

DUNGEONS & DRAGONS™

CAMPAIGN SUPPLEMENT

FORGOTTEN REALMS®

Сияющий Юг *Shining South*



Thomas M. Reid

Перевод - LE_Ranger

От переводчика

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

Перевод некоторых спорных слов:

spell – заклинание или (в общем смысле) магия

cast – накладывать, колдовать или читать

caster, spellcaster – колдующий или заклинатель

wizard – волшебник

sorcerer – колдун

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

celestial – селестиал или небесный

beast – тварь

fiend – изверг

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

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

Благодарю Quirion Ranger’a, предоставившего мне текст этой книги. Жду отзывов и замечаний. Данная версия перевода – версия 1.0 от 10 сентября 2006 г.

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

LE_Ranger, LE_Ranger@rambler.ru, icq 307744148

Вступление

В других частях Фаэруна путешественники рассказывают о чудесах, которые они видели на Сияющем Юге. Рассказы и песни говорят о землях, опаленных жарой, о народе, управляемом дроу, о торговцах, ведущих дела далеко от Амна и о волшебниках, использующих магию для удивительно мирских дел. Сияющий Юг - обширное место, имеющее, возможно, самое широкое разнообразие культур, чем где-либо. Часть региона называют своим домом халфлинги, в то время как в другой области правят полудроу, считая других чужаками. Самое видное место жительства dwarфов лежит прямо на Юге, в Великой Трещины - высеченном каньоне, принадлежавшем dwarфам в течение невыразимых столетий. Сияющий Юг - место древней магии, сохранившейся в действии, вид которой может заставить с криком убежать даже варваров Серебряных Маршей.

Народы из многих других частей мира приходили заселять Юг, так что здешние народы могут проследить свои культуры к силам, поднимавшимся и падавшим в далекие времена, включая Нетерил и Имаскар. Народы типа отдаленных наров и иллусканцев сумели найти свой путь к берегам южного побережья Фаэруна. Все они стали соплеменниками равнин Шаара, торговцами Дурпара и затворническими волшебниками Халруаа.

При его более серьезном определении, Сияющий Юг - область, включающая земли между Чалтским Полуостровом и разбитыми пустынями области древнего Имаскара и от Великого моря до самых краев Чондалвуда и древних наций Унтер и Мулхоранд. Частью Юга могут считаться более 1.1 миллиона квадратных миль, разделенные между шестью основными территориями - Дамбрат, Великая Трещина, Халруаа, Люирен, Шаар и Сияющие Земли (Дурпар, Истганд, Вар Золотой и Велдорн). Среди этих главных регионов в паутине торговых маршрутов гнездится множество независимых городов и цитаделей.

Каждая из земель Юга имеет свой уникальный характер. Дамбрат - нация с двумя историями, одна - человеческих варваров и другая - завоевателей-полудроу. Она известна агрессией и коневодством. На западе стоит могучая Халруаа, нация, где все сделано с магической помощью, и изделия силы создаются и используются так, как нигде более на Фаэруне. Волшебники стараются держать свои невиданные методы в секрете, но, тем не менее, намеки на их способности ускользают за границу. К северу от Халруаа раскинулся западный конец великих полей, известных как Шаар, бегущих на восток аж до Гор Пояс Гиганта, которые некоторые из народов считают краем мира. Жестокие кочевые племена людей, великов, локсо, три-кринов и других блуждают по равнинам, преследуя стада и борясь за территорию, воду и священные земли. Прямо в середине Шаара - Великая Трещина, родина золотых dwarфов. Халфлинги также имеют на Юге свою собственную нацию. Хин, как они предпочитают называть себя, спокойно живут в Люирене, наслаждаясь спокойствием его пастбищ и лесов. Наконец, прямо на востоке от дома халфлингов лежат Сияющие Земли, место торговли и веры. Народ этого места уважает прежде всего торговлю и богатство, но вдвойне ценит честность и открытый разум.

Что вам необходимо для игры

Эта книга предполагает, что у Вас есть три основных книги правил игры Подземелья и Драконы: "Руководство Игрока", "Руководство Ведущего" и "Руководство Монстров". Кроме этого, материалы этой книги часто обращаются к "Установке Кампании Забытых Царств" и "Руководству Игрока по Фаэруну".

Мы также рекомендуем "Резюме Монстров: Монстры Фаэруна" и "Расы Фаэруна". Множество существ, упомянутых в этой книге (прежде всего в таблицах случайных столкновений), можно найти в этих ресурсах.

Расы и регионы

Подобно многим другим частям Фаэруна, разнообразие Сияющего Юга огромно - здесь присутствуют представители всех основных рас. Некоторые жизненные пути могут быть уникальны для специфической группы этого региона, но люди, эльфы, дварфы, гномы и халфлинги здесь почти такие же, как и в других местах. Помимо этих рас несколько разновидностей, типа вемиков, являются уникальными для Сияющего Юга, включая две, которые полностью детализированы в этой книге: локсо и три-крины.

Персонажи, происходящие с Сияющего Юга, могут выбирать среди нескольких новых регионов, описанных далее в этой главе. Глава оканчивается вариантами новых умений и региональных умений.

Из основных рас на Юге более всего распространены люди. Множество различных человеческих этнических групп населяло южное побережье континента в давние дни, большинство их поначалу бродило по земле как варвары-кочевники, и лишь затем они осели и приняли методы сельского хозяйства, ремесел и торговли. Среди них доминируют аркаиуны, дурпары, халруанцы и шаарцы.

Помимо людей, здесь многочисленны золотые дварфы халфлинги из-за того, что здесь - их родина. Золотые дварфы называют своим домом Великую Трещину и оттуда распространились в различные горные цепи по всему Югу, особенно с Благословением Грома Морадина. Они добывают драгоценные металлы и драгоценные камни и в гряде Курна, и в гряде Присевшей Жабы. Халфлинги происходят из земли Люирен, где людей немного и они очень широко разбросаны. Халфлинги также мигрировали и в другие регионы, особенно в Холмы Мертвых Королей и в различные городские центры вдоль побережья Золотой Воды.

Эльфы и полуэльфы - редкость на большей части Юга, поскольку здесь не так много лесов, которые некогда служили их традиционным домом. Незначительные общины диких эльфов населяют Лес Амтар, в то время как подобная, но более порочная партия зеленых эльфов населяет Мглистую Долину. Анклавы эльфов и полуэльфов можно найти в нескольких человеческих городах, но они малы и не имеют сколь-либо реального присутствия. Стоит отметить исключения к этому недостатку - друу под Горами Гноллуотч и полудруу Кринти, управляющие для их защиты землей Дамбрат. Естественный порядок в этой нации поставлен с ног на голову, поскольку полудруу безраздельно властвуют, в то время как люди поставлены у их ног на колени.

