовать силу и *использует* *узнанное* при любой возможности.

Штурмовик Джордаинов Уровень 7 элитный солдат

Средний естественный гуманоид, человек XP 600

Инициатива +10 **Чувства** Восприятие +13

ОЖ 164; **Кровотоочащий** 82

АС 24; **Стойкость** 19, **Рефлексы** 20, **Воля** 20; см. также *перенаправление атаки* и *рефлекторное уклонение*

Спасброски +2

Скорость 7

Очки действия 1

Р. Невооруженный удар (стандарт; по желанию)

+12 против АС; 1d8+5 урон, и цель вытолкнута на 1 квадрат.

Р. Головокружительные удары (стандарт; по желанию)

Штурмовик Джордаинов делает две базовых рукопашных атаки. Если обе они поражают одну и ту же цель, эта цель также ошарашена (спасбросок заканчивает).

Боевое исследование (малое; перезарядка 4 5 6)

Штурмовик Джордаинов получает +2 бонус ко всем защитам и к проверкам Восприятия до конца своего следующего хода.

Р. Использование узнанного (стандарт; перезарядка после использований штурмовиком *исследования битвы*) **Оружие**

+12 против АС; 1d8 +5 урон, и цель сбита наземь.

Перенаправление атаки (немедленная реакция, когда промахивается рукопашная или дальнобойная атака; перезарядка при перемещении штурмовика)

Штурмовик Джордаинов перенаправляет атаку на смежного врага, кроме сделавшего атаку (если промахивается рукопашная атака) или на врага в пределах 3 квадратов (если промахивается дальнобойная атака). Существо, атака которого вызвала эту силу, делает новый бросок атаки с использованием той же самой атаки для определения успеха перенаправленной атаки.

Боевое преимущество

Штурмовик Джордаинов наносит дополнительный 1d6 урон при рукопашных атаках против любой цели, против которой он имеет боевое преимущество.

Рефлекторное уклонение

Атака вплотную или по области, которая нанесла бы половину урона при промахе, не наносит штурмовику Джордаинов никакого урона, если промахивается. Кроме того, нападавший получает 5 урон того же типа, что наносит атака.

Мировоззрение Нет **Языки** Общий, Драконий, Халруанский

Навыки Акробатика +13, Атлетика +9, Понимание +13

СИЛ 13 (+4) **ЛОВ** 21 (+8) **МУД** 20 (+8)

ТЕЛ 18 (+7) **ИНТ** 14 (+5) **ХАР** 16 (+6)

Группы при столкновениях

Патрули Джордаинов обычны в залах цитадели Совета Договора.

Столкновение 6 уровня (XP 1,475)

- 1 штурмовик Джордаинов (уровень 7 элитный солдат)

- 1 человек-маг (продвинутый; уровень 6 контроллер)

- 1 халфлинг-бродяга (уровень 6 скрывающийся)

- 5 человек-лакеев (уровень 7 миньон)

ГИББЕРЛИНГ (GIBBERLING)

Голодные гибберлинги собираются в визжашие орды, наводняющие Подземье.

Знания о гибберлингах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Строительства Подземелий.

ДС 10: Гибберлинги - любящие темноту существа, зимующие под землей. Пробудившись, они собираются и охотятся огромными стаями.

ДС 15: За пределами Подземья гибберлинги в течение дня зарываются в землю. Существа в это время уязвимы, но они пробуждаются, если атакованы, или с приходом сумерек. Разбуженные, они появляются одновременно и продолжают свое буйство, двигаясь медленно, если есть дневной свет.

ДС 20: Измененные чумой гибберлинги не имеют никакой близости к своей обычной семье, пожирая родичей столь же рьяно, как и любую другую добычу.

Стая гибберлингов Уровень 1 зверь

Средний естественный гуманоид (рой) XP 100

Инициатива +2 **Чувства** Восприятие +3; темновидение

Гибберлинг аура 10; враги в ауре берут -1 штраф ко всем защитам. Гибберлинги не могут удивлять существ, которые не оглушены.

Атака роя аура 1; стая гибберлингов делает базовую атаку как свободное действие против каждого врага, который начинает свой ход в ауре.

ОЖ 32; Кровоточащий 16

АС 13; Стойкость 13; Рефлексы 15; Воля 11

Иммунитет Атака роя аура 1; стая измененных чумой гибберлингов делает базовую атаку как свободное действие против каждого врага, который начинает свой ход в ауре

Иммунитет зачарование, устрашение **Спротивление** половина урона от рукопашной и дальнобойной атак; **Уязвимость** +5 урон от атаки вплотную и по области

Скорость 6 (Если стая гибберлингов получает сияющий урон, она замедлена до конца следующего хода нападавшего; получив оненный урон, она обездвижена до конца следующего хода нападавшего).

Р. **Укус роя** (стандарт; по желанию)

+4 против АС; 3d4+2 урон. Если стая уменьшает урон от этой атаки на 2d4, ее цель также сбита наземь.

Р. **Толчок вниз** (стандарт; по желанию)

+4 против Стойкости; 1d4+1 урон, и цель сбита наземь.

Нахождение внизу

Стая может делать атаки возможности против смежных целей, стоящих у сбитого наземь.

Обдирание костей

Стая наносит дополнительный 2d4 урон против сбитых наземь целей.

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** -

СИЛ 10 (+0) **ЛОВ** 14 (+2) **МУД** 7 (-2)

ТЕЛ 12 (+1) **ИНТ** 5 (-3) **ХАР** 2 (-4)

Тактика гибберлингов

Гибберлинги просто несутся вперед, нападая на все, что попадает на пути. Измененные чумой гибберлинги еще опаснее - кровотока, они вспыхивают *взрывом синего огня*, препятствующим спасению добычи.

Стая измененных чумой гибберлингов Уровень 6 зверь

Средний естественный гуманоид (рой) XP 200

Инициатива +7 **Чувства** Восприятие +8; темновидение

Гибберлинг аура 10; враги в ауре берут -2 штраф ко всем защитам. Гибберлинги не могут удивлять существ, которые не оглушены.

Атака роя аура 1; стая измененных чумой гибберлингов делает базовую атаку как свободное действие против каждого врага, который начинает свой ход в ауре.

ОЖ 87; Кровоточащий 43; см. также *взрыв синего огня*

АС 19; Стойкость 18; Рефлексы 19; Воля 15

Иммунитет *взрыв синего огня* (см. ниже), зачарование, устрашение **Спротивление** половина урона от рукопашной и дальнобойной атак; **Уязвимость** +5 урон от атаки вплотную и по области

Скорость 6 (Если стая измененных чумой гибберлингов подвергнута солнечному свету, она замедлена до конца следующего хода нападавшего).

Р. **Укус роя** (стандарт; по желанию) **Сила**

+9 против АС; 4d4+4 урон. *Критическое попадание:* Цель получает дополнительный 1d6 чилового урона (спасбросок заканчивает).

Р. **Толчок вниз** (стандарт; по желанию)

+9 против Стойкости; 1d4+1 урон, и цель сбита наземь.

Нахождение внизу

Стая может делать атаки возможности против смежных целей, стоящих у сбитого наземь.

Обдирание костей

Стая наносит дополнительный 2d4 урон против сбитых наземь целей.

К. **Взрыв синего огня** (немедленная реакция, когда впервые кровотока; столкновение)

Близкий взрыв 2; +6 против Рефлексов; 1d4+3 силовой урон, и цель замедлена (спасбросок заканчивает).

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** -

СИЛ 12 (+4) **ЛОВ** 18 (+7) **МУД** 10 (+3)

ТЕЛ 17 (+6) **ИНТ** 8 (+2) **ХАР** 2 (-1)

Группы при столкновениях

Обычные гибберлинги общаются лишь с подобными себе. Измененных чумой гибберлингов иногда можно встретить в компании членов Ордена Синего Огня.

МАЛАГРИМ (MALAUGRYM)

Малагримы - эгоманиакальные и развращенные меняющие форму, которые любят играть с разумными существами, дразнить их и охотиться на них. В своей естественной форме малагрим - мясистая сфера с тремя глазами, тремя крюкастыми щупальцами и клювом.

Каждый малагрим - отличный элитный монстр, обычно изряда образцов или выше. Он может играть любую роль, но предпочитает артиллерию, контроллера или налетчика.

Аратлут

Аратлут шастает по Побережью Меча под разнообразными псевдонимами, изображая из себя торговца или наемного убийцу. Он принимает много форм, почти все из них - мужчины-гуманоиды. Аратлут поддерживает контакты в преступных организациях от Зазесспура до Уотердипа.

Аратлут Уровень 16 элитный налетчик

Средняя магическая тварь-абберант (меняющий форму) XP 2,800

Инициатива +17 **Чувства** **Восприятие** +14; видение при слабом освещении

ОЖ 292; **Кровотоочащий** 146

Регенерация 10 (если Аратлут получает урон от серебряного оружия, его регенерация не функционирует на его следующем ходу).

АС 32 (34 против атак возможности); **Стойкость** 29, **Рефлексы** 32, **Воля** 29

Иммунитет яд

Спасброски +2

Скорость 2 (неукложе), форма с ногами 6; полет 6 (парение)

Очки действия 1

Р. Хлопок (стандарт; по желанию)

+21 против АС; 2d6+7 урон.

Р. Болтающиеся плечи (стандарт; по желанию)

Аратлут делает две базовых рукопашных атаки. Если атака попадает, цель также сдвигается на 2 квадрата. Аратлут может перемещаться на 3 квадрата перед или после каждой атаки.

Р. Прокатывание (стандарт; перезарядка 4 5 6)

Аратлут делает две базовых рукопашных атаки против одной и той же цели. Если обе они попадают, он делает вторичную атаку против этой цели. *Вторичная атака:* 1d8+7 урон (без необходимости броска атаки).

Боевое преимущество

Аратлут наносит дополнительный урон 2d6 при рукопашных атаках против любой цели, против которой имеет боевое преимущество.

Смена формы (малое; по желанию) **Полиморф**

Аратлут может изменять свою физическую форму, чтобы выглядеть как любое Маленькое, Среднее или Большое существо (см. Смену формы, РМ 280).

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** Чондатанский (РИ), Общий, Глубинная Речь

Навыки Акробатика +20, Блеф +18, Понимание +14, Запугивание +18, Скрытность +20

СИЛ 11 (+8) **ЛОВ** 25 (+15) **МУД** 12 (+9)

ТЕЛ 20 (+13) **ИНТ** 19 (+12) **ХАР** 21 (+13)

Тактика Аратлута

Аратлут предпочитает казаться гуманоидом до тех пор, пока не сможет обескуражить врагов взлетом или сменой формы. Затем он хлещет их своими щупальцами.

Лутваэринн

Работающий из Телфлэмма на Побережье Дракона Лутваэринн - жадный малагрим, ведущий дела - и законные, и незаконные. Он предпочитает женские гуманоидные формы, и в одной из своих гуманоидных форм он имеет пост в Совете Торговцев города.

Лутваэринн Уровень 15 элитная артиллерия

Средняя магическая тварь-абберант (меняющий форму) XP 2,400

Инициатива +13 **Чувства** **Восприятие** +13; видение при слабом освещении

ОЖ 232; **Кровотоочащий** 116

Регенерация 10 (Если Лутваэринн получает урон от серебряного оружия, его регенерация не функционирует на его следующем ходу).

АС 29; **Стойкость** 27, **Рефлексы** 27, **Воля** 29

Иммунитет яд

Спасброски +2

Скорость 2 (неукложе), форма с ногами 6; полет 6 (парение)

Очки действия 1

Р. **Хлопок** (стандарт; по желанию)
+20 против АС; 1d6+4 урон.

А. **Кошмарная дремота** (стандарт; столкновение) **Зачарование, Психический**

Область взрыва 4 в пределах 10; цели - враги; +19 против Воли; 1d8+7 психический урон, и цель ошарашивается (спасбросок заканчивает).
Первый проваленный спасбросок: Цель без сознания (спасбросок заканчивает). *Последствие:* Цель ошарашена (спасбросок заканчивает).

Д. **Луч истощения** (стандарт; по желанию) **Психический**

Дальность 10; Лутваэринн делает две атаки; +18 против Воли; 1d8+7 психический урон, и цель ослаблена (спасбросок заканчивает).

Д. **Луч боли** (стандарт; перезарядка 4 5 6) **Некротический**

Дальность 20; +18 против Воли; 3d8+7 некротический урон, и цель получает уязвимость 10 психический (спасбросок заканчивает). Цель не может делать попытку спасброска против этого эффекта, пока находится в пределах 10 квадратов от Лутваэринна.

Р. **Прокатывание** (стандарт; перезарядка 6)

Лутваэринн делает две базовых рукопашных атаки против одной и той же цели. Если обе они попадают, он делает вторичную атаку против этой цели. *Вторичная атака:* 1d8+4 урон (без необходимости броска атаки).

Смена формы (малое; по желанию) **Полиморф**

Лутваэринн может изменять свою физическую форму, чтобы выглядеть как любое Маленькое, Среднее или Большое существо (см. Смену формы, РМ 280).

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** Абиссал, Чондатанский (РИ), Общий, Глубинная Речь

Навыки Аркана +17, Блеф +19, Дипломатия +19, Понимание +13

СИЛ 12 (+8) **ЛОВ** 18 (+11) **МУД** 12 (+8)

ТЕЛ 20 (+12) **ИНТ** 21 (+12) **ХАР** 25 (+14)

Тактика Лутваэринна

Лутваэринн предпочитает оставаться за стеной лакеев, с готовностью бросая их, если борьба идет плохо. Со своей защищенной позиции он проводит различные атаки, пылающие фиолетовой энергией, начиная с *кошмарной дремоты* для подавления противников. Лутваэринн использует *луч боли* и *луч истощения* против рукопашных угроз.

Знания о малагримах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

Аркана DC 15: Малагрим может подражать формам широкого спектра существ, но по крайней мере часть новых форм иллюзорна, потому что способности существа не изменяются. В своей естественной форме малагрим имеет три когтистых щупальца и клюв, но, будучи в дополнительной форме, он может использовать магическое оружие. Во всех формах у него характерные золотые глаза.

Аркана DC 20: Хотя существа и бесполо, определенные малагримы предпочитают определенные формы и поддерживают отдельную индивидуальность, часто выбирая очевидный пол. Малагримы никогда не умирают от старости - не потому, что они бессмертны, а потому, что более молодые малагримы уничтожают старших, чтобы завладеть их силой.

Аркана DC 25: Малагримы используют термин "Владыка Тени" для обращения к самому мощному в своей среде. Существ в целом иногда называют владыками тени. Как ни странно, многие из злых сил Тени, типа шейдов Нетерила, полагают, что малагримы будут их врагами.

Аркана DC 30: Малагримы живут в Царстве Теней и путешествуют из него, но это темное место не является их первоначальным домом. Они происходят из измерения за пределами известных миров. При реформировании планов малагримы были отрезаны от своего родного плана и не имеют больших шансов завоевать Торил, как они когда-то хотели. Их численность, и без того небольшая, истощается и далее, так что они ищут способ вновь попасть на свою родину.

История DC 20: Малагримы появились на Фаэруне более тысячи лет назад, нажив врага в лице молодого Эльминстера.

История DC 30: Легенды говорят, что малагримы - потомки волшебника Малауга. Возможно, первый человек, вошедший на План Тени (ныне часть Царства Теней), Малауг никогда после этого не подавал о себе известий.

Группы при столкновениях

Малагримы редко показывают свою истинную природу, но управляют другими для насаждения своих коварных планов. Они упиваются обманом добряков, заставляя тех делать грязное дело, даже при том, что злых существ одурочить легче. Однако, предательство для малагримов естественно, и существа предадут своих последователей и товарищей просто по прихоти. Таким образом, малагримы плохо работают друг с другом.

Столкновение 14 уровня (XP 5,750)

- Лутваэринн (уровень 15 элитный контроллер)
- 1 военный тролль (уровень 14 солдат)
- 2 берсерка-гримлока (уровень 13 зверь)
- 3 миньона-гримлока (уровень 14 миньон)

НЕТЕРИЛ (NETHERIL)

Некогда павший Нетерил вновь царит над северным Фаэруном. Населенная главным образом людьми, эта могучая и высокомерная империя угрожает покорением всем соседним землям. Если она преуспеет в своих тиранических целях, ее расширение на этом не закончится.

Знания о Шейде

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Арканы.

ДС 15: Большинство обычных нетерезов - люди, но самые могущественные из защитников Нетерила - шейды. Это опасные и чрезвычайно способные агенты империи, но отдельные индивидуумы могут иметь собственные цели, в зависимости от своего статуса среди имперских командиров и правителей.

ДС 20: Многие из шейдов прибыли вместе с Анклавом Шейд, когда этот город вернулся из Царства Теней. Другие возникли, заключив с тенью сделку или просто получив ее сущность.

Принцы Шейда

Рожденные перед разрушением древнего Нетерила, могучие арканисты-нетерезы, называемые Двенадцатью Принцами Шейда, управляют своей страной. Всецело злые, они стремятся расширить власть империи любыми необходимыми средствами. Они весьма способны к массовому разрушению и геноциду, но предпочитают прямым завоеваниям подрывную деятельность, оставляя инфраструктуру цели неповрежденной.

Каждый из принцев - эпический элитный шейд-контроллер с уникальными талантами. Все они имеют некоторые навыки в арканых или теневых методах. Некоторые специализируются в военных или божественных силах.

Теламонт Тантул

Теламонт - Самый Высокий среди Принцев Шейда, отец всех остальных. Более двух тысяч лет возрастом, он спокойно уверен в том, что почти бессмертен. Его граждане видят в Высоком Принце Теламонте воплощение идеалов нетерезов, и он также полагает, что лишь он способен оживить и расширить империю. Эти идеи выражаются его экстравагантной имперской одеждой - черной мантией, стилизованной под крылья дракона, подобными черными наручами и ниспадающими фиолетовыми одеяниями.

Высокий Принц уважает традиции древнего Нетерила, но также и установил новые, чтобы пережить столетия в Тени. Все они все еще действуют в четко структурированном обществе нетерезов.