Гномы и затронутые планами на Сияющем Юге необыкновенны. Значительное собрание гномов служит мастерами-ограничками в городе Ормле в Дурпаре, в то время как другая группа защищает западный конец Холмов Ратгонт в Шааре. Другие маленькие изолированные кланы живут глубоко в холмах, но единственные гномы, которых можно встретить на поверхности - те, что пришли из других земель. Несколько затронутых планами задерживаются на Сияющих Землях и вокруг них, напоминая о днях, когда демоны управляли некоторыми из городов на Золотой Воде, в Земле Монстров, известных как Велдорн. Их потомки все еще называют своим домом более космополитичные городские центры, и немногие оглядываются на аутсайдеров дважды, пока у этих аутсайдеров есть монеты, которые они могут потратить подобно всем остальным.

Несколько полуорков и других гуманоидов служат мечами по найму или телохранителями для менее специфических народов. Они более приветствуются в Дамбрате, чем где-либо еще на Юге, потому что Кринти нанимают сомнительных солдат всех видов. Лизардфолки Ретилда, как считают, предлагают из своего болотного дома свою наемную службу, и разнообразные гуманоиды бродят по открытым степям Шаара.

Человек, аркаиун (Human, Arkaiun)

Регионы: Дамбрат, Золотая Вода, Халруаа, Шаар.

Расовые умения: Боец на Ножках, Соппротивление Яду, Седло

Аркаиуны - сравнительно новая этническая группа среди людей, смесь других культур, которые были вынуждены бежать или подчиниться другим большую часть своего существования. Сегодня они рассеяны по всему южному побережью Фаэруна, хотя Дамбрат - их традиционный дом. Аркаиуны в общем низкорослые и коренастые, с темноватой кожей и волосами от темно-коричневого до черного цвета.

История

Аркаиуны, прибывшие на покрытые травой равнины региона, ныне известного как Дамбрат, первоначально происходили из Шандолара, столицы королевства Ашанат далеко на север. Шандолар фактически был двумя отдельными частями одного и того же города, каждая из которых была построена вокруг одного из выходов двухстороннего *портала*, соединяющего регион Холмов Совета и западный берег Озера Ашейн. Когда нентиах Тароса попытался уничтожить Шандолар при своем завоевании Ашаната в -946 DR, граждане сбежали через свой *портал* в южную половину города, оставив своего короля, Аркаиуса Архимага, закрыть *портал* и уничтожить его. Народ наров взял себе имя павшего короля, назвав себя аркаиунами, и продолжал жить в тени тихой арки *портала* в течение еще нескольких столетий. Хотя их идентичность осталась неповрежденной, слава народа Шандолара уменьшилась до всего лишь тени себя прежней. В конечном счете аркаиуны стали немногим более чем многочисленными племенами кочевников, считающим свой бывший город местом для встреч.

За столетие перед Отсчетом Долин еще одна этническая группа людей пришла через тот же самый выход *портала*, хотя и из другого региона Фаэруна. Это были потерявшееся племя иллусканцев, исчезнувшее со своей родины Руатим в эти годы национальной экспансии. Иллусканцы поселились среди наров-аркаиун и переженились, став в конечном счете одной группой. Смешанные аркаиуны продолжали жить области Холмов Совета еще пару столетий, сформировав в это время королевство Эльтабанар.

После опрометчивого вторжения Унтера и Мулхоранда, закончившегося бедствиями, аркаиуны бежали на юг и запад, в конечном счете поселившись по побережью Залива Танцующих Дельфинов. Там они начали возделывать землю и основали торговые центры, сохраняя присутствие в регионе в течение множества столетий.

В начале девятого столетия DR аркаиуны случайно прорвались в Подземье и впервые столкнулись с дроу. Их король глупо приказал армии идти вниз, в глубины гор, и победить город дроу. Это было бедствие рекордных размеров - положение за полстолетия перевернулось, и аркаиуны оказались на грани покорения. Последний штрих нанесло предательство от рук группы жриц Ловиатар. Дамбрат стал принадлежать дроу, и аркаиуны стали расой их слуг.

Перспектива

Немногие из аркаиун идентифицируют себя на националистическом уровне. Они долго были угнетенным народом, удерживаясь под кулаком полудроу и дроу в Дамбрате, который был некогда их родиной. Те, кто мигрировали в другие регионы до прихода Кринти, там и остаются, а другие стараются сбежать в подходящий момент.

Аркаиунские персонажи

Аркаиуны преуспевают как бойцы, жулики и рейнджеры, учитывая ту роль, которую они играют в дамбратском обществе - рабочая и боевая сила. В городских областях они - охранники домов, моряки и воры, а в сельской местности действуют как воины и рабочие на ранчо. Некоторые из тех, кто вне закона, могут быть варварами, все еще стараясь сохранить кочевой образ жизни и готовые бежать от Кринти, едва улучив момент. Немногие из аркаиун становятся заклинателями того или иного вида, особенно в самом Дамбрате, где аркаиунам запрещается практикование магии и навязывается религия.

Престиж-классы: Аркаиуны склонны скорее к физическим престиж-классам, типа убийцы, дуэлянта, корсара Великого Моря, горизонтоходца и гильдейского вора, чем к таковым духовного или тайного характера.

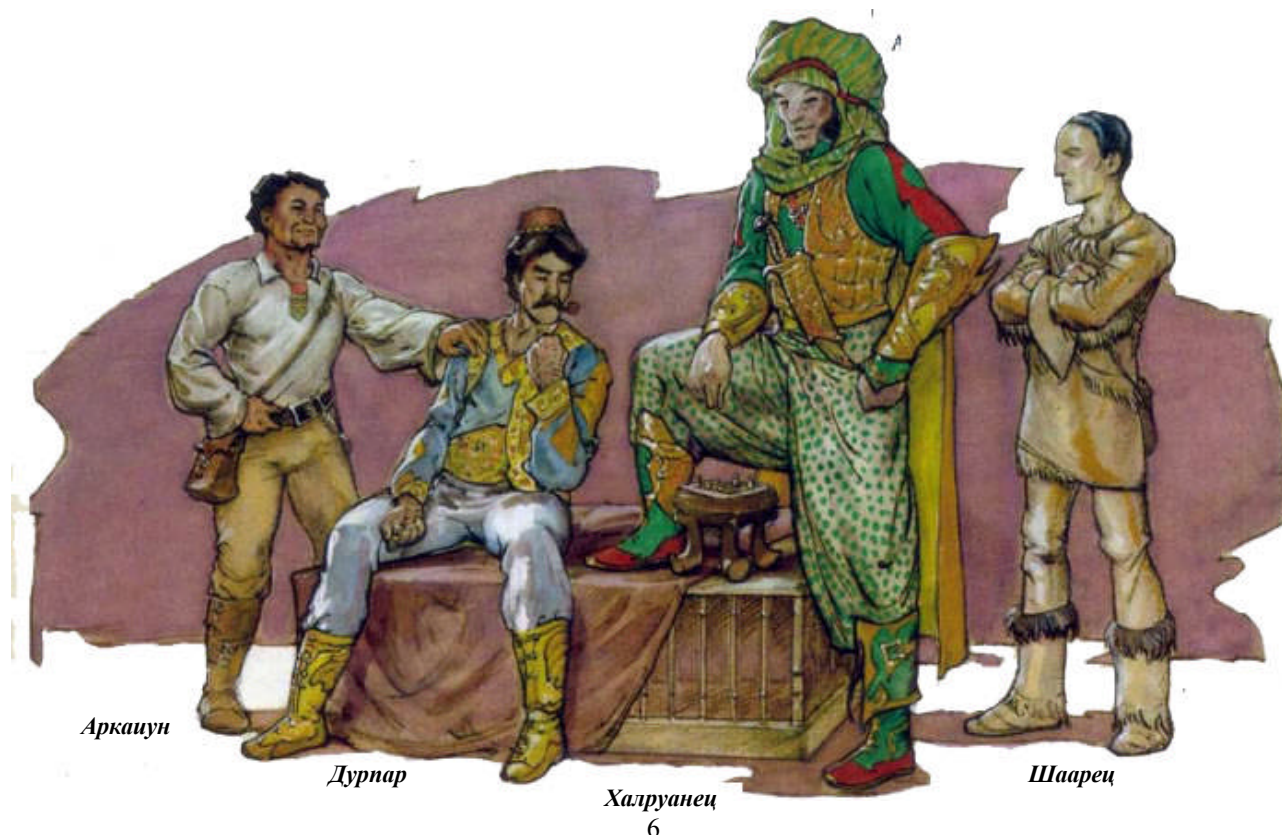
Аркаиунское общество

Правление Кринти затеняет аркаиунское общество. Аркаиуны, все еще живущие в Дамбрате, рассматриваются как второсортные граждане, подходящие лишь для черного физического труда, неспециализированной торговой работы и военной службы. За пределами этой нации аркаиуны просто гармонируют с привычками тех, кто вокруг них.

Некоторые аркаиуны, живущие в дикой природе за пределами непосредственного контроля Кринти, все еще поддерживают свои традиционные пути, настаивающие на соблюдении кочевого образа жизни и церемоний, которые они поддерживали перед приходом дроу. В этих случаях аркаиуны - дикий народ, что доказывает их случайное почитание Малара в качестве владыки охоты.

Язык и грамотность

Аркаиуны, живущие в Дамбрате, говорят на Общем и Дамбратском. Этот последний язык - комбинация Старого Иллусканского и древнего Нара, ни на одном из которых не говорят сегодня. Он использует алфавит Детек. Обычные



вторичные языки включают Иллусканский, Халруаа, Шаарский и Нижне-общий. Только 30% аркаиун, живущих в Дамбрате, грамотны.

Аркаиунская магия и знания

Аркаиуны не используют магию, так как их правители-Кринти не позволяют им изучать колдовство. Из магии, с которой они знакомы, самая обычная - доспехи и оружие, несущие незначительные силы.

Заклинания и колдовство

Аркаиуны, принявшие мантию заклинателя, почти повсеместно для изучения этого пути приспосабливаются к другим культурам. Среди аркаиун, культура которых все еще неповрежденна (прежде всего среди варварских народов, живущих на краях общества Кринти, часто - как объявленные вне закона), несколько адептов, бардов, друидов и рейнджеров сумели развивать некоторое магическое мастерство. Однако, такие индивидуумы редки.

Колдовская традиция: Так как колдовство среди управляемых Кринти аркаиун запрещается, народ не имеет никакой заметной колдовской традиции.

Уникальные заклинания: Нет.

Аркаиунские магические изделия

Так как немногим из аркаиун предоставляется возможность заниматься колдовством, у них нет ни знаний, ни средств для производства магических изделий.

Обычные магические изделия: Нет.

Аркаиунские божества

В самом Дамбрате аркаиуны насильственно посвящаются Ловиатар и иногда Лолс. Оставленные на свое усмотрение, большинство почитают Темпуса, хотя некоторые более дикие народы (особенно варвары, которые бродят по краям Дамбрата, борясь за свободу от влияния Кринти) уважают Малара за его сферу охоты. В других землях аркаиуны приспособились к верам местных жителей, так что они почитают широкий спектр божеств.

Отношения с другими расами

Очевидно, что большинство дамбратских аркаиун рассматривают полудроу и дроу, управляющих их землей, с душащей ненавистью. Это отвращение переносится и на большинство других эльфов и полуэльфов (в основном потому, что полудроу укрепили такое восприятие). Аркаиуны достаточно хорошо уживаются с дварфами и гномами, но их отношения с халфлингами напряжены из-за нескольких попыток вторжения в Люирен (и до прихода дроу, и по воле этой расы). Аркаиуны удивительно хорошо сосуществуют с полуорками, начиная с того, что большое количество их живет в Дамбрате, служа в вооруженных силах наряду с людьми.



Халруанец

Дурнар

Аркаиун

Шаарец

Немало аркаиун мигрировало (или сбежало) в близлежащие человеческие нации, так что они открыто принимаются в области вокруг Золотой Воды и объединены с дурпарским народом. С другой стороны, халруанцы смотрят на аркаиун с подозрением из-за плохой истории между этими двумя странами.

Аркаиунское оснащение

Аркаиуны имеют доступ ко всем типам оснащения, доступным в "Руководстве Игрока", из-за обширной торговли, ведущейся по всему южному побережью Фаэруна, включая Дамбрата.

Оружие и доспехи

Аркаиуны используют много оружия, но предпочитают на открытом поле дальнобойное оружие. Предпочитаемое оружие включает арбалеты, пращи и копья для дальнего боя и короткие мечи, кинжалы и рапиры для рукопашной. Высокая температура Юга делает нагрудники, кожу и подбитую кожу самыми обычными доспехами, наряду с баклерами или маленькими щитами.

Обычные изделия: Нагрудник, кожаный доспех, баклер, копье, короткий меч, легкий арбалет.

Животные и домашние животные

Аркаиуны всегда были превосходными наездниками, и лошади, бегущие по полям Дамбрата - главные активы этой нации. Люди разводили и ездили на этих животных задолго до прихода дроу и полудроу, и они продолжают делать это сегодня. В результате почти каждый аркаиун умеет ездить на лошади к пятилетнему возрасту.

Человек, дурпар (Human, Durpari)

Регионы: Дамбрат, Золотая Вода, Халруаа, Мулхоранд, Шаар, Унтер.