Принц Ривален Тантул

Высокий священник Шар всего Нетерила, Ривален - самый мощный приверженец богини в мире, сопоставимый экзархам других богов. Нетерезами правят Самые Высокие, но Ривален - их духовный лидер. Его Купол Ночи в Анклаве Шейд - мировой центр поклонения Шар. Чудотворные силы Ривалена также защищают Принцев Шейда от насильственной смерти - и он уверен, что им это известно.

Другие Принцы

Другие десять сыновей Теламонта наблюдают за различными аспектами империи, работая вместе для продвижения целей своего отца. Принц Кларибурнус - генерал армий Нетерила, как и его брат Идер, также являющийся главным храмовником Купола Ночи. Агларел - лидер частных легионов Самых Высоких и личный телохранитель Теламонта. Бреннус, Фаоулд, Ламорак, Мелегонт и близнецы Маттик и Ваттик осуществляют различные правительственные функции. Детхуд - главный в разведывательных силах Нетерила. У него репутация тихого мудреца, и он регулярно дает советы всем Принцам Шейда.

Шейды

Становление шейдом считается великой наградой за службу империи. Самые мощные из нетерезов обычно являются шейдами.

Шейд сохраняет свой первоначальный облик, но выглядит изможденным. Его кожа принимает тусклый оттенок, а глаза начинают немного светиться. Ему более не требуется есть или спать, и его старение значительно замедляется. По мере того, как шейд становится старше, его внешность становится все более темной и более чудовищной, со странными особенностями типа острых зубов.

"Шейд" - шаблон, который может быть добавлен к любому гуманоидному существу; большинство шейдов некогда были людьми. Шейд может играть любую роль или быть членом любого класса.

Предпосылки: Гуманоид, уровень 11

Ритуалы: Любой шейд, выполняющий требования, может изучить ритуал Теневой прогулки (КИ 312) у других шейдов, знающих его.

Элита Шейда (любая роль)

Теневой гуманоид XP элита

Чувства темновидение

Мрачное присутствие аура 10; в пределах ауры производящие свет эффекты, уровень которых ниже такового шейда, могут создавать лишь тусклый свет.

Защиты +2 АС, +2 Стойкость, +2 Рефлексы, +2 Воля

Спасброски +2

Очки действия 1

Очки жизни +6 на уровень (артиллерия, скрывающийся)/+8 на уровень (контроллер, налетчик, солдат)/+10 на уровень (зверь) + показатель Телосложения

Регенерация 10 образец/15 эпический (Если шейд получает сияющий урон, его регенерация не функционирует на его следующем ходу).

Теневой шаг (движение; перезарядка 5 6) **Телепортация**

Шейд может телепортироваться на 20 квадратов, но должен закончить свое движение в тусклом свете или в темноте. (Более мощные шейды могут перезаряжать эту силу чаще).

Срастание с тьмой

Если шейд перемещается любыми средствами на 3 или более квадратов, он скрыт сверхъестественной темнотой, получая полное укрывательство.

Навыки шейды имеют +5 расовый бонус по проверкам Скрытности.

Пример шейда: Нарамус

Нарамус - рыцарь Шейда. Он командует эскадронами шадар-кай, координируя и иногда непосредственно наблюдая за миссиями. Его первичная обязанность - защита города Шейд, хотя иногда он обеспечивает поддержку для важных теневых караванов (страница 177).

Нарамус Уровень 11 элитный налетчик (лидер)

Средний теневой гуманоид 1,200 XP

Инициатива +11 **Чувства** Восприятие +12; темновидение

Мрачное присутствие аура 10; в пределах ауры производящие свет эффекты, уровень которых ниже такового Нарамуса, могут создавать лишь тусклый свет.

ОЖ 208; **Кровоточащий** 104

Регенерация 10 (Если Нарамус получает сияющий урон, его регенерация не функционирует на его следующем ходу).

АС 27; **Стойкость** 25, **Рефлексы** 23, **Воля** 24

Спасброски +2

Скорость 5; см. также *теневой шаг*

Очки действия 1

Р. Полуторный меч (стандарт; по желанию) **Оружие**

+17 против АС; 1d10+7 урона (крит 1d6+17).

Д. Чакрам мрака (стандарт; по желанию) **Сила**

Дальность 5; +15 против АС; 2d6+4 силовой урон.

Р. Дуговые колебания (стандарт; по желанию) **Оружие**

Нарамус делает две базовых рукопашных атаки и смещается на 1 квадрат после первой атаки.

Р. Разрушающий удар (стандарт; перезарядка 6) **Сила, Оружие**

+17 против АС; 3d10+7 урон плюс продолжающийся 5 силовой урон (спасбросок заканчивает).

Торжествующий крик (свободно, когда Нарамус выбрасывает критическое попадание или уменьшает врага до 0 очков жизни; по желанию)

Нарамус или союзник в пределах 20 квадратов может делать рукопашную или дальнюю атаку.

Теневой шаг (движение; перезарядка 5 6) **Телепортация**

Нарамус может телепортироваться на 20 квадратов, но должен закончить свое движение в тусклом свете или в темноте.

Срастание с тьмой

Если Нарамус перемещается любыми средствами на 3 или более квадратов, он скрыт сверхъестественной темнотой, получая полное укрывательство.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Нетерез (ПИ)

Навыки Дипломатия +15, Запугивание +15, Понимание +12, Скрытность +12

СИЛ 23 (+11) **ЛОВ** 18 (+9) **МУД** 14 (+7)

ТЕЛ 18 (+9) **ИНТ** 12 (+6) **ХАР** 21 (+10)

Оснащение пластинчатый доспех, тяжелый щит, полуторный меч

Тактика Нарамуса

Нарамус смело идет впереди, подавая пример своим последователям, и предпочитает бросать вызов противнику, который выглядит опаснее остальных. Перед тем, как вступить в ближний бой, он запускает *чакрам мрака* (диск из твердой тени). В бою он мобилен, используя *теневой шаг* для получения самого выгодного положения, и

хлещет противника *разрушающим ударом* при любой возможности. Всякий раз при критическом ударе Нарамус воет от ликования, вдохновляя своих союзников.

Служители Шейда

Долгие годы шедовары смешивали тeneвую сущность и даже кровь извергов с человеческим родом ради создания служителей.

Кринт

С самого момента их создания эти строгие серокожие гуманоиды были рабами шедоваров. Они - способные и почти что бесстрашные воины, служащие своим хозяевам с убийственной самоотреченностью. Но зараза демонического наследия делает их опрометчивыми и кровожадными. Начиная с появления шадар-кай население кринтов резко стало падать и вскоре, вероятно, заглохнет совсем.

Шадар-кай

Чума Заклинаний и изменение ей космоса возымели странный эффект на некоторых нетерезов. Их акклиматизация к столетиям в Тени заставила их превратиться в шейдоподобных существ или рождать таковых. Принц Ривален объявил, что это чудо, посланное Шар. Он поименовал измененный народ *шадар-кай*, что и стало обычным названием этой расы.

Молодежь шедоваров на пороге юности иногда становятся шадар-кай, хотя подобный феномен не так част. Шадар-кай живут с истинно подобными себе, и их союзы с людьми также производят шадар-кай. Ривален также изобрел ритуал для превращения любого человека в шадар-кай, мало чем отличающийся от такового для создания шейдов.

Шадар-кай нетерезов существовали более трех поколений. Они - привилегированный класс, не столь благословляемый, как шейды, но получающий уникальное обучение. Агенты-шадар-кай работают для лучшей связи Нетерила с Фаэруном и собирают ресурсы и информацию со всего их протяжения. Большинство их становятся истинными шейдами.

Не все шадар-кай служат Нетерилу. Многие бегут из империи, чтобы идти по миру своим путем. Другие - потомство людей, давно порвавших с шейдами или отказавшихся пересекать Царство Теней.

Шадар-кай Нетерила обычно поклоняются Шар и сильнее склоняются ко злomu поведению, чем их коллеги - не-нетерезы. Те, кто из Царства Теней, предаются жуткому поведению ради острых ощущений. Многие уважают Темпуса, хотя некоторые следуют Шар, Цирику, Бешабе или даже Асмодеусу. Редкие и немногие очень уважают Тимору.

Таалуды (Thaaluds)

Известные авантюристам по всему Фаэруну как "могильные топтуны", таалуды изначально были созданы древними нетерезами. Теперь, с возвращением шедоваров, ритуал их создания вновь известен миру, и растущее количество таалудов защищает поселения Нетерила и бродит в Подземье.

Таалуд Уровень 20 элитный солдат

Огромный естественный оживленный (конструкция) XP 5,600

Инициатива +15 **Чувства** Восприятие +16; слепой, слепое видение 20

ОЖ 380; **Кровоточащий** 190

АС 38; **Стойкость** 35, **Рефлексы** 31, **Воля** 32

Иммунитет яд; **Спротивление** 10 холод, 10 огонь, 10 молния

Спасброски +2

Скорость 8 (земная прогулка), копание 2 (туннель)

Очки действия 1

Р. **Кувалда** (стандарт; по желанию) **Оружие**

Достигаемость 3; +27 против АС; 2d8+11 урон.

Д. **Бросок кувалды** (стандарт; по желанию) **Оружие**

Дальнобойная 10/20; +26 против АС; 2d8+11 урон. Кувалда возвращается к таалуду в конце его хода.

Р. **Двойная атака** (стандарт; по желанию) **Оружие**

Таалуд делает две базовых рукопашных атаки.

Р. **Подсекающая кувалда** (стандарт; по желанию) **Оружие**

Требует кувалды; досягаемость 3; +20 против АС; 2d8+11 урон, и цель вытолкнута на 2 квадрата и сбита наземь. *Попадание:* Таалуд может делать базовую рукопашную атаку против другого существа в пределах досягаемости.

А. **Шипы-камни** (стандарт; столкновение) **Зона**

Область взрыва 3 в пределах 20; +24 против АС; 1d8 урон, и цель замедлена (спасбросок заканчивает). *Критическое попадание:* Как выше, но цель берет -5 штраф к своему спасброску для окончания замедленного состояния. Зона - трудный ландшафт до конца столкновения.

Мировоззрение Нет **Языки** понимает Общий и Нетерез (РИ); телепатия 20

Навыки Аркана +21

СИЛ 30 (+20) ЛОВ 17 (+13) МУД 12 (+11)
ТЕЛ 22 (+16) ИНТ 22 (+16) ХАР 24 (+17)
Оснащение +1 алмазная магическая кувалда

Тактика таалудов

Таалуд может ощущать колебания большинства субстанций, и он использует эту информацию для обнаружения и поражения врагов. Он может использовать эту способность, даже находясь под землей. Таалуды стараются зарыться под врагов и напасть на них неожиданно. Таалуд начинает битву *шипамии-каменьями*, чтобы уменьшить маневренность своих противников, а затем полагается на свою разрушительную способность к рукопашной для добывания.

Знания о таалудах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

Аркана DC 15: В Нетериле таалуды служат не только охранниками, но также и способными строителями, и даже в рли осадных орудий. Они не могут говорить, но понимают языки своих создателей. Существуют также меньшие и великие таалуды.

Аркана DC 20: У всех таалудов есть сверхъестественная способность разминать камень в желаемую форму, если он необработан. Некоторые способны на точную работу, используя мирские инструменты после грубого формирования камня.

История DC 20: С возвращением Нетерила множество свободных таалудов, выживших до сей поры в Подземье, вернулось к своим старым хозяевам. С тех пор их численность значительно выросла.

Везераб (Veserab)

Везераб - летучее существо 10-футовой длины, похожее на нечто среднее между безглазым лампреем и летучей мышью.

Знания о везерабах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Арканы.

DC 20: Дикие везерабы есть в больших количествах лишь в диких местах Царства Теней. Там они формируют пары или маленькие скопления, каждое из которых возглавляет его самая крупная самка (самки крупнее самцов).

DC 30: Везерабов обучают в качестве скакунов для привилегированных жителей Нетерила. На Фаэруне тварей проще всего встретить в анклавах Саккорс и Шейд, где часто нужен полет.

Везераб Уровень 6 скрывающийся
Большая теневая тварь (скакун) XP 250
Инициатива +11 Чувства Восприятие +11; слепой, слепое видение 20
ОЖ 60; Кровотокающий 30

Иммунитет *вредное дыхание*

АС 20; Стойкость 20, Рефлексы 17, Воля 17

Скорость 4 (неуклюжий), полет 8

Р. Укус (стандарт; по желанию)

+11 против АС; 2d6+5 урон.

Р. Крылокоготь (стандарт; по желанию)

+11 против АС; 1d6+5 урон; см. также *пикирующее паранание крылом*.

К. **Вредное дыхание** (стандарт; столкновение) Яд, Зона

Ближний взрыв 4; +9 против Стойкости; 2d6+3 урон ядом, и цель берет -2 штраф ко всем защитам до конца следующего хода везераба. Эта сила создает зону черных вредоносных паров, остающихся на месте до конца столкновения. Эта зона блокирует линию вида, и существа, вступающие в зону или заканчивающие в ней свой ход, получают 5 урон ядом. Везерабы иммунны к эффектам этой силы.

Р. **Пикирующее паранание крылом** (стандарт; по желанию)

Везераб делает атаку с разгона, делая две атаки крылокогтями. После атаки везераб перемещается на 1 квадрат и приземляется в незанятом месте.

Темные крылья (когда есть дружественный наездник 6-го уровня или выше; по желанию)

Наездник везераба получает сопротивление яду 5 яду и иммунитет к эффектам *вредного дыхания* любого везераба.

Боевое преимущество

Везераб наносит дополнительный 1d6 урон при рукопашных атаках против любой цели, против которой он имеет боевое преимущество.

Мировоззрение Нет **Языки** -

Навыки Скрытность +12

СИЛ 20 (+8) ЛОВ 18 (+7) МУД 17 (+6)

ТЕЛ 17 (+6) ИНТ 2 (-1) ХАР 4 (+0)

Тактика везерабов

Дикие везерабы нападают на кого угодно, что считают способными убить и съесть; скакун находится под контролем своего наездника. В бою везераб сначала выпускает свое *вредное дыхание*, а затем пикирует на цели, пойманные в его области. Он обычно нацеливается на самое маленькое или слабо выглядящее существо, надеясь на легкую пищу. Везерабы поражают использованием своего дыхательного оружия при совместной охоте.

Группы при столкновениях

Агенты-нетерезы, главным образом люди или шадар-кай, вовлечены в заговоры всех мастей практически где угодно. Среди сил Нетерила есть теньевые существа и нежить, типа духов, теньевых драконов, смертельных гигантов, свирепых вивернов и даже драколичей. У империи также есть немалое количество злых гуманоидных рабов, и она заключает союзы с подобными существами, например - с орками Королевства Множества Стрел.

Столкновение 7 уровня (XP 1,500)

- 1 шадар-кай сумрачный клинок (уровень 6 скрывающийся с преимуществом скакуна)
- 1 шадар-кай цепной боец (уровень 6 налетчик с преимуществом скакуна)
- 2 везераба (уровень 6 скрывающийся, скакуны шадар-каев)
- 2 теньевых гончих (уровень 6 налетчик)

Столкновение 9 уровня (XP 2,900)

- Нарамус (уровень 11 элитный солдат [лидер])
- 1 пламенный череп (уровень 8 артиллерия)
- 1 воин шадар-кай (уровень 8 солдат)
- 1 темный сталкер (уровень 10 скрывающийся)
- 5 воинов-орков (уровень 9 миньон)

Столкновение 21 уровня (XP 20,300)

- 1 шейд волшебник лич (уровень 22 элитная артиллерия)
- 1 мучительное привидение (уровень 21 контроллер)
- 2 таалуда (уровень 20 элитный солдат)

ОРДЕН СИНЕГО ОГНЯ (ORDER OF BLUE FIRE)

Орден Синего Огня широко известен как доброжелательная группа магошрамов, готовых помочь другим побольше узнать об эффектах Чумы Заклинаний.

Знания об Ордене Синего Огня

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

История DC 35: Мастера Абсолютного Согласия сформировались в Глубинном Имаскаре (страница 222) или около него в течение Чумы Заклинаний. Они все еще заточены близ этого города в Подземье и могут манипулировать чумными землями и посылать видения магошрамам. Их руководство более последовательно, чем таковое шарнов (см. ниже), но все равно усиливает и распространяет Чуму Заклинаний.

Религия DC 30: Публичное лицо ордена - ширма для более зловещей организации. Первоначально это был культ, посвященный идее того, что Чума Заклинаний - святое космическое событие, работу которого следует продолжать.

Шарны представляют собой выражение Чумы Заклинаний, ведя тех, кто следует глубочайшим заповедям ордена. Время от времени их указания культу становятся беспорядочными, противоречивыми и даже нелогичными, что приводит к удивительным и ужасным событиям, распространяющим и питающим существующее активные заводы Чумы Заклинаний.

Мудрость Улиц DC 35: Орден Синего Огня фактически является источником многих проблем, которые он словно пытается решить. Тем не менее, учитывая хорошую репутацию ордена, убедить кого-либо в этом почти невозможно. Его официальные лица отрицают действия членов, способствующие Чуме Заклинаний и ее изменениям.

Организация

У Ордена Синего Огня есть отделения во многих поселениях по всему Фаэруну. Он поддерживает приюты для размещения и обучения магошрамов. В домах Ордена есть подборки знаний и преподаватели для обучения народных масс относительно чумных земель и Чумы Заклинаний. Дома также являются базами для экспертов,

экипированных для приручения неконтролируемых магошрамов и измененных чумой существ, обычно безвозмездно. По этим причинам орден зачастую приветствуется и уважается в сообществах.

В глубине ордена таятся фанатики, заиклинные на изменении мира согласно учению шарнов и Мастеров Абсолютного Согласия. Они тонко работают для выпуска в цивилизованные области проблем, связанных с Чумой Заклинаний. Однако, на чумных землях эти экстремисты действуют безнаказанно.

Лидер: Шарны и Мастера Абсолютного Согласия - скрытые лидеры ордена.

Штаб: Ормпетарр в Вилонских Дебрях (см. страницу 193).

Иерархия: Большинство организации неофициально, при этом самые компетентные или старшие члены принимают в данной ячейке роль лидеров. Командиры заботятся о нуждающихся и желающих принять контроль энергии Чумы Заклинаний; они часто служат лидерами и обращают других в свою "веру". Мастера знаний - философы-арканисты, преподающие и накапливающие знание, а рыцари защищают владения ордена и помогают управлять проявлениями Чумы Заклинаний, принимая командование лишь в случае военных действий.

Члены: Многие из членов ордена - народ-магошрамы, но общество принимает на службу почти всех способных добровольцев. Поскольку работа с проявлениями Чумы Заклинаний - лишь часть доктрины ордена, более высокие эшелоны группы включают большее количество членов-магошрамов. Посвященные во внутренние тайны принимают в дополнение к другим титулам титул "аккордант" ("соответствующий"); например - рыцарь-аккордант.

Члены Ордена также предпринимает шрамопаломничества на чумные земли, надеясь увеличить и распространить знание о таких местах. Некоторые из тех, кто рискует забираться за пределы искривленных границ таких территорий, возвращаются с чудесными рассказами. В ордене чтят таких храбрых паломников - выживают они или нет. Немногие за пределами ордена считают их более чем безумными или безрассудными.

Аккорданты Синего Огня

Фанатики в рядах Ордена Синего Огня формируют внутренний круг агентов, продвигающих истинные цели ордена. В их ряды приглашают лишь истинных сторонников, обычно - после посещения шарна или проявления Мастеров Абсолютного Согласия. Особенно в пределах чумных земель типа остатков Халруаа аккорданты зачастую игнорируют ранги и ведут себя беспорядочно - мастера знаний в частности.

Многие из аккордантов Синего Огня - способные бойцы стороны, обученные работать вместе в маленьких группах. Компания аккордантов может иметь столь же разнообразные таланты, как таковые любой квалифицированной приключенческой группы, с добавлением магошрамовских сил. Рыцарь-аккорданты охотно принимают приказы от командиров, мастеров знаний и вышестоящих рыцарей.

Рыцарь-аккордант Уровень 10 Солдат

Средний естественный гуманоид, человек, магошрам XP 500

Инициатива +8 **Чувства** Восприятие +14

ОЖ 105; **Кровотокащий** 52

АС 26; **Стойкость** 24, **Рефлексы** 19, **Воля** 22

Скорость 5

Р. Военная кирка (стандарт; по желанию) **Сила**, **Оружие**

+17 против АС; 1d8+6 плюс 3 силовой урон (критический 1d8+14 плюс 3 сила), и цель отмечена.

Д. Длинный лук (стандарт; по желанию) **Сила**, **Оружие**

Дальнобойная 20/40; +13 против АС; 1d10+1 плюс 3 силовой урон, и цель отмечена.

Шип Синего Огня (малое; перезарядка 3 4 5 6) **Сила**

До начала следующего хода рыцаря оружие рыцаря становится энергетическим, атакуя Рефлексы цели вместо ее АС и нанося дополнительный 1d10 силовой урон.

Глаз рыцаря (немедленная реакция, когда смежный враг смешается или когда смежный враг, отмеченный рыцарем, атакует союзника; по желанию) **Сила**, **Оружие**

РАСШИРЕНИЕ РЯДОВ ОРДЕНА

Аккорданты, представленные здесь - типичные члены Ордена Синего Огня, предназначенные для работы с шарнами на чумных землях - в местах, лучше всего подходящих для приключений персонажей верхнего героического ряда или ряда образцов.

Легко сделать других аккордантов - уровнем ниже или выше этих примеров, согласно указаниям Главы 10 *Руководства Ведущего*. Например, наемники Жента (страница 282) легко могут быть оперативниками-аккордантами низшего уровня. Вы можете легко варьировать расу аккорданта, добавляя расовые черты и регулируя его показатели способностей соответственно.

Вы можете также использовать информацию о магошрамах из *Руководства Игрока Забытых Царств* для создания уникальных магошрамов и даже измененных чумой NPC или монстров. Силы этих примеров аккордантов - хорошая отправная точка для разработки таковых оригинальных. Этот народ явно сверхъестественный, так что введение таких противников будет означать немалое удовольствие для ваших игроков.

Рыцарь делает базовую рукопашную атаку против врага.

Решительный критический

При критическом попадании любой атакой, цель также сдвигается на 1 квадрат.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий, один региональный язык (РИ)

Навыки Выносливость +11, Запугивание +12

СИЛ 22 (+11) **ЛОВ** 12 (+6) **МУД** 19 (+9)

ТЕЛ 17 (+8) **ИНТ** 10 (+5) **ХАР** 15 (+7)

Оснащение чешуйчатый доспех, тяжелый щит, военная кирка, длинный лук, 20 стрел

Тактика рыцаря-аккорданта

Рыцари-аккорданты делают то, что требуется для защиты более уязвимых союзников. Они связывают противников рукопашной и маневрами для обеспечения боевого преимущества для других рыцарей. Рыцарь-аккордант использует *шип синего огня* при любой возможности, чтобы побыстрее расправиться с противником.

Аккордант мастер знаний Уровень 11 Артиллерия

Средний естественный гуманоид, человек, магошрам XP 600

Инициатива +5 **Чувства** Восприятие +9

ОЖ 90; **Кровоточащий** 45

АС 23; **Стойкость** 22, **Рефлексы** 25, **Воля** 23

Скорость 6

Р. Силовой посох (стандарт; по желанию) **Сила, Оружие**

+15 против АС; 1d8 силовой урон.

Д. Изменяющий луч (стандарт; по желанию) **Сила, Полиморф**

Дальность 10; синий луч деформирует цель на мгновение; +16 против Рефлексов; 1d8+6 силовой урон, и цель ошарашена до конца следующего хода мастера знаний.

К. Изменяющая волна (стандарт; столкновение) **Полиморф**

Близкий взрыв 5; волна синего огня вырывается из мастера знаний, деформируя формы тех, кто оказывается пойманным в ней; +15 против Стойкости; 1d4+6 урон, и цель замедлена и ослаблена до конца следующего хода мастера знаний.

Д. Соответственное видение (стандарт; столкновение) **Психический**

Дальность 20; +15 против Воли; 1d12+6 психический урон, и цель ошарашивается (спасбросок заканчивает).

Мировоззрение Любое **Языки** Общий, один региональный язык (РИ)

Навыки Аркана +16, Строительство Подземелий +14, История +16, Понимание +14

СИЛ 10 (+5) **ЛОВ** 11 (+5) **МУД** 19 (+9)

ТЕЛ 17 (+8) **ИНТ** 22 (+11) **ХАР** 12 (+6)

Оснащение робы, четвертной посох

Тактика аккорданта мастера знаний

В битве аккордант мастер знаний остается позади союзнических рыцарей, используя *изменяющую волну* для ослабления многократных целей, как только возникает такая возможность. Затем мастер знаний посылает *соответственное видение* для нанесения вреда атакующим и защитным способностям врагов. Для нападения он сосредотачивается на *изменяющих лучах*, атакуя своим пылающим синевой посохом лишь в крайнем случае.

Командир-аккордант Уровень 11 налетчик (лидер)

Средний естественный гуманоид, человек, магошрам XP 600

Инициатива +11 **Чувства** Восприятие +16

ОЖ 113; **Кровоточащий** 56

АС 25; **Стойкость** 22, **Рефлексы** 23, **Воля** 25

Скорость 6; см. также *изменяющий сдвиг*

Р. Касание Чумы Заклинаний (стандарт; по желанию) **Сила**

+14 против Рефлексов; 1d4+6 силовой урон, и цель получает продолжающийся 5 силовой урон (спасбросок заканчивает).

Д. Сфера Чумы Заклинаний (стандарт; по желанию) **Сила**

Дальность 20; +14 против Рефлексов; 1d4+6 силовой урон, и цель получает продолжающийся 5 силовой урон (спасбросок заканчивает).

Р. Дух Чумы Заклинаний (стандарт; поддержка стандарт; столкновение) **Сила, Полиморф**

Командир становится духом Синего Огня. Он становится иллюзорным и может входить и двигаться через местоположения врагов и пористые препятствия, в иных случаях не позволяющие движение (типа двери или взломанного окна). Командир делает базовую рукопашную атаку против любого существа, в местоположение которого он входит, но не может этим способом атаковать цель более одного раза.

К. Помощь синего огня (малое; перезарядка 5 6) **Лечение**

Близкий взрыв 5; один союзник в пределах области восстанавливает 11 очков жизни (магошрамы и измененные чумой существа также добавляют свой бонус Телосложения). Кроме того, этот союзник получает 1d6 временных очков жизни в форме мерцающей синей ауры.

Изменяющий сдвиг (движение; по желанию) **Полиморф**

Командир смещается на 2 квадрата. Он становится иллюзорным и может двигаться через местоположения врагов до конца этого перемещения.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий, один региональный язык (РИ)

Навыки Аркана +11, Излечение +16, Скрытность +13

СИЛ 11 (+5) **ЛОВ** 19 (+9) **МУД** 22 (+11)

ТЕЛ 17 (+8) **ИНТ** 12 (+6) **ХАР** 12 (+6)

Оснащение шкурный доспех

Тактика командира-аккорданта

Охваченный в течение битвы слегка колеблющимся синим огнем, командир-аккордант предпочитает ближний бой, приберегая *сферу Чумы Заклинаний* для изворотливых врагов. Проповедуя литанию добродетелей Чумы Заклинаний, командир открывает *дух Чумы Заклинаний*, чтобы маневрировать позади вражеской линии и повреждать несколько целей. Затем он использует *изменяющий сдвиг* для поддержки боевого преимущества при атаках *касанием Чумы Заклинаний*. Замыкающий рыцарь-союзник - первичная цель для *помощи синего огня*.

Шарн (Sharn)

Шарны - очевидно бессмертные существа, сформированные из слитого сознания.

Шарн Уровень 12 соло артиллерия

Большая магическая тварь-абберрант ХР 3,500

Инициатива +12 **Чувства** Восприятие +16; темновидение

ОЖ 615; **Кровоточащий** 307; см. также *второй ветер*

Регенерация 10

АС 28; **Стойкость** 28, **Рефлексы** 28, **Воля** 29

Иммунитет окаменение, полиморф

Спасброски +5 (+8 против эффектов устрашения и против состояний, препятствующих движению); см. также *независимое сознание*

Скорость 4, полет 8 (парение)

Очки действия 2

Р. Коготь (стандарт; по желанию)

Достижимость 2; +16 против АС; 1d6+5 урон.

Д. **Адаптивный синий заряд** (стандарт; по желанию) **Сила** (см. текст)

Дальность 20; +16 против Рефлексов; 1d6+7 силовой урон, и продолжающийся 5 переменный урон. Продолжающийся урон - тип, к которому цель наиболее уязвима (на выбор шарна; тип урона не изменяется, будучи выбранным). Если цель не имеет никакой уязвимости, продолжающийся урон - силовой.

Д. **Хекс-портал** (малое; поддержка - малое [см. текст]; по желанию) **Призывание**

Дальность 5; шарн создает шестиугольное окно из синего света, через которое он может атаковать, как будто находится на месте этого портала. Как малое действие, он может перемещать один портал на 4 квадрата. Порталы не блокируют линию вида, линию эффекта или вражеское движение. Шарн может поддерживать до трех таких порталов одновременно единственным незначительным действием; он может закрывать их столько, сколько пожелает, свободным действием.

Д. **Скачущий чумной огонь** (стандарт; перезарядка 5 6) **Огонь**, **Сила**

Шарн посылает взрыв Синего Огня против трех целей; первая цель должна быть в пределах 10 квадратов от шарна, а две другие цели в пределах 5 квадратов от первой цели. *Первичная цель*: +17 против Стойкости; 2d6+7 огненный и силовой урон. *Вторичные цели*: +17 против Рефлексов; 1d6+7 огненный и силовой урон, и цель ошарашивается (спасбросок заканчивает).

Независимое действие (стандарт; по желанию)

Шарн делает две базовых атаки (рукопашных или дальнобойных). Если два различных вида базовых атак поражают одну и ту же цель (типа когтя и укуса), эта цель также ошарашивается (спасбросок заканчивает).

Второй ветер (стандарт; столкновение) **Лечение**

Шарн тратит лечащую волну и излечивает 153 очков жизни. Шарн получает +2 бонус ко всем защитам до начала своего следующего хода.

Двойные действия

Шарн бросает инициативу дважды, получает два хода в течение раунда и имеет полный набор действий (стандарт, движение, малое) на каждом ходу. Каждый набор действий соответствует различному сознанию. Способность шарна брать непосредственные действия регенерирует на каждом из его ходов.

Независимое сознание

Шарн автоматически спасается от ошарашивающих и ошеломленных состояний и против эффектов зачарования, которые может закончить спасбросок.

Угроза досягаемости

Шарн может делать атаки возможности против всех врагов в пределах своей досягаемости (2 квадрата), включая таковые через *хекс-порталы*.

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** Общий, Глубинная Речь

Навыки Аркана +16, Понимание +10, Религия +16

СИЛ 21 (+11) **ЛОВ** 23 (+12) **МУД** 8 (+5)

ТЕЛ 23 (+12) **ИНТ** 21 (+11) **ХАР** 24 (+13)

Тактика шарнов

Шарн открывает бой *скачущим чумным огнем*, заставляя синий огонь вырваться из одного противника и перепрыгивать на других. Затем он основывает сеть *хекс-порталов*, чтобы ударять своих врагов с неожиданных направлений, в особенности атаками возможности.

Знания о шарнах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

Аркана DC 30: Шарны живут в глубинном Подземье около земных узлов, но проводят большинство времени на своем родном демиплане. Они могут "отдыхать" определенным аспектом своей групповой личности, в то время как другие функционируют, так что они не спят. Шарны воспроизводятся исполнением ритуала

впитывания желающего живого существа. Чем более продвинул шарне, тем большее количество лиц он впитал. Многие в Ордене Синего Огня считают воссоединение с шарном высшей честью.

Аркана DC 35: Отдельный шарн - "пузырь" собранного понимания, вытесненный из своего родного демиплана, который странно связан со всем космосом. Чума Заклинаний коснулась и этого широко распространенного демиплана, инфицировав его жителей. Теперь все шарны - воплощения Чумы Заклинаний.

История DC 35: Шарны сформировались древние времена в течение Войн Короны, ужасных столкновений среди эльфов и эладринов, которые привели помимо прочих ужасов к рождению дроу. Темное Бедствие, произошедшее в -10,500 DR, было убийственным штормом, охватившим и разрушившим целиком царство Миеритар, где ныне находится Высокая Пустошь. Маги пытались подавить Темное Бедствие, но были поглощены им, даже при том, что они сдержали его в пределах демиплана. Внутри этой бури магического хаоса, когда тела магов растворились и вновь слились, и были рождены первые шарны.

Измененный чумой гхол (Plaguechanged Ghoul)

Чума заклинаний убивала без разбора, но и подняла некоторых из тех, кого убила, в голодающей форме.

Измененный чумой гхол Уровень 9 зверь

Средний естественный гуманоид, магошрам (нежить) XP 400

Инициатива +8 **Чувства** Восприятие +5

ОЖ 109; **Кровоточащий** 54

АС 21; **Стойкость** 21, **Рефлексы** 21, **Воля** 20

Иммунитет болезнь; **Спротивление** 5 некротический, 5 силовой

Скорость 6, подъем 4

Р. Коготь (стандарт; по желанию) **Сила**

+13 против АС; 2d10+5 силовой урон, и цель вытолкнута на 1.

Р. Утроба кишки (стандарт; по желанию) **Сила**

Вызывает атаки возможности; +13 против Рефлексов; 2d8+3 силовой урон, и гхол может расходовать лечащую волну.

Р. Проходящий расход (немедленная реакция при промахе рукопашной атаки от смежного нападавшего; перезарядка 5 6) **Сила**

Измененный чумой гхол может делать атаку *утробы кишки*, не вызывающую атаки возможности.

Мировоззрение Нет **Языки** Общий

СИЛ 18 (+8) **ЛОВ** 19 (+8) **МУД** 3 (+0)

ТЕЛ 21 (+9) **ИНТ** 6 (+2) **ХАР** 17 (+7)

Тактика измененных чумой гголов

Стая измененных чумой гголов бьется подобно группе неистовых волков. Группа окружает противника настолько быстро, насколько возможно. Оставаясь в ближнем бою, гголы подталкивают врагов к соплеменникам или к другим союзникам-рукопашникам.

Знания об измененных чумой гголах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Религии.

DC 25: Измененные чумой гголы выглядят подобно нормальным гголам, кроме пламенной синей утробы, которая есть у измененный чумой в кишках. Эта нежить также словно существует в состоянии чуть ближе к жизни, чем типичная нежить. Подобно типичным гголам, они жаждут плоти, демонстрируя лишь некоторую близость к существам, имеющим сверхъестественные силы, и презирают поедать магошрамов или измененных чумой.

Оставшись за прошедшей Чумой Заклинаний, измененные чумой гголы населяют отдаленные места и все еще появляются на чумных землях. Они не объединены ни с какой из известных экстрапланарных сил, но Оркус, конечно же, хотел бы повлиять на них.

ЕРЕСЬ

Хоть мировоззрение аккордантов может быть любым, большинство их не имеет мировоззрения, хаотически злы или злы. Тем не менее, в организации есть множество добросердечных членов, особенно в более низких эшелонах. Многие из них могут даже приходиться к вере в истинную догму организации, но они не используют зло или двуличные методы этого кредо.

Как и в любой большой организации, среди тех, кто желает и дальнейших изменений Чумы Заклинаний на Фаэруне, возникает противоречие планов и действий. Приказы со стороны шарнов беспорядочны, и они часто противопоставляются действиям, вдохновленными видениями, посланными Мастерами Абсолютного Согласия. Таким образом, различные секты в пределах ордена могут вступать в разногласия друг с другом.