Расовые умения: Тайное Обучение, Космополит, Серебряная Ладонь

Дурпары в течение многих столетий сгруппированы вокруг Золотой Воды, великого залива - их родины в далекой юго-восточной части Фаэруна. Тяжелой работой и посвященностью нескольким простым, но глубоким идеалам дурпары сделали себя культурой проницательных торговцев и приятным, приветственным народом. Их склонность к торговле позволила им распространиться по всему южному побережью континента и на север в другие земли.

История

Дурпарские племена произошли от варваров, поработанных великой Имаскарской Империей тысячелетия назад. Когда эта нация пала в руинах, дурпары быстро потеряли приобретенное влияние цивилизации. Возвратясь к образу жизни простых кочевников, древние дурпары бродили по береговой линии Золотой Воды. Более двух тысяч лет мулан Мулхоранда охотилась на южные племена, стирая целые кланы в свирепых войнах на равнинах, которые теперь включают восточный Шаар и земли на юге от него.

В конечном счете племенной дурпарский народ начал оседать, основывая торговые общины там, где они были защищены, где была доступна пресная вода и где по берегу можно было тянуть лодки. Хотя племена все еще ссорились, они научились защищаться от нападков мулан с севера и Улгарта с востока.

Торговые центры росли, и племена всерьез взялись за сельское хозяйство, обнаружив, что на землях хорошо растут зерновые и другие культуры, необходимые племенам далее по побережью. Через какое-то время дурпары стали настолько квалифицированными в торговле, что не знали никаких конкурентов. Корабли со всего моря шли в воды залива, чтобы вести дела с народом.

Где-то по пути дурпары обрели религию. Простой торговец начал проповедовать Адаму - систему веры и кодекс поведения. Для дурпаров Адама - одна истинная сила, руководящая их жизнями, и все божества Фаэруна считаются лишь частью ее.

Перспектива

Дурпарский народ тепл и дружелюбен, почти до уровня недостатка, но эта милосердность не препятствует острым навыкам торговли. Они также тяжело работают, ведомые своей любовью к торговле и верой в то, что все возможно с посвященностью и доброжелательностью. Этот непредубежденный взгляд на жизнь делает дурпаров естественными исследователями, которых не пугает странное и экстраординарное.

Адама учит, что только через честные деловые методы и взаимное уважение все смогут обрести мир и счастье. Дурпарский народ получает свое сильное чувство правды, справедливости и расовой терпимости от убеждений, что все и каждый - проявление Адамы. Эти принципы, в свою очередь, заслужили дурпарам репутацию беспристрастных и сделали их долгожданными в других землях.

Дурпарские персонажи

Дурпарские персонажи разнообразны, поскольку для них полезны многие типы навыков и способностей. Из них получаются хорошие колдуны и волшебники - особенно отрекающиеся, прорицатели и иллюзионисты, полезные при защите товаров, определении ценности магических изделий и в улучшении деловых переговоров. Народ региона Золотая Вода также имеет сильное божественное вдохновение, и многие присоединяются к духовенству или служат паладинами от имени Адамы. Некоторые становятся бардами, чтобы лучше развлекать гостей или поддерживать их путешествия, монахами - из-за близости к восточным землям, или бойцами и рейнджерами, если они проводят много времени на границе

с Велдорном. Немногие из дурпаров - вору, потому что общество настолько неистово учит против таких преступлений, и среди народа теперь почти нет варваров, несмотря на его историю.

Престиж-классы: Дурпары находят большинство ценности в сборе информации и в защите своих средств к существованию. Они стремятся к престиж-классам невиданного рыцаря, корсара Великого Моря, руки Адамы, иерофанта, мастера знаний, крестоносца Макуар и мистического теурга.

Дурпарское общество

Для большинства дурпаров бизнес их культуры - бизнес сам по себе, и их общины отражают это. Чака, или торговый дом, является в народе самой признанной социальной единицей. Каждого оценивают скорее, как хорошо он делает что-либо сам, чем тем, кто были его предки. Жизнь поселений наполнена шумом рынка, где каждый работает ради самой высокой прибыли при поддержании персональной честности.

Дурпары ценят свободу. Их законы во многом посвящены достоинству, преподаваемому Адамой, позволяя народу следовать своей цели свободно в соответствии со многими коммерческими инструкциями. Несмотря на эту слабую бюрократию, дурпары не обращаются с преступниками легко. Однако, они верят в искупление.

Дурпарское общество открыто для всех, независимо от культуры или наследия, с очевидным исключением лишь для злых организаций и последователей злых или разрушительных божеств. Многие расы и культуры живут и работают рядом с дурпарами без страха фанатизма или притеснения. До тех пор, пока кто-либо не покажет, что не может жить без вреда другим, его единственные судьи - потребители, голосующие своими монетами.

Язык и грамотность

Народ фаэрунского региона Золотая Вода говорит на Дурпарии, полученном из элементов Драконьего, Мулхорандского и Рорика. Он использует алфавит Торасс, принесенный на восток в самые ранние дни торговли. Почти любой дурпар имеет некоторый уровень грамотности, так как их дела часто зависят от способности читать и писать.

Дурпарская магия и знания

Магия - полезный инструмент в деловых отношениях дурпаров, и народ непринужденно обращается и с тайными, и с божественными заклинаниями и изделиями. Многие дурпары в своих делах используют колдунов и волшебников. Конечно же, распространенность веры в Адаму означает, что среди дурпаров присутствует много соответствующего духовенства.

Заклинания и колдовство

Дурпары, изучающие тайное колдовство, предпочитают магию предсказания и иллюзий, когда имеют дело с потенциальными деловыми партнерами, в то время как на караванных маршрутах полезны заклинатели любой фокусировки.

Колдовская традиция: Чтобы легче общаться с потенциальными клиентами, торговцы-дурпары могут использовать иллюзии для создания удобной атмосферы для иностранных клиентов. Они также одобряют предсказание, помогающее в предсказании всего - от будущих цен на товары до лучших маршрутов перевозок для избежания штормов и опасностей.

Уникальные заклинания: Немного заклинаний связана с волшебниками Дурпара из-за коммерческой фокусировки их культуры. Они сумели получить свою магию тем же путем, которым они приобретают другие товары - проникательной торговлей в отдаленных землях.

Дурпарские магические изделия

Дурпарский народ предпочитает магические изделия, показывающие информацию, защищающие караваны и делающие удобнее домашнюю жизнь.

Дурпарские божества

Народ Дурпара имеет высоко развитую систему веры, которая отчасти является кодексом поведения и отчасти - пантеоном. Известная как Адама, что означает "Единый", эта система проповедует и широкое мышление, и надлежащее поведение во всем, что делают дурпары. Все в мире и вне его - часть Адамы. Из-за своего всеобъемлющего характера Адама включает всех божеств Фаэруна, и таким образом все они принимаются (в той или иной степени) в дурпарском обществе.