Конфликты в пределах Ордена Синего Огня могут дать богатые возможности для использования организации в кампании в качестве неоднократно появляющегося злодея. Вкупе с тем фактом, что орден часто создает проблемы, про которые утверждает, что они были решены, зачастую его члены могут оказаться по обе стороны конфликта. Подсекты могут также преследовать свои собственные цели в дополнение к общей цели ордена.

ДС 30: Измененных чумой гголов можно встретить в качестве миньонов Ордена Синего Огня. Орден влияет на них продовольствием и предложением безопасной зоны. Также похоже, что определенное влияние на гголов имеют шарны.

Группы при столкновениях

Шарны появляются в одиночку, парами или с аккордантами и их подчиненными. Аккорданты работают со всеми видами существ, продвигающих цели ордена. Чаще всего их союзники - другие аккорданты, существа-аберранты, существа-магошрамы и измененные чумой существа - типа измененных чумой гибберлингов или гголов.

Столкновение 9 уровня (XP 2,400)

- 1 рыцарь-аккордант (уровень 10 солдат)
- 1 измененный чумой ггол (уровень 9 зверь)
- 1 кагун грязного отродья (уровень 8 налетчик)
- 1 допельгангер-убийца (уровень 9 скрывающийся)
- 1 дестрачан (уровень 9 артиллерия)
- 1 эладрин сумеречный инкантер (уровень 8 контроллер)

КОРОЛЕВСТВА РЕПТИЛИЙ (REPTILE KINGDOMS)

В первобытные времена змеиные саррукхи взошли к силе и создали великие империи, сформировав много новых существ для удовольствия и для прислуживания себе. Затем численность саррукхов уменьшилась, и они на целые эры покинули Торил - для сна или для планарных исследований. В мире все еще есть маленькое количество этих великих повелителей-рептилианов, ныне пробужденных и готовящихся выступить против существ, правящих миром сегодня. В их царстве Ококтх (см. страницу 166) все еще есть записи о многом из их истории.

Интеллектуальные существа, созданные саррукхами, все вместе известные как Чешуйчатые, сформировали новые культуры и новые царства после ухода своих создателей. Заводы деятельности рептилианов обычны по всему Фаэруну, но есть и могучие царства, управляемые Чешуйчатыми.

Гуманоиды-рептилианы беспокоят народ по всему Фаэруну, но их численность выше всего на юге. Чалт, руины Леспера и южный Люирвуд принадлежат юань-ти. Наджара - доминион, управляемый нагами, а Ретилд - величайшее царство лизардфолков Фаэруна. Ококтх, подобно своему старому тезке, принадлежит саррукхам.

Терпенци, Страж Наджары

Некогда великая бессмертная нага, основатель и давний правитель Наджары, Терпенци давно потерял свою жизнь и статус. После его падения ужасающие ритуалы ограничили его душу в скелетном теле.

Силой *Мергелевого Шпиля Наджары* (см. страницу 57) древняя нага-нежить полностью подчинена воле правителя Наджары. Терпенци все еще заботится о Наджаре, своем бывшем доминионе, но он постоянно проверяет границы контроля, наложенного на него *Мергелевым Шпилем*.

Терпенци устроил свое логовище в Змеиной Яме, в Подземье, в самой нижней точке наджарского города Сс'кханаджа, среди обширной сокровищницы Джаранта, Короля Змей.

Терпенци Уровень 30 соло контроллер

Огромная бессмертная магическая тварь (нежить) XP 95,000

Инициатива +27 **Чувства** Восприятие +30; темновидение

Пленяющее присутствие (Зачарование, Психический) аура взгляда; пока Терпенци не кровоточит, любой враг, атакующий его, получает 15 психический урон или ошарашивается до начала следующего хода этого существа (на выбор врага). Враг, который уже ошарашен, вместо этого становится ошеломленным.

ОЖ 1,400; **Кровоточащий** 700; см. также *перекачка раба*

АС 45; **Стойкость** 47, **Рефлексы** 48, **Воля** 48

Иммунитет болезнь, яд; **Спротивление** 30 некротический; **Уязвимость** 15 сияющий

Спасброски +5

Скорость 6, полет 8

Очки действия 2

Р. **Укус** (стандарт; по желанию) **Некротический**

Досигаемость 3; +35 против АС; 4d6+8 урон, и продолжающийся 10 некротический урон (спасбросок заканчивает).

Р. **Жало на хвосте** (стандарт; по желанию) **Яд**

Досигаемость 3; +35 против АС; 2d8+8 урона ядом, и цель ослаблена и получает продолжающийся 10 урон ядом (спасбросок заканчивает оба). *Последствие:* Цель ослаблена (спасбросок заканчивает).

Д. **Порабощающий взгляд** (малое; перезарядка 6) **Зачарование**

Дальность 10; +35 против Воли; цель ошарашивается (спасбросок заканчивает). *Первый проваленный спасбросок:* Цель ошарашивается и не может атаковать Терпенци (спасбросок заканчивает оба). *Второй проваленный спасбросок:* Над целью доминируют (спасбросок заканчивает). Все спасброски для окончания этих эффектов берут -2 штраф.

А. **Стена леденения души** (стандарт; поддержка - малое; перезарядка 5 6) **Призывание, Некротический**

Область стены 10 в пределах 10; призывается стена смежных квадратов, заполненная тьмой, блокирующая линию вида для всех существ, кроме Терпенци. Стена может быть до 5 квадратов длиной и до 2 квадратов высотой. Место, занятое *стеной леденения души* - трудный ландшафт. Любое существо, вступающее в область или начинающее в ней свой ход, берет 15 некротический урон.

Д. **Перекачка раба** (малое; перезарядка 5 6) **Лечение, Некротический**

Дальность 20; Терпенци наносит 30 некротический урон существу, над которым доминирует, и восстанавливает 30 очков жизни.

Угроза досягаемости

Терпенци может делать атаки возможности против всех врагов в пределах своей досягаемости (3 квадрата).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Божественный

Навыки Аркана +30, Блеф +32, Дипломатия +32, Понимание +30, Запугивание +32, Скрытность +32 (+40, чтобы скрыться)

СИЛ 27 (+23) **ЛОВ** 34 (+27) **МУД** 31 (+25)

ТЕЛ 32 (+26) **ИНТ** 30 (+25) **ХАР** 34 (+27)

Тактика Терпенци

Терпенци всегда начинает "танец смерти", как он называет бой, с использованием *порабощающего взгляда*, чтобы сломить своей сокрушительной волей выбранного противника. Как только он доминирует над врагом, Терпенци делит поле битвы и блокирует дальнобойных нападавших тщательно размещенной *стеной леденения души*. Затем великая змея нападает врукопашную, держа доминируемое существо поблизости, чтобы эксплуатировать по мере необходимости *перекачку раба*.

Саррукхи

Саррукхи - раса-прародитель всех змей и большинства недрakonных существ-рептилианов Торила. Они считают тех, у кого нет подобного великолепного наследия, слабаками, подходящими лишь в качестве рабов.

Каждый из саррукхов - уникальный элитный монстр, обычно эпического ряда, со своими собственными силами и целями. Он может играть любую роль, но предпочитает артиллерию, контроллера или солдата, часто с подролью лидера. Некоторые из саррукхов используют магические изделия в дополнение к своим собственным устрашающим способностям.

Знания о саррукхах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Природы.

ДС 15: У всех существ есть врожденный страх перед саррукхами, который можно подавить, лишь увидев своими глазами поражение одного из них. Первобытное блистание саррукхов позволяет им деформировать восприятие врага своим взглядом.

ЧЕШУЙЧАТЫЕ

Саррукхи создали почти всех существ-рептилианов Торила. Все основные разновидности обсуждаются ниже.

Лизардфолки: Лизардфолк Торила менее заражены своими создателями, чем многие другие существа-рептилианы. Однако, они столь же жестоки и разрушительны, как и те, что показаны в *Руководстве Монстров*, и они скорее всего будут склоняться ко злему мировоззрению. Далеко не одним племенем управляют злорадные и даже развращенные извергами индивидуумы.

Наги: Существуют стражи, подобные таковым из *Руководства Монстров*, но все, кроме Терпенци - естественные магические твари, а не бессмертные. Наги-бейнлары (страница 239) были созданы для служения богу Бэйну и являются бессмертными существами. Многие из наг Торила столь же злы, как и их прародители.

Троглодиты: Саррукх создали троглодитов для исследования охраны подземных царств. Жестокие и туповатые, эти существа без руководства своих прародителей быстро одичали. Они развили жадную и территориальную культуру, быстро распространившуюся по всему Подземью.

Юань-ти: Саррукхи создали юань-ти по своему образу и подобию, и юань-ти в свою очередь научились создавать других. Юань-ти Фаэруна владеют великой силой и влиянием, хоть они и уменьшились по сравнению с ушедшими временами. Их великие дома некогда управляли империями наряду с саррукхами, и теперь они существуют среди руин тех цивилизаций. Юань-ти - коварное зло Торила, и когда они не злодействуют и не мучают других существ ради исполнения своего желания доминировать, они работают от имени саррукхов во имя еще более худших целей.

Другие Чешуйчатые: Саррукхи ответственны за существование многочисленных других тварей-рептилианов и существ с сознанием или странными силами, включая бегемотов, селезней и змей-мутантов.

ДС 20: Саррукх может принимать одну из двух форм: гуманоидное тело, сужающееся в змеиный хвост, или двуногая человекоподобная форма, любая из которых увенчивается змееподобной головой. Их двойная природа вдохновила саррукхов на создание столь широкого спектра существ.

ДС 25: Сверхъестественно способные избегать опасности, саррукхи словно изгибаются от некоторых атак. Хотя они используют ритуалы для осторожного формирования, у всех их есть способности быстро запечатывать глаза, гнуть кости и причинять великую боль.

ДС 30: Подобно своим созданиям, особенно юань-ти, саррукхи некогда жили в кланах или благородных домах. Теперь их количество невелико, а взгляды обращены на Императора Окотха. Бесплодные и малочисленные, они медленно и тонко движутся к возвращению своей былой славы и к рождению новых поколений.

Сат'фисс'ит Небовяз

Один из саррукхов Окотха, Сат'фисс'ит, заработал титул Небовяз своим мастерством солнца, ветра и шторма.

Сат'фисс'ит Небовяз Уровень 25 элитный контроллер

Средний естественный гуманоид (рептилия) XP 14,000

Инициатива +17 **Чувства** Восприятие +19; темновидение, видение невидимых существ

Змеиный террор (устрашение) аура 10; пока Сат'фисс'ит не кровоточит, враги в ауре замедлены.

ОЖ 465; **Кровоточащий** 232; см. также *змеиный террор*

АС 42; **Стойкость** 37, **Рефлексы** 38, **Воля** 39; см. также *змеиное уклонение*

Иммунитет яд; **Спротивление** 30 огонь

Спасброски +2

Скорость 6, полет 8; см. также *ускользание*

Очки действия 1

Р. **Коготь** (стандарт; по желанию)

+30 против АС; 1d8+9 урон.

Р. **Укус** (стандарт; по желанию) **Яд**

+30 против АС; 1d6+9 урон, и цель получает продолжающийся 10 урон ядом (спасбросок заканчивает).

Д. **Солнечная сфера** (стандарт; по желанию) **Сияющий**

Дальность 20; +28 против Стойкости; 1d10+10 сияющий урон, и цель ослеплена (спасбросок заканчивает).

Д. **Гипнотические глаза** (малое; по желанию) **Зачарование**

Дальность 10; +28 против Воли; цель ошарашивается до конца ее следующего хода.

А. **Вредный вихрь** (стандарт; поддержка - малое; перезарядка 5 6) **Яд**

Область взрыва 1 в пределах 10; +28 против Стойкости; 2d6+7 урона ядом, и цель обездвижена (спасбросок заканчивает). *Промач:* Половина урона, и цели выдвинута на 1 квадрат и не обездвижена.

Д. **Гадючья молния** (стандарт; столкновение) **Молния, Яд**

Дальность 20; Сат'фисс'ит делает две атаки против различных целей; +28 против Рефлексов; 1d6+10 урон молнией, и цель получает продолжающийся 10 урон ядом и замедлена (спасбросок заканчивает оба).

Ускользание (стандарт; по желанию) **Иллюзия**

Сат'фисс'ит становится невидимым до начала своего следующего хода и перемещается со своей скоростью.

Змеиное уклонение

Когда атака вплотную или по области, нацеленная на АС или Рефлексы Сат'фисс'ита, промахивается, но наносит урон при промахе, он не получает урона от атаки вообще.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Драконий, Исконный, Саррукхар

Навыки Аркана +27, Блеф +28, Понимание +24, Запугивание +28, Скрытность +22

СИЛ 28 (+21) **ЛОВ** 20 (+17) **МУД** 24 (+19)

ТЕЛ 25 (+19) **ИНТ** 30 (+22) **ХАР** 32 (+23)

Тактика

Сат'фисс'ит беспощадно расправляется с противниками, выпуская всю ярость своих мистических сил, прежде чем перейти к когтям и клыкам. Он использует *вредный вихрь*, чтобы поднять зелеными парами столько противников, сколько возможно, и *гипнотические глаза*, чтобы маневрировать без риска по крайней мере со стороны одного из противников. Он уничтожает противников разветвленными изумрудными зарядами *гадючьей молнии*; в дальнобойных противников он запускает золотые *солнечные сферы*.

Змееоборотень (Wereseperpent)

Змееоборотень - ликантроп-рептилиан, способный принимать человекоподобную форму или превращаться в непропорционально большую змею. Его гибридная форма - двуногий чешуйчатый гуманоид со стройными, гибкими членами и длинным хвостом.

Знания о змееоборотнях

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

Природа DC 15: Ликантропия наследственна, и большинство змееоборотней рождено по крайней мере при одном родителе-змееоборотне. Однако, в тавернах рассказывают о неудачниках, проклятых стать подобными монстрами просто от укуса такого существа.

Природа DC 20: На Фаэруне змееоборотни часто объединяются в неизвестные общества. Они обычны в анклавах юань-ти или возле них, особенно в тропиках. Большинство змееоборотней странно привлекательны, легко притягивая к себе других. Также они часто связаны с торговым или преступным миром, или с ними обеими.

Природа DC 30: У юань-ти и саррукхов все еще есть знания об изменении людей и подобных гуманоидов в змееоборотней.

Мудрость Улиц DC 35: В семействе Джанор, павшем благородном доме Тетира, есть множество змееоборотней. Семейство держит это в секрете, но слухи все же есть. Оно поддерживает свое богатство, вкладывая капитал в бизнес, законный и незаконный, вверх и вниз по Побережью Меча.

Змееоборотень Уровень 6 контроллер (лидер)

Средний естественный гуманоид (рептилия, меняющий форму) XP 250

Инициатива +7 **Чувства** Восприятие +9; видение при слабом освещении

ОЖ 60; Кровотокающий 30

Регенерация 5 (Если змееоборотень берет урон от серебряного оружия, его регенерация не функционирует на его следующем ходу).

АС 20; Стойкость 19, Рефлексы 18, Воля 17

Скорость 6, подъем 4 (только в змеиной форме), плавание 4; см. также *змеиное изменение*

Р. **Скимитар** (стандарт; по желанию) **Оружие**

+12 против АС; 1d8+5 урона (крит 1d8+13).

Р. **Укус** (стандарт; по желанию) **Яд**

+12 против АС; 1d6+5 урон, и цель берет -2 штраф на броски атаки и ослаблена (спасбросок заканчивает оба).

Р. **Захват хвостом** (стандарт; по желанию)

+12 против АС; цель схвачена (пока не спасется). Змееоборотень может захватывать только одно существо одновременно.

Р. **Утягивание противника** (движение; по желанию)

Воздействует на цель, схваченную змееоборотнем; +10 против Стойкости; змееоборотень может двигаться со своей скоростью и тянуть за собой схваченную цель.

Р. **Сжимание** (стандарт; по желанию)

Воздействует на цель, схваченную змееоборотнем; +10 против Стойкости; 1d4+5 урон, и цель ошарашивается до конца следующего хода змееоборотня.

Змеиное изменение (движение; по желанию)

Змееоборотень смещается на 4 квадрата, и союзники-змеи в пределах 10 квадратов от него могут смещаться на 3 квадрата как свободное действие.

Смена формы (малое; по желанию) **Полиморф**

Змееоборотень может изменять свою физическую форму, чтобы выглядеть как удав или как уникальный человек (см. Смену формы, РМ 280). Он не может использовать свои атаки укусом, сжиманием или захвата хвостом в человеческой форме и не может делать атаки скимитаром в форме змеи.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий, один другой

Навыки Акробатика +12, Блеф +12, Скрытность +12

СИЛ 20 (+8) ЛОВ 17 (+6) МУД 12 (+4)

ТЕЛ 15 (+5) ИНТ 10 (+3) ХАР 18 (+7)

Оснащение кожаный доспех, скимитар

Тактика змееоборотня

Змееоборотень, втянутый в битву, предпочитает свою гибридную форму, позволяющую использовать самый широкий спектр сил. Он кусает опасного противника, вводя свой ослабляющий яд, затем поскорее захватывает этого противника своим хвостом. Он продолжает сжимать это существо, даже борясь с другими.

Группы при столкновениях

Существ-рептилианов часто можно встретить вместе, особенно - таковых змеиной формы. Наги, юань-ти, змееоборотни и саррукхи - обычные союзники. Известно, что даже драконы повиновались саррукхам. Многие из этих существ также легко управляют существами-нерептилианами.

Змееоборотни: Индивидуальные змееоборотни развивают различные навыки, склоняющиеся к ролям солдата или налетчика, встречаются и случайные маги или священники. Подобно крысооборотням, которые также вливаются в цивилизации, змееоборотни могут быть найдены среди всех видов существ. Они привлекают змей и сами тянутся к ним и часто держат змеиных тварей в качестве домашних животных. Юань-ти и другие мощные существа-рептилианы, типа саррукхов Окотха, часто имеют лакеев-змееоборотней.

Столкновение 5 уровня (XP 1,075)

- 1 змееоборотень (уровень 6 контроллер [лидер])

- 2 смертельных гремучих гадюки (уровень 5 зверь)

- 1 железная кобра (уровень 6 налетчик)
- 1 человек-маг (уровень 4 артиллерия)

Столкновение 24 уровня (XP 32,850)

- Саг'фисс'ит (уровень 25 элитный контроллер)
- 1 великий пламенный череп (уровень 24 артиллерия)
- 1 анафема юань-ти (уровень 21 элитный налетчик)
- 2 гигантских мумии (уровень 21 зверь)

Столкновение 31 уровня (XP 109,000)

- Джарант, Король Змей (темная нага, уровень 21 элитный контроллер)
- Терпенци (уровень 30 соло)

ОПАЛЕННАЯ ТВАРЬ (SCATHEBEAST)

Слизнеподобные опаленные твари - полевые травоядные существа. Их можно встретить в маленьких диких стадах на равнинах с высокой травой на Вернувшемся Абейре, хотя несколько проделали и путь на Фаэрун (особенно в Тимантер). Эти существа скользят по земле на кислотной слизи, оставляя за собой тропу из увядшей, придавленной травы. Драконы охотятся на них, но меньшие существа в общем остаются в покое. Одинокая опаленная тварь достаточно опасна, но пробудившееся стадо может рвануться в сокрушительное паническое бегство.

Хоть они и злобны, одинокие опаленные твари могут быть захвачены и при некоторых усилиях обучены работать с другими существами, типа драконорожденных или людей.

Знания об опаленной твари

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

Природа DC 10: Старые абейранские мифы гласят, что опаленные твари давным-давно были созданы драконами из драконорожденных рабов в великом магическом преобразовании. Мудрецы, исследовавшие трупы и драконорожденных, и опаленных тварей, говорят, что это почти наверняка не так, но такая вера сохраняется, и многие драконорожденные наотрез отказывающийся нападать на опаленных тварей.

Природа DC 15: У опаленных тварей сильные семейные связи, основанные на запахе. Они нападают на любое существо, повреждающее или убивающее семью, или оно угрожает стаду. Поколения нападков драконов (смакующих их плоть) заставляют опаленных тварей инстинктивно бояться всего большого, нападающего с неба, и особенно - любых источников огня. Авантюристы вокруг походных костров часто бывали убитые в панике бегущими стадами опаленных тварей. Иногда дракон нападает на существ, досаждающих его любимому стаду.

Природа DC 20: Опаленные твари питаются, растворяя продовольствие и впитывая его прямо сквозь свою слизистую кожу. Слизь опаленной твари варьируется согласно источнику ее продовольствия. Обычно это несильная кислота, не убивающая корни трав равнин, на которых обычно пасется существо. Некоторые опаленные твари почувствовали вкус к мясу. Если опаленная тварь охотится на живую добычу или защищает соплеменников, едкие выделения могут мгновенно растворять плоть.

Природа DC 30: Некоторые утверждают, что длительные атаки определенным видом урона могут фактически излечивать опаленных тварей. Даже если это и не так, повторные атаки одним и тем же типом урона, похоже, оказывают все меньший и меньший эффект на данную опаленную тварь.

Группы при столкновениях

Стада опаленных тварей редко насчитывают более пяти-восьми индивидуумов. Существа инстинктивно избегают уничтожать поля чрезмерным выпасом.

Столкновение 6 уровня (XP 1,350)

- 1 бык опаленной твари (уровень 6 контроллер)
- 3 взрослых опаленных твари (уровень 4 зверь)
- 1 наблюдатель опаленной твари (уровень 4 налетчик)
- 1 рой зайртайлов (уровень 3 налетчик; страница 280)
- 2 теленка опаленной твари (уровень 2 зверь)

Теленок опаленной твари Уровень 2 зверь

Средняя естественная тварь XP 125

Инициатива +0 Чувства Восприятие +2

ОЖ 48; Кровоточащий 24

АС 14; Стойкость 17, Рефлексы 12, Воля 14

Иммунитет яд; **Спротивление** переменное 5 (PM 282). Каждый раз, когда опаленная тварь сопротивляется урону, ее сопротивление этому типу урона увеличивается на 5 до конца столкновения.

Скорость 5

Р. Сокрушение (стандарт; по желанию)

+5 против АС; 2d6+3 урон.

Паническое бегство (стандарт; столкновение)

Как немедленная реакция, одна другая опаленная тварь в пределах 5 квадратов от теленка опаленной твари может разогнаться на ту же цель, на которую разгоняется теленок опаленной твари.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 16 (+4) **ЛОВ** 8 (+0) **МУД** 13 (+2)

ТЕЛ 18 (+5) **ИНТ** 2 (-3) **ХАР** 6 (-1)

Тактика теленка опаленной твари

Размером примерно с пони, теленок опаленной твари не впечатляет на фоне взрослых членов стада. Телята робки, если пойманы в одиночку, но они не смущаются атаковать вместе с остальной частью стада.

Взрослая опаленная тварь Уровень 4 зверь

Большая естественная тварь ХР 175

Инициатива +1 **Чувства** Восприятие +4

ОЖ 70; Кровоточащий 35

АС 16; Стойкость 19, Рефлексы 14, Воля 16

Иммунитет яд; **Спротивление** переменное 5 (PM 282). Каждый раз, когда опаленная тварь сопротивляется урону, ее сопротивление этому типу урона увеличивается на 5 до конца столкновения.

Скорость 6

Р. Сокрушение (стандарт; по желанию)

+7 против АС; 2d8+3 урон.

Р. Пищеварение (стандарт; перезарядка 4 5 6) **Кислота**

+5 против Стойкости; 2d6+3 урон, и цель схвачена (пока не спасется) и сбита наземь. Захваченная цель берет 5 кислотного урона в начале своего хода.

Паническое бегство (стандарт; столкновение)

Как немедленная реакция, одна другая опаленная тварь в пределах 5 квадратов от взрослой опаленной твари может разогнаться на ту же цель, на которую разгоняется взрослая опаленная тварь.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 17 (+5) **ЛОВ** 9 (+1) **МУД** 14 (+4)

ТЕЛ 19 (+6) **ИНТ** 2 (-2) **ХАР** 6 (+0)

Тактика взрослой опаленной твари

Взрослые при атаке валят противников наземь, а затем сокрушают их своей тушей, давая работу пищеварительной кислоте.

Наблюдатель опаленной твари Уровень 4 налетчик

Большая естественная тварь ХР 175

Инициатива +8 **Чувства** Восприятие +8

ОЖ 55; Кровоточащий 27

АС 18; Стойкость 15, Рефлексы 17, Воля 14

Иммунитет яд; **Спротивление** переменное 5 (PM 282). Каждый раз, когда опаленная тварь сопротивляется урону, ее сопротивление этому типу урона увеличивается на 5 до конца столкновения.

Скорость 8

Р. Сокрушение (стандарт; по желанию) **Яд**

+9 против АС; 2d6+1 урон. Если наблюдатель опаленной твари имеет боевое преимущество против цели, цель также получает продолжающийся 5 урон ядом (спасбросок заканчивает), и наблюдатель опаленной твари может сместиться на 1 квадрат.

Мировоззрение Нет **Языки** -

Навыки Скрытность +11

СИЛ 13 (+3) **ЛОВ** 19 (+6) **МУД** 12 (+3)

ТЕЛ 14 (+4) **ИНТ** 2 (-2) **ХАР** 6 (+0)

Тактика наблюдателя опаленной твари

В каждом стаде есть один наблюдатель. Наблюдатели работают совместно с другими опаленными тварями для получения и поддержки боевого преимущества.

Бык опаленной твари Уровень 6 контроллер (лидер)

Большая естественная тварь ХР 250

Инициатива +3 **Чувства** Восприятие +5

ОЖ 75; Кровоточащий 37

АС 20; Стойкость 20, Рефлексы 15, Воля 17

Иммунитет яд; **Спротивление** переменное 5 (PM 282). Каждый раз, когда опаленная тварь сопротивляется урону, ее сопротивление этому типу урона увеличивается на 5 до конца столкновения.

Скорость 6

Р. Сокрушение (стандарт; по желанию)

+11 против АС; 2d8+3 урон.

Д. Слюна-слизь (стандарт; по желанию) **Кислота**

Дальность 10; +9 против Рефлексов; 2d4+5 кислотный урон.

К. Слизистый спрей (стандарт; перезарядка 4 5 6) **Кислота**

Близкий взрыв 4; +9 против Рефлексов; 2d4+5 кислотный урон, и цель обездвижена до конца следующего хода быка опаленной твари.

Паническое бегство (стандарт; столкновение)

Выберите до двух других опаленных тварей в пределах 5 квадратов от быка опаленной твари. Как немедленная реакция, каждая из этих опаленных тварей может разогнаться на ту же цель, на которую разгоняется бык опаленной твари.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 13 (+4) **ЛОВ** 10 (+3) **МУД** 15 (+5)

ТЕЛ 20 (+8) **ИНТ** 2 (-1) **ХАР** 7 (+1)

Тактика быка опаленной твари

Бык начинает бой со *слизистого спрея*, чтобы выявить врагов, а затем начинает разгон, чтобы поскорее с ними покончить.

Гигантская опаленная тварь

Уровень 6 элитный зверь

Огромная естественная тварь XP 500

Инициатива +6 **Чувства** Восприятие +3

ОЖ 180; **Кровоточащий** 90

АС 20; **Стойкость** 22, **Рефлексы** 20, **Воля** 17

Иммунитет яд; **Сопротивление** переменное 5 (PM 282). Каждый раз, когда опаленная тварь сопротивляется урону, ее сопротивление этому типу урона увеличивается на 5 до конца столкновения.

Спасброски +2

Скорость 8

Очки действия 1

Р. Сокрушение (стандарт; по желанию)

+9 против АС; 2d10+3 урон.

К. **Массовое припиливание** (стандарт; столкновение) **Кислота**

Близкий взрыв 1; цели - враги; +7 против Стойкости; 2d6+3 урон, и цель схвачена (пока не спасется) и сбита наземь. Схваченная цель берет 5 кислотного урона в начале своего хода.

Р. **Хлестание** (немедленная реакция, когда гигантская опаленная тварь получает урон от атаки существа в пределах 2 квадратов от нее; перезарядка 5 6)

Досягаемость 2; +7 против Стойкости; 2d6+3 урон, и цель притягивается смежно с гигантской опаленной тварью и схвачена (пока не спасется).

Паническое бегство (стандарт; столкновение)

Как немедленная реакция, одна другая опаленная тварь в пределах 5 квадратов от гигантской опаленной твари может разогнаться на ту же цель, на которую разгоняется гигантская опаленная тварь.

Мировоззрение нет **Языки** -

СИЛ 16 (+6) **ЛОВ** 16 (+6) **МУД** 10 (+3)

ТЕЛ 20 (+8) **ИНТ** 2 (-1) **ХАР** 7 (+1)

Тактика гигантской опаленной твари

Гигантские опаленные твари охотятся на гуманоидных существ, плоть которых они распробовали.

ТЭЙ (TNAУ)

Тэй маячит на востоке, словно убийца, вернувшийся из могилы, чтобы закончить свою темную работу. Немногие в мире знают степень амбиций его правителя, но все страшатся силы Тэя и его армий нежити.

Знания о Тэе

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

Религия DC 40: В течение гражданской войны в Тэе Сзасс Тэм заключил договор с Бэйном, чтобы быть уверенным в своей победе. Но теперь Тэм задолжал Бэйну поклонение тэйского народа, и Черный Лорд в конечном счете заберет его душу. Служителей Бэйна в Тэе приветствуют, хотя немногие из них имеют сколько-либо высокое положение в иерархии правительства Тэя.

Мудрость Улиц DC 40: Тэй выглядел замкнутым, ушедшим в себя в течение долгого времени, в то время как Сзасс Тэм разрабатывал колоссальный ритуал, который должен был разрушить мир и перестроить его по его желанию. Лич стал бы величайшим богом нового мира, но ему помешали. Тэй теперь для ритуала не годится, так что Тэм рано или поздно пойдет войной на какую-нибудь из соседних земель. Агларонд и Теск кажутся самыми вероятными целями, и тэйские силы уже проводили успешные набеги в эти страны или около них.

Воин страха (Dread Warrior)

Некроманты Тэя - одни из лучших в мире, и их создания-нежить попросту более способны и выносливы, чем другие. Тэй производит немало волоочащихся трупов, но его Легионы Страха содержат существенное количество интеллектуальных скелетов и зомби. Известные как воины страха, эта злая нежить может следовать приказам, общаться и биться точно так же, как и их живущие коллеги, но они делают это, не страшась смерти. "Воин страха" - шаблон, который Вы можете применять к любому гуманоидному существу для представления одного из этих тэйских чудищ. Самые обычные воины страха - героические солдаты, типа человеческой стражи.

Предпосылка: Гуманоид

Воин страха элита (любая роль)

Естественный гуманоид (нежить) XP элита

Чувства темновидение

Иммунитет болезнь, яд; **Сопротивление** 5 некротический, 10 некротический на 11-м уровне, 15 некротический на 21-м уровне;

Уязвимость 5 сияющий, 10 сияющий на 11-м уровне, 15 сияющий на 21-м уровне

Спасброски +2 (+4 против эффектов зачарования)

Очки действия 1

Очки жизни +6 на уровень (артиллерия, вкрывающийся)/+8 на уровень (контроллер, налетчик, солдат)/+10 на уровень (зверь) + показатель телосложения

Сзасс Тэм

Печально известный Сзасс Тэм - одно из самых хитрых, честолюбивых и черствых существ, которые все еще живы. Насчитывающий почти 400 лет возраста, он высокомерен, но осмотрителен. Он занимает свое время далеко идущим планированием, но его не пугает и возможность лично столкнуться с проблемой, если возникнет потребность, что он и продемонстрировал в течение гражданской войны в Тэе.

Тэм готов эксплуатировать ради своих целей необычные союзы, и в прошлом он даже помогал доброму люду. Однако, такая уверенность или доверие к другим причинили ему неприятности, сорвав его заговор для получения бессмертия. Теперь старый лич особенно осторожен в ведении дел.

Известный своим спокойствием и любезностью, даже с врагами, Сзасс Тэм решителен в своих желаниях. Он ожидает, что все, кто служат ему, будут повиноваться немедленно, и строго наказывает тех, кто его подводит. Хотя, он никогда не бросается ресурсами - некоторые из служителей слишком ценны, чтобы их просто уничтожить.

Сзасс Тэм командует силами Тэя и работает через служителей и посредников всякий раз, когда не требуется его непосредственного вмешательства. Генералы-нежить и некроманты направляют армии Тэя по воле Тэма.

Сзасс Тэм Уровень 30 элитная артиллерия (лидер)

Средний естественный гуманоид (нежить) XP 38,000

Человек волшебник лич

Инициатива +17 **Чувства** Восприятие +23; темновидение

Некромантская аура (Некротический) аура 5; любое живущее существо, вступающее в ауру или начинающее в ней свой ход, берет 5 некротический урон.

ОЖ 388; **Кровоточащий** 194; см. также *неразрушимый*

Второй ветер (стандарт; столкновение) **Лечение**

Сзасс Тэм тратит лечащую волну и излечивает 100 очков жизни. Он получает +2 бонус ко всем защитам до начала своего следующего хода.

Регенерация 10 (Если Сзасс Тэм получает сияющий урон, его регенерация не функционирует на его следующем ходу).

АС 45; **Стойкость** 45, **Рефлексы** 43, **Воля** 46

Иммунитет болезнь, утрашение, яд; **Сопротивление** 20 некротический

Спасброски +2 (+5 против эффектов зачарования)

Скорость 6, полет 8 (парение)

Очки действия 1

ДОРАБОТКА СЗАССА ТЭМА

Будучи Регентом Тэя, Сзасс Тэм имеет доступ к потрясающим ресурсам и готов рыться в магических тайнах. Он может быть высшим злодеем в любой кампании, и Вам следует адаптировать его способности для лучшего вызова вашим авантюристам.

Тэм имеет фактически неограниченное магическое знание, позволяющее ему использовать другие арканские силы - от других классов или монстров или те, что Вы создадите сами. У него также есть обширная библиотека ритуалов, многие из которых неизвестны другим, позволяющая ему готовить любое количество угрожающих миру заговоров, которые персонажам придется остановить. Он имеет доступ ко множеству магических изделий, которые может использовать против противников, включая артефакты типа *Трона Такорсила* (страница 58).

Изменение его внешности не особенно важно, так что Тэм может напоминать практически любого, хотя он предпочитает форму здорового и высокого человека средних лет. Он также использует ритуал, посылающий его образы для связи с союзниками и служителями где-нибудь в мире - и за его пределами.

Д. **Вампирическое тяжелое копьё** (стандарт; по желанию) **Некротический**

Дальность 20; +35 против Рефлексов; 3d6+10 некротический урон, и Сзасс Тэм получает 5 временных очков жизни.

Р. **Коготь** (стандарт; по желанию) **Некротический**

+34 против АС; 1d6+10 урон, и 10 продолжающийся некротический урон (спасбросок заканчивает).

К. **Удар души** (стандарт; ежедневно) **Некротический**

Близкий взрыв 10; цели - враги; +35 против Рефлексов; 5d10+11 некротический урон. *Промех:* Половина урон.

Некротический мастер

Сзасс Тэм может конвертировать любую атакующую силу, которую он имеет, в некротическую. Замените ключевое слово энергии силы на "некротический" или добавьте некротическую энергию к силе атаки, обычно не наносящей энергетического урона.

Д. **Фленшер** (стандарт; поддержка - малое; столкновение) **Устрашение, некротический**

Дальность 20; +35 против Стойкости; 3d6+11 некротический урон, и цель ошеломлена (спасбросок заканчивает). Все союзники цели в пределах линии вида берут -2 штраф на броски атаки (спасбросок заканчивает). Сзасс Тэм должен делать новый бросок атаки против цели, пока поддерживает этот эффект. Он может менять цель как стандартное действие.