Строго говоря, самые уважаемые божества - Зионил (Гонд), Курна (Огма), Луча (Селунэ), Торм и Вокин. Эти пять божеств лучше всего иллюстрируют дух и основные ценности веры, которая учит всех упорно трудиться, нести справедливость и не мешать другим делать то же самое. Поклонение Адаме - больше вопрос повседневного поведения, чем церемонии и ритуалы. Адаму почитают, обращаясь с другими справедливо. С точки зрения всех практических целей кодекс имеет те же самые принципы, что и веры, почитающие пять вышеперечисленных фаэрунских божеств.

Отношения с другими расами

Дурпары - одна из самых общительных культур Фаэруне. Они понимают, что для превосходства в торговле следует иметь дело со всеми типами народов.

Дурпарское оснащение

Дурпары, будучи мастерами торговли, имеют доступ к любым мыслимым предметам из любых земель. В результате содержимое всех списков оснащения из "Руководства Игрока" считается обычно доступным на дурпарских землях.

Оружие и доспехи

Культура дурпаров приняла смесь мулхорандского и дальневосточного оружия и доспехов. В качестве рукопашного оружия более всего распространены кукри, фалчионы и скимитары, в то время как арбалеты и короткие луки

предпочитаются для дальнобойных атак. Жаркий климат родины дурпаров означает, что народ предпочитает для защиты легкие доспехи. Большинство воинов носит кожу, подбитую кожу или нагрудники наряду с легкими щитами.

Обычные изделия: В нации Дурпар доступно все оружие и доспехи.

Животные и домашние животные

Дурпары не любят какой-либо тип существ больше других, хотя в общественных местах, магазинах и домах богачей можно найти широкое разнообразие разновидностей. Такая фауна приходит из многих областей, привозимая торговцами, заинтересованными продажей необычных экземпляров тем, кого восхищает возможность похвастаться уникальными домашними животными. Животные, особенно хорошо уживающиеся в жарком климате Дурпара, включают ящериц, змей и других рептилий, а также красочных птиц и экзотических существ из близлежащих джунглей и рек.

Человек, халруанец (Human, Halruaan)

Регионы: Дамбрат, Золотая Вода, Халруаа, Лапаллия, Нимбрал, Самарач, Шаар.

Расовые умения: Тайное Обучение, Магическое Обучение, Мудрость Заклинаний

История

Халруанцы - потомки двух культурных групп. Их первоначальная этническая принадлежность исходит от лапалов (предков ташаланцев), народа, пришедшего в этот регион при возможности сбежать от своих владык-юань-ти в джунглях около Моря Лапал. Более трех тысячелетий назад эти беглые рабы заселили защищенную долину, угнездившуюся по южному побережью Фаэруна, окруженную с трех сторон высокими горами и Великим Морем - с четвертой. Они жили несложной сельскохозяйственной жизнью, выпасом животных и рыболовством. Лапалы имели немного городов и много проблем с монстрами, но их существование было изолированным и безмятежным более тысячи лет.

Когда империя Нетерил была разрушена безумием Карсуса и магией фаэриммов, множество волшебников, вместе со своими семьями, служителями и расширенными кланами, бежали из северных земель, возглавляемые архимагом Ромарком. Они путешествовали на юг с помощью небесных кораблей, ища место, где они могли бы и скрыться от фаэриммов, и вновь осесть для жизни с магией. В конечном счете они натолкнулись на широкий набор долин между тремя горными цепями, которые даже их небесные корабли пересекали с трудом. Там они нашли простой народ лапал, все еще сельскохозяйственный и рыболовецкий.

В пределах трех поколений эти две группы слились в одну культуру. Нетерезы преподавали пути магии, а лапалы предложили секреты использования ресурсов земли. За прошедшие с тех пор столетия халруанцы наслаждались хорошей жизнью, готовясь к вторжению из других мест, всегда ожидая, когда фаэриммы или другая ревнивая нация придут и попытаются отобрать их магию.

В некий момент в конце второго столетия DR маленькая фракция прихожан Лейры отделилась от волшебников Халруаа и переместилась на остров Нимбрал. Хотя они халруанцы по крови, это отличающаяся культура, отделенная от своей семьи многими милями океана.

Перспектива

Халруанцы - счастливый народ, общающийся друг с другом с преувеличенными тонкостями, хотя они подозрительны к посторонним и всегда подозревают в незнакомцах попытки присвоить их магические секреты. Они наслаждаются плодами своей работы, и уровень жизни на земле волшебников высок. Даже самый простой обыватель способен исполнить несколько простых заклинаний. Опять же, с магией, которая столь обычна в культуре, большинство жителей сумело приобрести крайней мере одно-два магических изделия.

Немногие из халруанцев имеют охоту к перемене мест. Из тех, кто рискует уйти за горы, защищающие их дом, большинство просто ищет новые и необычные компоненты для заклинаний или устройства, которых они никогда не видели прежде. Как ни странно, халруанцы не желают уступать свои магические тайны, но они не раздумывая приобретают тайные знания других.

Халруанские персонажи

Хотя и не строго истинно, что халруанских волшебников по Фаэруну продит больше, чем любых других - Красные Волшебники, к примеру, могут этому возразить - все согласны, что большинство халруанцев, покидающих дом, благословлены тайной силой. Большинство их - волшебники, хотя есть и барды. Халруанских колдуны, вероятно, более обычны за пределами страны, чем внутри нее, поскольку остальная часть халруанского общества не доверяет колдовской магии и смотрит на колдунов с опаской, как на зараженных. Немногие из халруанцев - варвары, друиды, монахи, паладины или жулики. Некоторые принимают мантию божественной преданности, почти исключительно одному из двух божеств магии, Мистре или Азуту. Саврас и Велшарун имеют мало последователей, подвластные церкви Азута. Другим верам открыто препятствуют или вычеркивают их, но ходят упорные слухи о культе Шар (и ее Теневом Плетении).

Престиж-классы: Из-за своей фокусировки на колдовстве халруанцы, похоже, одобряют все престиж-классы, которые являются естественным расширением тайной магии. Тайные приверженцы, архимаги, невиданные рыцари, старшие Халруаа, маги-гонимые Халруаа, мастера знаний и мистические теурги - привлекательные варианты. Если какие-либо халруанские волшебники тайно обращаются к Теневому Плетению, некоторые из них могут стать адептами тени.