Д. **Соппротивление** (малое; ежедневно)

Дальность 10; Сзасс Тэм или 1 союзник в пределах диапазона получает сопротивление 10 против одного типа урона до конца столкновения.

Выберите из кислотного, холодного, огненного, силового, молнии, некротического, яда, психического, сияющего или громового урона.

Остановка времени (малое; ежедневно)

Сзасс Тэм получает два дополнительных стандартных действия, которые он не может использовать для нападения на других существ.

Теневая циркуляция (малое; столкновение) **Иллюзия**

Сзасс Тэм использует силу, содержащуюся в его одеждах, чтобы стать невидимым до начала своего следующего хода.

Мастер заклинаний (малое; перезарядка 5 6)

Сзасс Тэм восстанавливает использование израсходованной силы столкновения.

Неразрушимый

Когда Сзасс Тэм уменьшен до 0 очков жизни, его тело и имущество рассыпается в пыль, но он не уничтожен. Он вновь появляется (вместе со своим имуществом) за 1d10 дней в пределах 1 квадрата от своей филиakterии, если филиakterия также не найдена и не уничтожена.

Мировоззрение Злое **Языки** Абиссал, Общий, Драконий, Эльфийский, Адский, Мулхорандский

Навыки Аркана +31, Строительство Подземелий +28, История +31, Природа +28, Скрытность +22

СИЛ 12 (+16) **ЛОВ** 14 (+17) **МУД** 27 (+23)

ТЕЛ 28 (+24) **ИНТ** 32 (+26) **ХАР** 30 (+25)

Оснащение сфера

Тактика

Сзасса Тэма обычно сопровождает армия нежити. Он бьется с ясностью и холодным глумлением, противоречащим его тлеющей ярости. Сначала он использует *остановку времени*, чтобы поднять свои защиты и взлететь на самую защищенную позицию, а затем взрывает противников *ударом души*. Он призывает *порожнее проклятие*, изводя тех, кто выходит из боя, и *фленшер*, чтобы мучить бойцов-рукопашников. *Теневая циркуляция* позволяет Тэму делать стратегические отступления, так что он может перезаряжать силу столкновения, хотя он может также использовать ее, чтобы оказаться посреди почти мертвых противников и использовать *кровожадное влияние*.

Группы при столкновениях

В пределах ужаса Тэя зло - норма. Его правителям служит нежить всевозможных сортов, и лакеи Сзасса Тэма управляют правительством. Наряду с нежитью - весь спектр злых существ, от непритязательных гоблинов, орков и гноллов-солдат до смертельных гигантов, извергов и темных ангелов на службе Бэйна.

Столкновение 6 уровня (XP 1,426)

- 1 боевой дух (уровень 9 солдата)
- 2 гнолла бойца на когтях (уровень 6 налетчик)
- 1 тифлинг еретик (уровень 6 артиллерия)
- 1 дух (уровень 5 скрывающийся)
- 2 воина-хобгоблина (уровень 8 миньон)
- 2 человека-лакея (уровень 7 миньон)

Столкновение 14 уровня (XP 5,800)

- 2 костяных когтя (уровень 14 солдат)
- 1 мечедух (уровень 17 скрывающийся)
- 1 лич (уровень 14 элитный контроллер)
- 6 голов орды (уровень 13 миньон)

Столкновение 29 уровня (XP 88,125)

- Сзасс Тэм (уровень 30 элитная артиллерия [лидер])
- 1 рыцарь смерти (уровень 25 элитный солдат)
- 2 духа страха (уровень 25 скрывающийся)
- 7 остатков лича (уровень 26 миньон)
- 5 абиссалских голов-мирмидонцев (уровень 23 миньон)

РЫЦАРИ-КОЛДУНЫ ВААСЫ (WARLOCK KNIGHTS OF VAASA)

Рыцари-Колдуны - дворяне зверской феодальной системы Ваасы. Их искривленный дворянский орден основан на сущности из другого мира, известной как Телос, упавшей на землю в течение Чумы Заклинаний. Они владеют разнообразными силами, наносящими сияющий урон, влекомый сущностью Телоса.

Знания о Ваасе

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Мудрости Улиц.

ДС 20: В Ваасе почти все материально проирывают крестьянам других земель. Существенная часть населения состоит из гуманоидных рабов и чудовищных существ, служащих Рыцарям-Колдунам. Однако, свободный народ в Ваасе также должен трудиться, рискуя жизнью и свободой, если окажется не в состоянии исполнить темные пожелания своих владык. Лучшее, на что можно надеяться в Ваасе, помимо становления Рыцарем-Колдуном - быть неприметным либо квалифицированным до уровня незаменимости.

ДС 30: В центре Совета Железного Вихря стоит его тринадцатый член и самый старый из живущих Рыцарей-Колдунов - злой человек, называющий себя Голосом Телоса. Считается, что он первым обнаружил павшую форму Телоса в тундре Ваасы. Если в Ваасе и есть король, то это - Голос Телоса, поскольку все остальные Рыцари-Колдуны преклоняются перед его властью.

Рыцари-Колдуны

Беспощадные владыки Ваасы, также как и многие из их элитных агентов, практикуют темные арканские искусства для поддержки других талантов. Другие почти исключительно используют силу, полученную от их пактов и связанной формы Владыки Железного Неба.

Подобно знати других царств, Рыцари-Колдуны предоставляют власть тем, кто ниже их, но они - истинные правители и владыки Ваасы. Даже самый непритязательный среди них имеет жизненно важную власть над простым народом. Двенадцать самых влиятельных Рыцарей-Колдунов составляют Совет Железного Вихря, имеющий власть над всей группой.

Лидер: Голос Телоса.

Штаб: Телос, в Ваасе (страница 189).

Иерархия: Иерархия Рыцарей-Колдунов свободно базируется на феодальных и воинских традициях, обычных в других землях. Рыцари без земли известны как исполнители, и эта мелкая знать служит эмиссарами, шпионами, солдатами и убийцами для более высоких Рыцарей-Колдунов. Рыцари с землей, также известные как феллтаны, имеют абсолютную власть в своих владениях и поддерживают частные армии. Они - вассалы более мощных фигур, известных как защитники. Величайшие защитники составляют Совет Железного Вихря, вращающийся вокруг Голоса Телоса.

Светила - члены независимой секты, сформированной Голосом Телоса, функционирующей почти как священники в других королевствах. Они глубже всего преданы пакту, связывающему Рыцарей-Колдунов с Телосом, и их можно встретить в качестве советников при большинстве дворов Рыцарей-Колдунов.

Члены: Рыцари-Колдуны - элита, выбираемая из числа самых безжалостных и способных в Ваасе. Несколько титулов перешло по наследству, но лишь тем наследникам, которые продемонстрировали, что достойны. Те, кто желают повыситься в ранге, должны служить правильным интересам и в нужный момент перерезать нужную глотку. Как только они показали себя перед теми, кто у власти, они в свою очередь становятся дворянами. Каждый Рыцарь-Колдун должен присматривать за меньшими товарищами, понимая, что любая слабость может отворить дверь для нападения или для чего-то похуже.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ВИХРЬ (IRONFELL)

Рыцари-Колдуны собирают материал постоянно регенерирующего тела исконного Телоса. Они используют этот материал для выделки изделий и для создания конструкций, называемых осколками души. Телос быстро оправляется от таких разработок, так что у Рыцарей-Колдунов есть почти бесконечный запас материала, который они называют железным вихрем, или просто "железом".

Обработанный железный вихрь тверд как сталь, хотя и более тусклый и с кристаллической структурой. Из него легко делать магические изделия. Величайшая естественная сила железного вихря очевидна лишь в руках Колдунов, имеющих особый звездный пакт с сонным Телосом. Их оружие из железного вихря наносит сияющий урон, равный бонусу Харизмы владельца. Иные силы, наносящие сияющий урон, пылают фиолетовым звездным блеском. Доспех, сделанный почти полностью из железного вихря, дарует носящему его сопротивление сияющему урону, равное его модификатору Харизмы.

Будучи пользователями арканной силы, многие Рыцари-Колдуны - также ритуальные заклинатели. Они исполняют уникальные ритуалы, связанные с железным вихрем, включая используемые для поднятия осколков души. Более всего из них известен Пакт Железного Кольца (страница 59).

Все Рыцари-Колдуны носят простую петлю из темного, прозрачного железа в качестве символа своего статуса и силы. Несмотря на слухи о том, что они способны прогибать разум, эти кольца не имеют никаких внутренних магических способностей. Они функционируют как фокусы для некоторых из ритуалов и сил Рыцарей-Колдунов и могут быть переделаны в магические кольца.

Рыцарь-Колдун исполнитель Уровень 9 элитный налетчик

Средний естественный гуманоид, человек ХР 800

Инициатива +11 **Чувства** Восприятие +9

ОЖ 194; **Кровоточащий** 97

АС 25; **Стойкость** 22, **Рефлексы** 25, **Воля** 23

Спасброски +2

Скорость 6

Очки действия 1

Р. **Кинжал железного вихря** (стандарт; по желанию) **Сияющий, Оружие**

+15 против АС; 1d4+6 урона плюс 4 сияющий урон.

Д. **Сюрикен железного вихря** (стандарт; по желанию) **Сияющий, Оружие**

Дальнобойная 6/12; +14 против АС; 1d6+6 урона плюс 1d4 сияющий урон.

Воин Звезды Осколка (стандарт; по желанию) **Сияющий, Оружие**

Исполнитель делает две основных атаки (рукопашных или дальнобойных).

Д. **Звездопад железных небес** (стандарт; столкновение) **Сияющий**

Дальность 10; +12 против Воли; 1d6+4 сияющий урон, и цель ошарашивается до конца следующего хода исполнителя.

Собственная удача Темного (свободно, когда исполнитель делает бросок атаки, спасбросок, проверку способности или проверку навыка; ежедневно)

Исполнитель перебрасывает и использует лучший из двух результатов.

Боевое преимущество

Исполнитель наносит дополнительный 2d6 урон в рукопашной и дальнобойной атаках против любой цели, против которой имеет боевое преимущество.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Дамарский (РИ)

Навыки Аркана +10, Блеф +13, Дипломатия +13, Понимание +9

СИЛ 15 (+6) **ЛОВ** 22 (+10) **МУД** 10 (+4)

ТЕЛ 17 (+7) **ИНТ** 12 (+5) **ХАР** 18 (+8)

Оснащение кожаный доспех, 2 кинжала железного вихря, 15 сюрикенов железного вихря, железное кольцо

Тактика исполнителя

Исполнитель предпочитает путешествовать с окружением из головорезов и миньонов, натравливая их на противников и тем самым создавая себе лучшую тактическую ситуацию. Он использует свои арканские силы для получения боевого преимущества или чтобы открыть себе путь для беспрепятственного движения.

Рыцарь-Колдун защитник Уровень 15 элитный солдат (лидер)

Средний естественный гуманоид, человек ХР 2,400

Инициатива +9 **Чувства** Восприятие +7

Маяк Телоса аура 5; союзники в пределах ауры получают сопротивление 10 против огня, психического и сияющего урона.

ОЖ 286; **Кровоточащий** 143

АС 32; **Стойкость** 30, **Рефлексы** 27, **Воля** 28

Спротивление сияющий 5

Спасброски +2

Скорость 5; см. также *преследование железного неба*

Очки действия 1

Р. **Глефа железного вихря** (стандарт; по желанию) **Сияющий, Оружие**

Досыгаемость 2; +21 против АС; 2d4+7 урона плюс 1d10 сияющий урон, и цель отмечена до конца следующего хода защитника.

Преследование железного неба (немедленная реакция, когда враг, отмеченный защитником в пределах 5 квадратов от защитника, перемещается вовне; по желанию)

Защитник перемещается до 4 квадратов к отмеченному врагу.

Р. **Дуги глефой** (стандарт; по желанию) **Сияющий, Оружие**

Защитник делает две атаки глефой железного вихря.

К. **Метеорное воздействие** (стандарт; перезарядка 6) **Сияющий, Оружие**

Близкий взрыв 2; +21 против АС; 2d4+7 урона плюс 1d10 сияющий урон, и цель сдвигается на 1 квадрат.

Д. **Звездопад железных небес** (стандарт; столкновение) **Сияющий**

Дальность 10; +19 против Воли; 1d6+5 сияющий урон, и цель ошарашивается до конца следующего хода защитника.

Собственная удача Темного (свободно, когда защитник делает бросок атаки, спасбросок, проверку способности или проверку навыка; ежедневно)

Защитник перебрасывает и использует лучший из двух результатов.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Дамарский (РИ)

Навыки Аркана +16, Атлетика +17, Дипломатия +17, Запугивание +17

СИЛ 24 (+14) **ЛОВ** 10 (+7) **МУД** 11 (+7)

ТЕЛ 15 (+9) **ИНТ** 18 (+11) **ХАР** 20 (+12)

Оснащение пластинчатый доспех железного вихря, глефа железного вихря, железное кольцо

Тактика защитника

Зачастую лидер команды Рыцарей-Колдунов и других отрядов, защитник использует преимущество досягаемости, руководя из задних рядов боевой линии. Кружа свою глефу железного вихря, он сосредотачивается на отмеченной цели, пока та не падет. Он обращает *невиданный взрыв* и *звездопад железных небес* на противников, держащихся на расстоянии.

Рыцарь-Колдун светило Уровень 16 элитная артиллерия

Средний естественный гуманоид, человек XP 2,800

Инициатива +8 **Чувства** Восприятие +10

ОЖ 245; **Кровоточащий** 122

АС 30; **Стойкость** 30, **Рефлексы** 29, **Воля** 32

Спасброски +2

Скорость 6; см. также *звездную тропу*

Очки действия 1

Р. Шестопер железного вихря (стандарт; по желанию) **Сияющий, Оружие**

+18 против АС; 1d10+1 урон плюс 7 сияющий урон.

Д. Невиданный взрыв (стандарт; по желанию)

Дальность 10; +20 против Рефлексов; 1d10+7 урон.

Д. Удвоенный невиданный взрыв (стандарт; по желанию)

Производит две атаки *невиданным взрывом* против различных целей.

А. Ленты Телоса (стандарт; поддержка - малое; ежедневно) **Сияющий**

Область взрыва 1 в пределах 10; +20 против Стойкости; 4d6+7 сияющий урон, и цель ограничена (спасбросок заканчивает). Светило должен делать новые броски атаки, пока поддерживает эффект.

К. Метеоры железных небес (стандарт; перезарядка 5 6) **Сияющий**

Ближний взрыв 10; воздействует на две цели в области; +20 против Воли; 2d6+7 сияющий урон, и цель ошарашивается до конца следующего хода светила.

Собственная удача Темного (свободно, когда светило делает бросок атаки, спасбросок, проверку способности или проверку навыка; ежедневно)

Светило перебрасывает и использует лучший из двух результатов.

Проклятие железного вихря (малое; по желанию)

Светило выбирает ближайшего врага в пределах линии вида. Этот враг берет дополнительный 2d6 урон от атак светила. Светило не может проклинать врага, уже находящегося под эффектом *проклятия железного вихря* или проклятия другого существа.

Судьба железного вихря

Когда враг под эффектом *проклятия железного вихря* уменьшен до 0 очков жизни, светило получает +5 бонус силы к отдельному броску d20 перед концом его следующего хода.

Звездная тропа (движение; столкновение) **Сияющий**

Светило перелетает до 7 квадратов, приземляясь на незанятом месте; он становится иллюзорным в течение этого движения. Враг, который делает атаку возможности против светила в течение этого движения, берет 10 сияющего урон.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Дамарский (РИ), Исконный

Навыки Аркана +17, Блеф +20, Запугивание +20, Мудрость Улиц +20

СИЛ 12 (+9) **ЛОВ** 10 (+8) **МУД** 14 (+10)

ТЕЛ 20 (+13) **ИНТ** 18 (+12) **ХАР** 24 (+15)

Оснащение робы, шестопер железного вихря, железное кольцо

Тактика светила

С тыла защитной группы светило сначала устанавливает контроль над полем битвы *лентами Телоса*, светящимися фиолетовыми прядями: вырывающимися из земли. Затем он использует проклятие *железного вихря*, предпринимая малое действие в каждом раунде, чтобы проклясть столько противников, сколько возможно, и обжигает проклятых противников *вспышкой сломанного разума*. Дождь *метеоров железных небес* избивает противников при любой возможности. *Звездная тропа* позволяет светилу ненадолго перемещаться в виде кометы фиолетового света, меняя позицию для тактической выгоды или для спасения.

Осколок души (Shardsoul)

Сформированные из экстрапланарного железа, вырезанного из тела Телоса, осколки души - безумные автоматы, служащие неустрасимыми солдатами Рыцарей-Колдунов.

Осколок души убийца Уровень 8 солдат

Средний элементный оживленный (конструкция) XP 350

Инициатива +13 **Чувства** Восприятие +5; темновидение

Сводящая с ума аура (Зачарование) аура 5; враги в пределах ауры берут -2 штраф на броски атаки и получают +2 бонус на броски урон.

Каждый враг, атака которого по осколку души убийце промахивается, должен делать базовую рукопашную атаку против ближайшего союзника в пределах досягаемости как свободное действие.

ОЖ 90; **Кровоточащий** 45; см. также *отпускание осколка души*

АС 23; **Стойкость** 21, **Рефлексы** 20, **Воля** 18

Иммунитет болезнь, яд; **Сопrotивление** 5 сияющий

Скорость 6, прыжок 4

Р. Коготь (стандарт; по желанию)

+14 против АС; 1d8+5 урон, и цель отмечена до конца следующего хода осколка души убийцы.

Р. Убийственное безумие (стандарт; перезарядка 5 6)

Осколок души убийца делает две атаки когтем. Если любая из атак поражает цель, отмеченную осколком души убийцей, или если обе атаки поражают одну и ту же цель, эта цель также ошарашивается до конца следующего хода убийцы.

Сосредоточенный убийца (немедленное прерывание, когда смежный враг, отмеченный осколком души убийцей, перемещается; по желанию)

Осколок души убийца делает атаку когтем против этого врага.

Разгон падением с неба

Когда осколок души убийца разгоняется, он наносит дополнительный 1d8 урон.

Д. Отпускание осколка души (когда уменьшен до 0 ОЖ; столкновение)

Дальность 10; воздействует на одного другого осколка души уровня осколка души убийцы или ниже; цель может предпринять одно дополнительное стандартное действие в каждом двух своих последующих ходов.

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** понимает Общий и Исконный

СИЛ 21 (+9) **ЛОВ** 18 (+8) **МУД** 3 (+0)

ТЕЛ 17 (+7) **ИНТ** 6 (+2) **ХАР** 15 (+6)

Оснащение великий меч

Тактика осколка души убийцы

Осколок души убийца начинает битву *разгоном падением с неба*, распространяя по врагам свою *сводящую с ума ауру*. Затем он обрушивает свои взбешенные атаки на отдельной цели, отвлекаясь лишь в том случае: если серьезно поврежден другим нападавшим или когда его первый противник падет.

Никакой из осколков души не задумывается о своем выживании. Он открывает себя атакам возможности, чтобы получить лучшую тактическую позицию, и охотно жертвует собой, чтобы забрать с собой и противника. Это может включать в себя и подталкивание врага к пропасти либо некую другую самоубийственную атаку.

Осколок души аватар Уровень 16 солдат

Большой элементный оживленный (конструкция) ХР 2,800

Инициатива +19 **Чувства** Восприятие +9; темновидение

Сводящая с ума аура (Зачарование) аура 5; враги в пределах ауры берут -2 штраф на броски атаки и получают +2 бонус на броски урона.

Каждый враг, атака которого по осколку души аватару промахивается, должен делать базовую рукопашную атаку против ближайшего союзника в пределах досягаемости как свободное действие.

Аура звездного визга (Психический) аура 1; враг, который начинает свой ход в пределах ауры, берет 5 психический урон.

ОЖ 156; **Кровотоочащий** 78; см. также *отпускание осколка души*

АС 31; **Стойкость** 31, **Рефлексы** 27, **Воля** 27

Иммунитет болезнь, яд; **Соппротивление** 10 сияющий

Скорость 8, прыжок 6

Р. Коготь (стандарт; по желанию)

Досягаемость 2; +22 против АС; 2d6+8 урон, и цель отмечена до конца следующего хода осколка души аватара.

Д. Луч железного вихря (стандарт; по желанию) **Сияющий**

Дальность 10; +19 против Рефлексов; 1d10+6 сияющий урон, и цель сдвигается на 1 квадрат.

Р. Убийственное безумие (стандарт; перезарядка 4 5 6)

Осколок души аватар делает две атаки когтем. Если любая из атак поражает цель, отмеченную осколком души аватаром, или если обе атаки поражают одну и ту же цель, эта цель также ошарашивается до конца следующего хода аватара.

К. Метеорный удар (стандарт; столкновение) **Сияющий**

Близкий взрыв 5; +21 против Стойкости; 1d4+8 урона плюс 1d6 сияющий урон, и цель вытолкнута на 1 квадрат и сбита наземь. *Промач:*

Половина урона, и цель не вытолкнута и не сбита наземь.

Сосредоточенный убийца (немедленное прерывание, когда смежный враг, отмеченный осколком души аватаром, перемещается; по желанию)

Осколок души аватар делает атаку когтем против этого врага.

Разгон падением с неба

Когда осколок души аватар разгоняется, он наносит дополнительный 2d6 урон.

Д. Отпускание осколка души (когда уменьшен до 0 ОЖ; столкновение)

Дальность 10; воздействует на одного другого осколка души уровня осколка души аватара или ниже; цель может предпринять одно дополнительное стандартное действие в каждом двух своих последующих ходов.

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** понимает Общий и Исконный

СИЛ 26 (+16) **ЛОВ** 23 (+14) **МУД** 3 (+4)

ТЕЛ 20 (+13) **ИНТ** 6 (+6) **ХАР** 20 (+13)

Оснащение великий меч

Тактика осколка души аватара

Осколок души аватар рвется в бой так же, как и убийца, при любой возможности выпуская *метеорный удар*. Он предпочитает разрывать противников на куски в рукопашном бою, но использует свой фиолетовый *луч железного вихря*, если это не может добраться до врагов.

Знания об осколке души

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке Арканы.

ДС 30: Каждый осколок души несет в себе частицу сущности Телоса, и его отделение от исконного делает его опрометчивым бойцом и капризным служителем. Он инстинктивно знает, что когда его тело раскрошится, его

оживленный дух воссоединится с Владыкой Железного Неба. Хотя он и не может говорить, осколок души понимает Общий и Исконный.

Группы при столкновениях

Большое количество людей, гноллов, гоблинов и орков целенаправленно служит в армиях Ваасы. Рыцари-Колдуны также управляют или порабащают более чудовищных существ, типа различных тварей, конструкций, драконов, извергов, гигантов и нежити - невзирая на их мощь и печальную известность. Некоторые из них - просто союзники Железного Совета, в то время как другие непосредственно подчинены его воле.

Столкновение 9 уровня (XP 2,450)

- 1 Рыцарь-Колдун исполнитель (уровень 9 элитный налетчик)
- 2 осколок души убийца (уровень 8 солдат)
- 1 вождь орков (уровень 8 зверь)
- 6 воинов-орков (уровень 9 миньон)

Столкновение 16 уровня (XP 7,650)

- 1 Рыцарь-Колдун светило (уровень 16 элитная артиллерия)
- 1 Рыцарь-Колдун защитник (уровень 15 элитный солдат [лидер])
- 1 осколок души аватар (уровень 16 солдат)
- 3 огра-громилы (уровень 16 миньон)

ЗАЙРТАЙЛ (ZAIRTAIL)

Зайртайлы - маленькие, стремительные ящерицы, обычные на Вернувшемся Абейре. Некоторые сходятся со слизнеподобными опаленными тварями (страница 272), разъезжая роем на спине одного из существ, ловя своими щелкающими языками насекомых. Другие приспособились к другим окружающим средам континента.

Большинство разновидностей зайртайлов стройны и проворно. Их тела покрыты гладкой чешуей различных ярких оттенков. Типичный зайртайл размером примерно с руку большого человека с хвостом вдвое длиннее; само большой - размером всего лишь с собаку. Хвост и тело - гладкое единое целое.

Зайртайлы жестоки и нападают практически на любое существо.

Знания о зайртайлах

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

Природа DC 10: Зайртайлы ценятся как источник чернил и краски, получаемых из их сваренных шкурок. Они съедобны, но их жирная плоть масляниста, тяжела и неприятна на вкус ("словно болотная грязь"). Группы зайртайлов огненных языков горят дымным пламенем и могут использоваться в связке в качестве факелов.

Природа DC 15: Зайртайлы откладывают около пяти белых, эластичных яиц, покрытых вонючей слизью. Кроме огненных языков, предпочитающих более теплые гнезда, большинство зайртайлов роют норы в открытой почве и откладывают яйца без особых церемоний. Закопав яйца, они оставляют свое потомство на произвол судьбы.

Природа DC 20: Зайртайлов-резаков иногда обучают для использования их убийцами. Убийца добывает запах цели на платке или другой оторванной части одежды, затем приучает к запаху одного или нескольких резаков и выпускает их около дома цели. После того, как кровавая работа сделана, убийца забирает существ, даже и ногой не вступая в постройку. Если расследователь не знаком с зайртайлами-резаками, орудие убийства проследить почти невозможно.

БЕСШУМНЫЙ НОЖ

Эта кабалла капитанов кораблей и прибрежных торговцев недавно возникла и в Портах Восходящего Ветра, и в Сумеречных Портах Вернувшемуся Абейра. Бесшумный Нож начинал как картель, распространявший слухи и нехватке или сговаривавшийся ограничивать поставки для взвинчивания цена на свой груз. Теперь он взялся за убийства членов портовых и воровских банд и даже за убийства коррумпированных хранителей законов и политических фигур.

Бесшумный Нож использует обученных зайртайлов для переноски сообщений, написанных на бумаге или прямо на их чешуе. Член, прибывающий в порт, выпускает зайртайла, бегущего к известной ему клетке члена, живущего в этом порту. Доставив свое сообщение, зайртайл возвращается на корабль за сладкой наградой.

Члены Ножа не знают, что у мучительных щупалец (см. "Двор Рорна", страница 242) есть естественная ментальная связь с зайртайлами. Теперь придворные Рорна через зайртайлов наблюдают и исподволь влияют на деятельность Бесшумного Ножа.

Аркана DC 20: У зайртайлов есть неопределенное подобие драконам, что не случайно. Подобно тому, как селезни - отдаленные родственники драконов, зайртайлы - гораздо более деградировавшая ветвь этого могучего происхождения.

Рой зайртайлов Уровень 3 налетчик

Средняя естественная тварь (рептилия) XP 150

Инициатива +7 **Чувства** Восприятие +3; видение при слабом освещении

Атака роя аура 1; рой зайртайлов делает базовую атаку как свободное действие против каждого из врагов, начинающих свой ход в ауре.

ОЖ 40; **Кровоточащий** 20

АС 17; **Стойкость** 13, **Рефлексы** 18, **Воля** 16

Сопrotивление 5 кислоты, половина урона от рукопашной и дальнобойной атак; **Уязвимость**

5 против атак вплотную и по области

Скорость 8; может входить или двигаться через местоположение врага, не вызывая атаки возможности

Р. **Рой зубов** (стандарт; по желанию)

+8 против АС; 1d8+4 урон плюс продолжающийся 3 урон.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 7 (-1) **ЛОВ** 19 (+5) **МУД** 14 (+3)

ТЕЛ 9 (+0) **ИНТ** 2 (-3) **ХАР** 8 (+0)

Тактика роя зайртайлов

Рой зайртайлов бесстрашно кидается на врага, прыгая с опаленной твари, на которой ездит, при первом же поводе.

Зайртайл огненный язык Уровень 3 артиллерия

Маленькая естественная тварь (рептилия) XP 150

Инициатива +5 **Чувства** Восприятие +0; видение при слабом освещении

ОЖ 36; **Кровоточащий** 18

АС 15; **Стойкость** 15, **Рефлексы** 17, **Воля** 12

Ошпаривающее тело Когда зайртайл огненный язык поражен рукопашной атакой или схвачен, нападающий берет 5 огненного урона, и огненный язык смещается на 1 квадрат.

Сопrotивление 10 огонь

Скорость 6

Р. **Укус** (стандарт; по желанию)

+8 против АС; 1d8+4 урон.

Д. **Сжигающая желчь** (стандарт; по желанию) **Огонь**

Дальность 10; +10 против АС; 2d6+2 огненный урон.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 8 (+0) **ЛОВ** 19 (+5) **МУД** 9 (+0)

ТЕЛ 14 (+3) **ИНТ** 2 (-3) **ХАР** 7 (-1)

Тактика зайртайла огненного языка

Эта багровая ящерица - размером с маленькую собаку и ошпаривающе-горячая на ощупь. Она использует свой естественный жар, чтобы препятствовать хищникам, плюя *сжигающей желчью* в самых опасных врагов.

Смотрящий зайртайл Уровень 3 контроллер

Маленькая естественная тварь (рептилия) XP 150

Инициатива +3 **Чувства** Восприятие +8; видение при слабом освещении

ОЖ 40; **Кровоточащий** 20

АС 17; **Стойкость** 12, **Рефлексы** 15, **Воля** 17

Скорость 6, подъем 6

Р. **Укус** (стандарт; по желанию)

+8 против АС; 1d8+2 урон.

К. **Дезориентирующий взгляд** (стандарт; по желанию) **Зачарование**

Ближний взрыв 5; цели - враги; слепые существа иммунны; +7 против Воли; цель ошарашена до конца следующего хода смотрящего зайртайла.

Тревога зайртайлов (стандарт; перезарядка 4 5 6)

Все зайртайлы в пределах 10 квадратов могут перемещаться со своей скоростью как свободное действие.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 7 (-1) **ЛОВ** 14 (+3) **МУД** 14 (+3)

ТЕЛ 9 (+0) **ИНТ** 2 (-3) **ХАР** 19 (+5)

Тактика смотрящего зайртайла

На ногах смотрящих зайртайлов есть липкие подушечки, позволяющие им цепляться за деревья, потолки и другие идеальные для преимущества поверхности. Выпирающие глаза смотрящего придают ему симпатичный вид, но они - гипнотическое оружие для отвлечения добычи, пока он подзывает на кормежку рой своих собратьев.

Зайртайл-костолом Уровень 4 зверь
Маленькая естественная тварь (рептилия) XP 175
Инициатива +3 **Чувства** Восприятие +1; видение при слабом освещении
ОЖ 67; **Кровотоочащий** 33
АС 16; **Стойкость** 18, **Рефлексы** 15, **Воля** 13

Скорость 6

Р. **Укус** (стандарт; по желанию)

+7 против АС; 2d6+4 урон, и цель захвачена (пока не сбежит; см. также *мертвая хватка*).

Р. **Утягивание** (стандарт; по желанию)

Только захваченная цель; +6 против Стойкости; 2d6+4 урон, и зайртайл перемещается со своей скоростью, утягивая за собой захваченную цель.

Мертвая хватка

Зайртайл-костолом не должен поддерживать захват. Его захват продолжается, пока жертва не спасется или пока костолом ее не отпустит; костолом имеет +5 бонус к защите Стойкости против попыток спасения. Подвержение состоянию, не позволяющему костолому предпринимать действия возможности, не заканчивает его захват. Если костолом подвергнут вынужденному движению, он тянет захваченное существо с собой.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 19 (+6) **ЛОВ** 12 (+3) **МУД** 9 (+1)

ТЕЛ 17 (+5) **ИНТ** 2 (-2) **ХАР** 7 (+0)

Тактика зайртайла-костолома

Размером с большую собаку, костолом имеет непропорционально большие челюсти и загнутые внутрь клыки. Он делает выпад, чтобы захватить цель своим укусом, и утягивает добычу, чтобы съесть ее на досуге. Как только его челюсти сомкнутся, лишь его собственная смерть или смерть его жертвы может заставить костолома разомкнуть их.

Зайртайл-резак Уровень 5 налетчик

Маленькая естественная тварь (рептилия) XP 200

Инициатива +9 **Чувства** Восприятие +4; видение при слабом освещении

ОЖ 58; **Кровотоочащий** 29

АС 19 (23 против атак возможности); **Стойкость** 15, **Рефлексы** 20, **Воля** 17

Скорость 8

Р. **Рубящий гребень** (стандарт; по желанию)

+10 против АС; 1d8+5 урон.

Р. **Неуловимый разрез** (стандарт; по желанию)

+10 против АС; 1d8+5 урон, и зайртайл-резак смещается на 2 квадрата.

Секущий разгон (стандарт; перезарядка 4 5 6)

Зайртайл-резак перемещается со своей скоростью. Он может делать отдельную базовую атаку против каждого из существ, мимо которых перемещается смежным в течение этого движения.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 8 (+1) **ЛОВ** 20 (+7) **МУД** 15 (+4)

ТЕЛ 10 (+2) **ИНТ** 2 (-2) **ХАР** 8 (+1)

Тактика зайртайла-резака

Зайртайл-резак никогда не останавливается, но бросается в битву и из нее со своим *секущим разгоном*, при возможности используя *неуловимый разрез* для получения боевого преимущества.

Группы при столкновениях

Рой зайртайлов обычно можно встретить вместе с группой пасущихся опаленных тварей. Чаще зайртайлы формируются в смешанные охотничьи группы, обычно включающие смотрящего.

Столкновение 3 уровня (XP 700)

- 2 зайртайла-костолома (уровень 4 зверь)

- 1 смотрящий зайртайл (уровень 3 контроллера)

- 1 зайртайл-резак (уровень 5 налетчик)

ЖЕНТАРИМ (ZHENTARIM)

Жентарим, также известный как Черная Сеть - группа безжалостных наемников. Женты, как они известны, за хорошие деньги нанимаются практически на любую работу, невзирая на этику.

Знания о Жентариме

Персонаж знает следующую информацию при успешной проверке навыка.

История DC 20: Мэншун, волшебник-правитель Жентил Кипа, основал Черную Сеть. Он создал огромную организацию, включавшей в себя много злых церквей, прежде всего - таковую Бэйна. Его действия в конечном

счете привели к противоречию с честолюбивым Фзоулом Чембрилом, вырвавшим первичный контроль над сетью у Мэншуна.

История DC 25: Под лидерством Фзоула Жентарим некогда контролировал половину региона Лунного Моря. Группа попыталась править Долинами и уничтожить Миф Драннор, но в конечном счете потерпела неудачу. Затем Фзоул заключил союз с фаэриммами, который и повлек за собой уничтожение Жентарима.

В течение истребительной войны с фаэриммами шедовары узнали о связи их с Жентаримом. Нетерилу достаточно было и маленькой провокации, чтобы уничтожить Черную Сеть. Он превратил в пустошь Жентил Кип и Цитадель Ворона.

Религия DC 20: Когда преданные Бэйна перенесли серьезное поражение, выжившие удалились из Жентарима. Сильное следование богу Цирику существовало в Даркхолде, который внезапно стал видной крепостью Черной Сети. Цирикисты быстро получили верх в оставшейся наемной группе, и женты стали видными союзниками Церкви Цирика.

Однако, связь Цирика с Жентаримом далеко не тверда. Фзоул Чембрил ненавидит нетерезов за уничтожение ими Черной Сети, и эта ненависть дала ему последователи среди жентов. Хотя церковь Бэйна формально не объединена с Жентаримом, эти две группы часто имеют общие цели и ради этого работают вместе. Нить уважения и даже поклонения Бэйну все еще существует в Жентариме - нить, которую приверженцы Цирика хотели бы обрубить.