Халруанское общество

Халруанцы считают обязательным для себя возвышение в тайных искусствах. Факт их общества в том, что мастерское колдовство - финальная цель в жизни. Это не говорит о том, что они презирают или злоупотребляют теми, кто не может

владеть магией. Напротив, непритязательный повар, которому приходится зажигать огонь кремнем и сталью, делает важную функцию - даже высокому воплощающему нужен сытый желудок, чтобы практиковать свою магию. Однако, имущие и неимущие в Халруаа очерчены ясно, хотя в нации нет никаких дискриминационных законов против лишенных магии индивидуумов.

Все халруанцы одеваются по-разному, и чем роскошнее - тем лучше. Они меряют друг друга по одежам, обязанностям и транспортировке, увлекаясь тем более, если магия является частью всех трех. Халруанцы предпочитают одеваться в яркие цвета, щедро украшать себя пустяками и магическими эффектами и ездить в роскошных транспортных средствах. Перевозки часто осуществляются магическими изделиями, типа небесного корабля или ковра полета.

В сельской местности яркость ванна не настолько, но магия все равно используется и демонстрируется. Сельский народ более ценит практическое применение магии, чем магию ради своей пользы. Заклинания или предметы, повышающие урожай или позволяющие сделать эффективнее выпас овец, уважаются больше, чем роскошное колдовство.

Халруанское правительство также основано на влиянии магии. Нетирх, или король-волшебник Халруаа, общепринято единственный мощнейший владеющий магией индивидуум среди всей нации, выбираемый из элитной группы волшебников, называемой Советом Старших. Именно король-волшебник с советами и помощью старших определяет политику земли. Нетирх, конечно же, признает ценность оценки решений со всех точек зрения, но каждый понимает, что декреты его одарены Искусством.

Язык и грамотность

Почти все халруанцы говорят на Халруаа, который является просто современным диалектом древнего Нетереза. Они используют при написании Драконий алфавит. Конечно, ни один из уважающих себя волшебников Халруаа не ограничится единственным языком. Многие из них владеют полудюжиной или около того языков, многие из которых - древние и/или мертвые, помогающими им в магических исследованиях. Самые непритязательные волшебники изучают по крайней мере еще один-два языка, хотя бы для того, чтобы облегчить торговлю с близлежащими нациями.

Земля волшебников - также земля грамотности. Те, кто не могут призывать тайную энергию, все равно с ранних лет учатся читать и писать. Халруанцы имеют для этого базового образования две причины. Первая - раскрыть халруанских детей, имеющей в себе искру магии, что делается через ряд испытаний. Часть подготовки к этим испытаниям - научиться читать и писать. Кроме этого, развитый интеллект в Халруаа вознаграждается, как показывает национальная общественная школьная система, которую проходит вся молодежь. Грамотность существеннее всего для этого пункта персональной гордости.

Халруанские магия и знания

Халруаа - это магия, и магия - это Халруаа. Как потомки нетерезов, которые были, возможно, величайшими волшебниками в истории Фаэруна, халруанцы имеют самую сильную магическую традицию среди всех - возможно, еще более глубокую, чем таковая Тэя. Любой вообразимый вид магии исследуется, усовершенствуется и строится волшебниками Халруаа. Божественная магия в обществе Халруаа ценится не так высоко, но клерики божеств магии Фаэруна достаточно обычны.

Заклинания и колдовство

Хотя бесчисленные волшебники каждой из школ доминировали над землями Халруаа в прошлом, нынче в фаворе прорицатели. "Знание - сила, так что великое знание - великая сила", - обычное высказывание в социальных кругах Халруаа. Предсказание - ключ к скрытой информации.

Колдовская традиция: В Халруаа принимается волшебство всех видов, и чем больше - тем лучше. Другие формы тайной магии рассматриваются как менее важные или опасные. Божественные заклинанья обычно сосредотачиваются на предсказании и защите - и для изучения, и для охраны тайных секретов и магических изделий.

Уникальные заклинанья: Слишком много полезных и чудесных заклинаний происходит из Халруаа, чтобы упомянуть их здесь. Огромное большинство новых заклинаний из этой книги - часть магии, пришедшей за столетия из Халруаа.

Халруанские магические изделия

Как и заклинанья, магические изделия настолько широко создаются и используются во всех аспектах халруанской культуры, что невозможно эффективно перечислить их здесь. Большинство новых изделий, описанных в Главе 4 этой книги, а также бесчисленные изделия из других источников, порождены в Халруаа.

Халруанские божества

В ранние дни истории Халруаа народ, вероятно, следовал более широким пантеонам, полученным от их предыдущих культур: лапалы - богам джунглей и юань-ти, а нетерезы - своим собственным божествам. Они в конечном счете уступили текущим божественным существам, почитаемым на земле волшебников.

Подавляющее большинство халруанцев уважает Мистру, божество магии. Они видят службу ей выгодной для своего жизненного пути, и молитвы о защите Плетения - ежедневный ритуал. Вероятно, фактически нетерезы, ставшие халруанцами, признали изменения в божественности магии вскоре после разрушения Мистрил. Возможно, они неким образом почувствовали, что обязаны покровительству нового божества, в надежде, что с ними не случится ничего столь бедственного (типа преследования фаэриммов). Мистра была той, кто услышала и ответила, и эта древняя мольба защитила чрезвычайную лояльность господствующей тенденции Халруаа до наших дней.

В конечном счете некоторые Халруанцы начали уходить к поклонению Саврасу и Азуту, признавая в их принципах более плотную фокусировку на свои интересы. Хотя обе церкви первоначально презирались, избегались и были понижены на края общества, каждая из них видела в другой долгосрочного конкурента. В конечном счете поклонение Всевидящему Оку почти исчезло, а Церковь Азута стала широкораспространенной. Сегодня один из шести халруанцев поклоняется Азуту.

Секты, посвященные Саврасу и Велшаруну, также существуют в Халруаа, управляемые церковью Азута, поскольку эти меньшие божества отвечают перед Лордом Заклинаний. Те, кто следуют Всевидающему, получили в последнее время выдающееся положение из-за популярности предсказания и возрождения церкви Савраса на Фазруне, хотя и подвластной церкви Азута. Секта Савраса поддерживает беспристрастность, служа всем, кто может оплатить предвидение. Исследователям смерти и неслерти позволяют вникать в тайны, предлагаемые Велшаруном, но такие занятия строго проверяются и регулируются духовенством Высокого.

Другая группа волшебников - иллюзионисты, лояльные Лейре - предпочли покинуть берега Халруаа, вместо того чтобы предпринимать такую же борьбу, на какую были вынуждены последователи Азута. Эти служители Матери Иллюзионистов путешествовали на отдаленный остров Нимбрала, где они остаются до сих пор. Начиная со Времени Неприятностей, жители Нимбрала открыто не подтвердили смерть Лейры, хотя большинство конфиденциально подозревают или допускают, что она действительно ушла. Как ни странно, традиционалисты получают свои заклинания от Цирика, который совершенно не при чем. Церкви Акади, Азута, Мистры, Савраса и Шар получили сторонников "Лица во Мгле", но ни один из них не охватил перерожденную Лейру.