Мудрость Улиц DC 15: Мечи-на-продажу Жента приметнее всего на Побережье Дракона около Вестгейта и в южной области Побережья Меча. Они также беспокоят земли близ этих регионов, типа Кормира и Луруара. Существенное количество баз, убежищ и цитаделей Жентарима рассеяно в северо-западной части Фаэруна.

Организация

Наемники Жента широко распространены, но их досягаемость не обязательно приравнивается к силе. Организация Жентарима в чем-то свободна, и обширные наемные ячейки не обязательно отчитываются о работе, если вообще делают это.

Жентарим предлагает свою защиту торговцам и устраивает атаки против тех, кто не платит. Они занимаются разнообразными преступными делами, от мелкой контрабанды до открытых убийств и разработки схем шантажа. Женты захватывают монстров, помогают им и направляют их для угрозы мирным поселениям по различным причинам - включая найм для отгона существ.

Лидер: Мэншун.

Штаб: Штормоохрана (см. ниже) и город Побережья Дракона Вестгейт.

Иерархия: Мэншун и все первичные лидеры Черной Сети - лорды-вампиры, и этот факт известен немногим, чей статус ниже такового промежуточного лидера. Волшебники и другие арканисты, все вместе известный как Черные Плащи, удерживают в Жентариме самые видные посты, командуя ячейками Жента и составляя заговоры.

Ниже Черных Плащей стоят военные командиры, а ниже их - видные торговцы, являющиеся частью Черной Сети. Большинство наемных офицеров - профессиональные солдаты. Некоторые из них - чемпионы Цирика или некоей другой темной веры.

Члены: Жентарим расширяет свою численность, нанимая шпионов и мечей-на-продажу, а также вербуя злых священников и арканистов. Наемная группа также приветствует нечеловеческих членов - чем мощнее, тем лучше. Подобно лидерам группы, некоторые из членов Жентарима - вампиры.

Наемники Жента

Наемные силы формируют собой центр Черной Сети. Таланты наемного люда разносторонни, но чаще всего встречаются солдаты и волшебники, наряду со священниками Цирика.

ЦЕРКОВЬ ЦИРИКА

После заточения Цирика сила и влияние его церкви на Фаэруне несколько уменьшились. Церковь остается влиятельной в Амне и Мурандине. У нее также есть великий авторитет среди членов Жентарима - Бэйн "проиграл" борьбу за Черную Сеть, когда нетерезы разрушили Жентил Кип. Помимо этих основных точек, существуют более чем несоизмеримые культы цирикистов. В один прекрасный день эти отдельные ветви преданных Цирика могут объединиться, но пока что они далеки друг от друга.

Влияние цирикистов на Жентарим питает разрушительное поведение группы. Оно также ведет жентов к охотной связи с мерзкими существами и к исполнению отвратительных действий. Цирикисты в пределах Жентарима намереваются использовать ресурсы организации для освобождения своего бога. Преданность цирикистов обману помогает им работать с некоторой тонкостью. Агенты, как известно, использовали для определенных задач обманутых добряков.

Солдат Жента Уровень 5 солдат

Средний естественный гуманоид, человек XP 200

Инициатива +4 **Чувства** Восприятие +2

ОЖ 63; **Кровоточащий** 31

АС 21; **Стойкость** 18, **Рефлексы** 16, **Воля** 16

Скорость 5

Р. **Длинный меч** (стандарт; по желанию) **Оружие**

+10 против АС; 1d8+6 урон, и цель отмечена до конца следующего хода солдата Жента.

Д. **Арбалет** (стандарт; по желанию) **Оружие**

Дальнобойная 15/30; +9 против АС; 1d8+2 урон.

Р. **Хитрый разрез** (стандарт по желанию) **Оружие**

Требует длинного меча; воздействует на цель, отмеченную солдатом Жента; +12 против АС; 1d8+6 урон, и цель замедлена (спасбросок заканчивает).

Р. **Поток железа** (стандарт; по желанию) **Оружие**

Требует щита; +11 против АС; 1d8+4 урон, и цель вытолкнута на 1 квадрат, если она Большая или меньше. Солдат Жента может сдвинуться на 1 квадрат на место, освобожденное целью.

Фаланга Жента

Пока солдат Жента смежен с союзником, он не предоставляет боевого преимущества для замыкающих врагов.

Отмеченное преимущество

Солдат Жента наносит дополнительный 1d4 урон при всех атаках против цели, которая отмечена им.

Мировоззрение Злое **Языки** Чондатанский (РИ), Общий

Навыки Выносливость +7, Запугивание +9, Мудрость Улиц +9

СИЛ 18 (+6) **ЛОВ** 15 (+4) **МУД** 11 (+2)

ТЕЛ 15 (+4) **ИНТ** 10 (+2) **ХАР** 15 (+4)

Оснащение чешуйчатый доспех, тяжелый щит, длинный меч, арбалет, 20 зарядов

Тактика солдата Жента

Солдат Жента обучают как связную единицу для формирования боевой линии и защиты друг друга и более уязвимых союзников. Они подталкивают врагов назад, позволяя линии маневрировать, и с удовольствием бьются нечестно, когда противник остается раскрытым.

Адепт Черного Солнца Жента Уровень 6 контроллер

Средний естественный гуманоид, человек XP 250

Инициатива +3 **Чувства** Восприятие +5

ОЖ 67; **Кровоточащий** 33

АС 20; **Стойкость** 17, **Рефлексы** 18, **Воля** 20

Скорость 5

Р. **Шестопер** (стандарт; по желанию) **Оружие**

+10 против АС; 1d10+2 урон.

Д. **Черный солнечный луч** (стандарт; по желанию) **Некротический или Сияющий**

Дальность 10; +11 против Рефлексов; 1d4+5 некротический или сияющий урон, и цель берет -2 штраф ко всем защитам (спасбросок заканчивает).

К. **Созерцание Черного Солнца** (стандарт; столкновение) **Зачарование**

Близкий взрыв 2; +10 против Воли; цель сдвигается на 1 квадрат, сбита наземь и ошарашена до конца следующего хода адепта.

Д. **Бунтующие члены** (стандарт; перезарядка 5 6) **Зачарование, Психический**

Дальность 10; +10 против Воли; 1d4+5 психический урон, и цель сдвигается на 2 квадрата и делает базовую рукопашную атаку против самой себя.

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** Чондатанский (РИ), Общий

Навыки Блеф +13, Дипломатия +13, Понимание +10, Религия +11

СИЛ 15 (+5) **ЛОВ** 10 (+3) **МУД** 14 (+5)

ТЕЛ 11 (+3) **ИНТ** 16 (+6) **ХАР** 20 (+8)

Оснащение цепная кольчуга, легкий щит, шестопер, железный святой символ (Цирик)

Тактика Адепта Черного Солнца Жента

Почти обезумев от преданности Цирику, Адепт Черного Солнца мчится в битву, воздев железное черное солнце - символ Цирика. *Созерцание Черного Солнца* ввергает врагов в изнеможение. Опасный противник может быть сдержан *бунтующими членами*, вынуждающими этого врага перемещаться и открываться для атак возможности - или даже атаковать самого себя. Адепты держат наготове свои *черные солнечные лучи*, но с удовольствием ударят и шестопером.

Военный маг Жента Уровень 6 артиллерия

Средний естественный гуманоид, человек XP 250

Инициатива +6 **Чувства** Восприятие +6

ОЖ 56; **Кровоточащий** 28

АС 19; **Стойкость** 17, **Рефлексы** 19, **Воля** 18

Скорость 6

Р. **Кивжал** (стандарт; по желанию) **Оружие**

+9 против АС; 1d4 урон.

Д. **Магическая ракета** (стандарт; по желанию) **Сила**

Дальность 20; +11 против Рефлексов; 2d4+5 силового урон.

К. **Вспышка Жента** (стандарт; столкновение) **Сияющий**

Ближний взрыв 3; +10 против Рефлексов; 1d8+5 сияющий урон, и цель ослеплена до конца следующего хода военного мага.

А. **Огненный взрыв** (стандарт; по желанию) **Огонь**

Область взрыва 1 в пределах 10; +10 против Рефлексов; 1d6+5 огненного урона.

А. **Черные пары** (стандарт; ежедневно) **Яд**

Область взрыва 3 в пределах 20; +10 против Рефлексов; 1d6+5 урона ядом, и цель получает продолжающийся 5 урон ядом и берет -2 штраф на броски атаки (спасбросок заканчивает оба).

Жезл Точности (свободный; столкновение) **Орудие**

Требует жезла; военный маг получает +3 бонус к одному броску атаки.

Мировоззрение Злое **Языки** Чондатанский (РИ), Обычный

Навыки Аркана +13, Дипломатия +9, Строительство Подземелий +11, Понимание +11

СИЛ 10 (+3) **ЛОВ** 16 (+6) **МУД** 16 (+6)

ТЕЛ 14 (+5) **ИНТ** 20 (+8) **ХАР** 12 (+4)

Оснащение робы, кинжал, жезл

Тактика военного мага Жента

Большинство военных магов - командиры боевых единиц Жентарима. Это волшебники с жезлами, сосредотачивающиеся на нанесении урона с расстояния многократным противникам и маневрирующие, чтобы избежать рукопашной. Они взрывают своих противников золотой *вспышкой Жента* или дымящим *огненным взрывом*, или выдыхают *черные пары*, чтобы отравить своих врагов. Военный мага выпускает *магическую ракету*, только если у него не остается других вариантов.

Мэншун

Некогда безжалостный лорд Жентил Кипа, Мэншун всегда был бесстрастным и хитрым манипулятором. Именно он протянул первые нити Черной Сети, объединив кабаллу злых волшебников, которых назвал Черными Плащами. Именно он расширил силу Жентарима, объединившись со Фзоулом Чембрилом и, таким образом - с Церковью Бэйна. Но честолюбивый Фзоул сделал резкий поворот и уничтожил Мэншуна... почти.

Фзоул убил Мэншуна, чтобы захватить власть, но коварный волшебник предвидел подобное. Его смерть выпустила его душу и дюжину или более клонов, каждый из которых считал себя "реальным" Мэншуном. Эти двойники презирали друг друга, и через какое-то время большинство их погибло в боях, пока не осталось лишь трое: один в Подгорье, другой воссоединился с Жентаримом, а третий получил влияние над преступным миром Вестгейта и назвал себя Орбакхом. Жентаримский Мэншун был убит при нападении Нетерила на Жентил Кип. Мэншун из Подгорья умер во время Чумы Заклинаний. Остался лишь Орбакх.

Став вампиром, Мэншун переименовал себя в Орбакха Ночного Короля и установил господство над основной воровской гильдией Вестгейта, вампирическими Ночными Масками. Но когда Огненные Ножи зачистили Вестгейт от вампиров, он удалился в свое запасное логовище - замок с привидениями Штормостраж.

Несмотря на зачистку Вестгейта, Мэншун все еще поддерживает связи с городом и его правящим домом. В свою очередь, Дом Блет иногда нанимает наемников-жентов и позволяет волшебникам-жентам поддерживать дома в городе. Взамен Жентарим помогает Дому Блет против вторжений якудза.

Штормостраж

Логовище Мэншуна стоит между Вестгейтом и руинами Стармантла, недалеко от старой дороги, когда-то соединявшей эти два города. Известная большинству просто как замок с привидениями, из которого никто не возвращался, цитадель вполне соответствует своему декадентскому бессмертному владыке, и глубоко внутри ее находятся его персональные палаты и могила. Мэншун держит здесь небольшие силы из живущих жентов, но его слуги-нежить превосходят своей численностью живых.

Плащ темных штормовых облаков висит над Штормостражем и на мили вокруг него, независимо от погоды в окрестностях. Солнечный свет не достигает земли. Нежить-служители Мэншуна бдительно патрулируют землю под покровом, в то время как женты ездят и осматривают пути на восток - из Вестгейта и Тезирира.

Мэншун Уровень 28 элитный контроллер

Средний естественный гуманоид (нежить) XP 26,000

Человек волшебник лорд-вампир

Инициатива +17 **Чувства** Восприятие +17; темновидение, видение невидимых существ

ОЖ 500; **Кровоточащий** 250; см. также *иссушение крови*

Второй ветер (стандарт; столкновение) **Лечение**

ДОРАБОТКА МЭНШУНА

Мэншун - могучий волшебник, имеющий библиотеку с широким спектром дополнительных заклинаний, чтобы разобраться с ожидаемой проблемой, а также всевозможные ритуалы. У него также есть доступ к многим мощным магическим изделиям (и он никогда не появляется без своей *кровавой маски*).

Мэншун тратит лечащую волну и восстанавливает 125 очков жизни. Он получает +2 бонус ко всем защитам до начала своего следующего хода.

Регенерация 10 (регенерация функционирует, даже когда Мэншун подвергнут прямому солнечному свету, пока он носит *кровавую маску Мэншуна*)

АС 45 (47, когда кровоточит); **Стойкость** 42, **Рефлексы** 44, **Воля** 43

Иммунитет болезнь, яд; **Сопротивление** 15 некротический, 10 против дальнобойных атак; **Уязвимость** 10 сияющий (только не при ношении *кровавой маски Мэншуна*)

Спасброски +2 (+8 против эффектов зачарования; +4/+10, когда кровоточит)

Скорость 6, подъем 4 (подъем паука); см. также *боевой телепорт*

Очки действия 1

Р. Посох (стандарт; по желанию) **Сила, Оружие**

+31 против АС; 1d6+8 урон.

Р Тайный Заряд (стандарт; по желанию)

+33 против Рефлексов; 2d6+10 урон.

Р. Иссушение крови (стандарт; столкновение; перезаряжается, когда смежное существо становится кровоточащим) **Лечение**

Требует боевого преимущества; +31 против Стойкости; 2d12+9 урон, цель ослаблена (спасбросок заканчивает), и Мэншун восстанавливает 125 очков жизни.

Д. Доминирующий взгляд (малое; перезарядка 6) **Зачарование**

Дальность 5; +32 против Воли; над целью доминируют (спасбросок заканчивает, с -2 штрафом спасброску). *Последствие:* цель ошарашена (спасбросок заканчивает). Мэншун может доминировать только над одним существом одновременно.

Невиданные усики (стандарт; поддержка - малое; столкновение) **Сила**

Область взрыва 4 в пределах 10; +33 против Рефлексов; 2d6+10 силового урона, и цель обездвижена до конца следующего хода Мэншуна.

Мэншун делает новые броски атаки, когда поддерживает этот эффект.

Д. Аркзаряд (стандарт; по желанию)

Мэншун делает две атаки арканным зарядом. Если обе атаки поражают одну и ту же цель, она ошарашивается до конца следующего хода Мэншуна и сбита наземь.

Д. Чистка сосудов (стандарт; столкновение) **Устрашение, Лечение**

Дальность 20; +33 против Стойкости; 2d10+10 урон, и цель ошеломлена (спасбросок заканчивает). Все союзники цели, способные ее видеть, ошарашиваются (спасбросок заканчивает). Существа нежити в пределах 3 квадратов от цели восстанавливают 15 очков жизни.

Боевой телепорт (движение; перезарядка 4 5 6) **Телепортация**

Мэншун телепортируется на 4 квадрата.

Форма мглы (стандарт; столкновение) **Полиморф**

Мэншун становится иллюзорным и получает скорость полета 12, но не может делать атаки. Он может оставаться в форме мглы до 1 часа или закончить эффект как малое действие.

Мировоззрение Злое **Языки** Абиссал, Чондатанский (РИ), Общий, Драконий, Эльфийский, Божественный

Навыки Аркана +29, Дипломатия +28, История +29, Понимание +28

СИЛ 12 (+15) **ЛОВ** 16 (+17) **МУД** 16 (+17)

ТЕЛ 26 (+22) **ИНТ** 31 (+24) **ХАР** 28 (+23)

Оснащение посох, *кровавая маска Мэншуна* (см. страницу 57)

Тактика Мэншуна

Мэншун держит своих закадычных друзей, особенно вампирское отродье, между собой и своими врагами - и в стратегических, и в тактических ситуациях. На поле битвы он телепортируется при необходимости, создавая себе новых временных служителей с применением своего *доминирующего взгляда*. *Невиданные усики* блокируют часть поля, пока Мэншун запускает *аркзаряды* в удерживаемых там врагов. *Чистка сосудов* заставляет кровь вырываться из жертвы, и Мэншун использует ее в критический момент для помощи своим союзникам-нежити. Он приберегает взрыв темной энергии - *разбивание разума* - на тот случай, если его противники укроются, хотя он и не против для его использования телепортироваться в самый центр противников. Он пьет кровь только по необходимости или когда для этого представляется легкая возможность.

Группы при столкновениях

В Жентариме приветствуют всех способных гуманоидов, так что расы агентов-жентов весьма разнообразны. В Жентариме есть гуманоидные существа типа убийц-допельгангеров, разведчиков-эльфов или тифлингов-темных клинков. Гуманоидные миньоны часто оказываются среди наемников-жентов дополнительными, но более слабыми солдатами, либо рабами.

Женты презренны и не гнушаются использовать или работать с любыми существами, способными содействовать их целям. Волшебника-жента можно встретить среди налетчиков-орков; хобгоблины часто носят цвета Жентарима. Среди агентов Жентарима бывает вампирское отродье или другая разумная нежить. Более мощные женты могут быть лордами-вампирами или иметь устрашающих компаньонов, типа огров или гигантов.

Столкновение 5 уровня (XP 1,200)

- 2 солдата Жента (уровень 5 солдат)

- 1 Адепт Черного Солнца Жента (уровень 6 контроллер)

- 1 военный маг Жента (уровень 6 артиллерия)

- 4 человека-лакея (уровень 7 миньон)

Столкновение 5 уровня (XP 1,240)

- 1 солдат Жента (уровень 5 солдат)
- 5 человека-охранника (уровень 3 миньон)
- 1 Адепт Черного Солнца Жента (уровень 6 контроллер)
- 2 дварфа-перебежчика (уровень 4 артиллерия)
- 1 багбир-душителъ (уровень 6 скрывающийся)