Хотя об этом говорят лишь шепотом и свидетельства этого можно заметить редко - в Халруаа обосновывается культ Шар. Волшебники всех уровней силы, от сельских магиианов-крестьян до мощных старших, тайно обращаются к Теневому Плетению.

Отношения с другими расами

Халруанцы - частная партия, не склонная к смешению с другими. Это сдерживается их подозрительным характером и верой в то, что не-халруанцы заинтересованы лишь незаконным приобретением магии Халруаа. Волшебники понимают, что они не могут существовать в полной изоляции - взаимодействие с другими культурами требуется для торговли. Так что торговцы могут посещать прибрежные города. Торговцы-дурпары наслаждаются самым высоким покровительством, потому что имеют большой опыт по части приобретения необычных материальных компонентов и поставки их на берега Халруаа.

Достаточно эльфов и полуэльфов установили твердую репутацию среди элиты Халруаа - несколько их служит в Совете Старших - так что халруанцы более безразличны к ним, чем в прошлом. Дварфы приветствуются, если оказываются полезными своими ремеслами. Халфлинги самое большое допускаются в пределы границ Халруаа, поскольку осторожное население видит в каждом халфлинге потенциального шпиона или вора. Халруанцы знают о гномах лишь в связи со вторжениями неприятной группы гномов-оборотней на севере. Случайные гномы, приходящие на помощь дварфам в их работе, принимаются с неохотой.

Халруанцы открыто ненавидят полудроу, и по враждебному характеру Кринти на восток легко понять - почему. С другой стороны страны иногда беспокоят юань-ти. В обоих случаях волшебники способны справиться с угрозой.

Халруанское оснащение

Халруанцы, как правило, богаты, и они могут позволить себе импортировать все что угодно из одежды - смотря что в моде в настоящее время. Они предпочитают прохладные, широкие одеяния из-за жаркого климата. Многие волшебники Халруаа упрямо цепляются за традиционные робы, находя соответствующие средства магического охлаждения.

Оружие и доспехи

Из-за культурной смеси с дней формирования, когда лапалы и нетерезы сошлись вместе, и из-за их способностей создавать практически что угодно магическое, воины Халруаа имеют доступ к широкому разнообразию стилей. Однако, более легкие доспехи обычно предпочитают более тяжелому оснащению, только если не доступна некая магия, предохраняющая носящего от перегрева.

Обычные изделия: Все оружие и оснащение доступно в городах Халруаа.

Животные и домашние животные

Халруанцы любят необычных существ, и они готовы на большие страдания, лишь бы похвастаться своим образом жизни и богатством через показ замечательных домашних животных. В частности, в Халруаа популярны бехиры и бегуилеры, но те, кто достаточно богат, могут приобрести любое количество странных животных из любой мыслимой земли.

Человек, шаарец (Human, Shaaryan)

Регионы: Дамбрат, Золотая Вода, Халруаа, Лапалия, Мулхоранд, Шаар, Унтер.

Расовые умения: Скольжение Ног, Конный Кочевник, Выживший

История

История кочевых племен Шаара стара и недрогнувшая. Клань народов блуждала по равнинам, сколько их помнит история, и образ жизни этих кочевников за это время изменился ненамного. Хотя другие культуры периодически пытались поглотить шаарцев, племенной народ сопротивлялся этим усилиям. По правде говоря, этот народ выживает единственным путем, которым может, и они предпочитают скорее умереть, чем быть пересажеными.

Единственное самое большое вторжение в Шаар произошло от Шуун, но оно длилось недолго. В пятом столетии DR шаарцы восстали против своих владык-Шуун. Несмотря на кровавые репрессии, Империя была вынуждена уйти из региона, и кочевники спокойно вернулись к своему старому жизненному пути.

Перспектива

Шаарцы имеют простые взгляды на жизнь, не строя далеко идущих планов. Самое критичное, что есть - выживание, и для этого племени должны следовать за стадами. Все остальное вторично, и это и есть свойственное понимание законов равнин - то, чему следует типичный шаарец.

По большому счету, шаарцы отчаянно лояльны, неуклонно мстительны и уважают любого, кто имеет способности для выживания в резкой суровости степей. Кочевники уважают лошадей, стада, других коренных животных равнин, а также достойного противника. Он также ценят иноземцев, приходящих торговать. Шаарские соплеменники не смотрят на таких незнакомцев свысока, но они знают, что посторонний никогда не сможет понять то, что значит быть шаарцем.

Шаарские персонажи

Из шаарцев получаются превосходные варвары, рейнджеры, бойцы и друиды из-за резкой окружающей среды, в которой они живут. Понимание земли и способность сосуществовать с ней имеет первичную важность, и эти классы более всего понимают это. Некоторые шаарцы становятся жуликами, особенно те, которые предпочитают набеги на поселения, караваны и другие племена. Обращенные к духовности вместо того, чтобы стать друидом, могут последовать вере божества природы или охоты. Шаарцы со скрытыми тайными способностями становятся адептами, бардами или колдунами, но формальное изучение для культуры чужеродно. Немного волшебников приходит из среды шаарцев, равно как немного монахов и паладинов.

Престиж-классы: Шаарцы, как правило, становятся шаарскими охотниками. Среди тех, кто хочет покинуть поля, некоторые выбирают путь горизонтоходца.

Шаарское общество

Шаарская культура построена вокруг концепции расширенного семейства, или клана. Несколько кланов формируют племя, и племя все вместе живет, перемещается и охотится по части Шаара. В разное время различные племена могут объединяться или идти войной друг на друга (из-за прав на воду, охотничьи территории или исторически из-за плохой крови), но большинство своего времени они охотятся, игнорируя других. Кочевники охотятся на антилоп, бизонов, боровов и слонов, которые обеспечивают их пропитанием, продовольствием, защитой и инструментами.

Племя объединяют его самые проницательные, заслуживающие больше всего доверия взрослые - совет мудрых персон, известный как старшие, и именно из них племя тайным голосованием выбирает вождя. Вождь решает, когда пришло время переместиться, чтобы не отставать от стада, когда переключиться на новое стадо, чтобы избежать излишней охоты за одним, что делать с преступниками и т.д. Ожидается, что все будут повиноваться вождю и старшим. Тех, кто не может соблюдать эти директивы, высылают, поскольку у племени нет ни времени, ни энергии для перевоспитания злодеев.

Племена не пренебрегают набегами друг на друга и, если набег совершается партией менее чем в двадцать воинов, не считают такие атаки войной. Кража продовольствия, лошадей, снаряжения и даже женщин и детей - неотъемлемая часть жизни на равнинах. Набеги большими силами рассматриваются как прямые военные действия, и таких конфликты продолжаются до тех пор, пока эти два племени не встретятся для обсуждения мира. Враждующие племена не допускаются к полугодовым межплеменным сборам в Холмах Совета.

Язык и грамотность

Шаарцы говорят на Шаарском, языке, не имеющем каких-либо связей с любым другим языковым семейством Фаэруна. Язык более чем за столетия адаптировал некоторые слова из других культур, особенно с приходом в регион торговцев. Немногие шаарцы могут читать или писать, потому что культура полагается на устную историю. Те, кто научились писать на Шаарском языке, используют алфавит Детека, изученный у золотых дварфов Великой Трещины.

Шаарская магия и знания

Шаарские заклинатели немногочисленны, хотя каждое племя может насчитывать одного-двух тайных и, возможно, вдвое больше божественных заклинателей. Обычно вождь или лояльный старший - адепт или клерик со способностью предвещать события. Племя почти всегда включает несколько рейнджеров, которые служат разведчиками, а также друида для взаимодействия со стихиями и стадами.

Заклинания и колдовство

Магия Предсказания позволяет племени определить, когда наступит лучшее время для перемещения лагеря, когда может угрожать ненастная погода и т.д. Заклинания Отречения полезны для защиты от атак, стихий и монстров. Заклинания Иллюзий улучшают рассказывание сказок и представление устной истории. Среди божественных заклинателей для кочевой культуры полезнее всего заклинания, сосредоточенные на природе, лечении и стихиях, и друиды и рейнджеры особенно ценны для выживания племени.

Шаарские магические изделия

Немногие из шаарцев становятся достаточно квалифицированными в изготовлении магических изделий, чтобы обеспечивать их для других. Чаще они приобретают такие объекты через торговлю. Шаарские кочевники любят изделия, помогающие их воинам в бою, включая оружие, доспехи и микстуры, излечивающие или увеличивающие боевое мастерство.

Шаарские божества

Народ Шаара следует божествам природы и охоты. Целое племя может поклоняться специфическому божеству, но чаще различные члены племени уважают различных божеств.

Многие из племен следуют Темпус. В Шааре все - воины, поскольку противники не ограничиваются вражескими племенами, а включают и резкость земли, и существ, которых она скрывает. Перед набегами и в течение войны часто ублажают Темпуса.

Другие кочевники, которые упиваются охотой больше, чем славой войны, посвящают себя Малару, Лорду Тварей. Эти шаарцы обычно сосредотачиваются на аспекте охоты этого божества, сторонясь более кровавых частей сферы Малара. Работающие ради выживания не могут позволить себе быть напрасно кровожадными.

Некоторые шаарцы ищут утешение в объятиях Акади, находя комфорт в ее принципах и в том, как они касаются жизни на полях и движения племен.

Отношения с другими расами

Шаарцы растут привычными к многочисленным другим разновидностям, проходящим через их традиционные земли или осваивающим их, и они не предпочитают ту или иную. Равнины - великий перекресток для такого множества различных разновидностей и культур, что не имеет значения, какова раса торговца или откуда он прибыл, пока у него есть что предложить. Для шаарца способность персоны выживать на полях и быть полезным членом племени представляет намного больший интерес, чем то, где он родился.

Некоторые племена лучше, чем другие, уживаются с локсо и три-кринями, населяющими Шаар, в зависимости от того, насколько близко охотничьи угодья кочевников подходят к территориям этих двух разновидностей. Шаарцы взаимодействуют с другими местными расами настолько, насколько позволяют другие культуры. Например, у них немного контактов с дикими эльфами Мглистой Долины, но есть регулярные деловые отношения с золотыми дварфами Великой Трещины.

Шаарцы не переваривают гноллов, но имеют равное отвращение юань-ти, которые начали появляться около Озера Лепен или Озера Соли. В обоих случаях шаарские кочевники нападают на них, едва завидев, и позволяют телам падать везде, где возможно. К счастью, драконы, которые охотятся в Шааре ради продовольствия, прилетают нечасто и не в больших количествах, поскольку большинство племен немного может сделать в отношении их.

Шаарское оснащение

Шаарский народ получает почти все, что использует, от окружающей земли и от животных, на которых охотится. Помимо продовольствия, стада, за которыми они следуют, обеспечивают их оружием, одеждой и инструментами. Конечно, кочевники торгуют ради кое-каких дополнительных изделий, но такое имущество редко и диковинно по шаарским нормам.

Оружие и доспехи

Шаарские воины предпочитают функциональное оружие, удовлетворяющее кочевому образу жизни, которое можно изготовить или отремонтировать на полях, без потребности в кузнеце. Ножи, копья, сети и луки - типичное оружие, часто изготавливаемое из камня или кости. Легкие доспехи, типа подбитого или кожаного, являются самыми распространенными.

Животные и домашние животные

Шаарская культура своим длительным существованием обязана прежде всего лошадям. Шаарские лошади превосходны, выращенные на травах равнин, но они обычно тоскуют и умирают, если их вывезли из Шаара. Нет ничего необыкновенного в том, чтобы встретить шаарского рейнджера или друида с мощным равнинным хищником, типа льва или гепарда, в качестве компаньона. Меньших существа, обусловленных образом жизни кочевников, иногда держат как домашних животных, но гораздо чаще они - фамильяры заклинателей племен.

ТАБЛИЦА 1-1: РАСОВАЯ РЕГУЛИРОВКА ПОКАЗАТЕЛЕЙ СПОСОБНОСТЕЙ

Раса	Регулировка способностей	Одобренный класс
Локсо	+8 Сила, +2 Ловкость, +2 Телосложение, -2 Харизма	Рейнджер
Три-крин	+2 Сила, +4 Ловкость, -2 Интеллект, +2 Мудрость, -4 Харизма	Рейнджер

Локсо (Loxo)

Почти подобные гуманоидным слонам, кочевые локсо разделяют равнины Шаара с людьми и другими расами. Локсо - охотники и собиратели, предпочитающие уединение, отделяясь милями открытого ландшафта и небольшим взаимодействием с другими разновидностями. Они бродят по равнинам в течение почти двух столетий, и говорят, что они таинственными средствами прибыли из другого мира. Лишь сами локсо знают, откуда они пришли, и они ничего не говорят об этом.

Индивидуальность: Локсо - мирные существа, ничего не желающие так много, как быть оставленными в покое. Хотя они неагрессивны, они жестоко защищают свои стада, при необходимости будучи способны биться с ужасной яростью. Они в своей простой одежде предпочитают геометрические образы, особенно круговой или алмазной формы, и любят изготавливать на продажу простоватые произведения искусства.

Физическое описание: Локсо выглядит как двуногий слон, хотя немного меньше по размеру. Его кожа синевато-серая, морщинистая и покрыта редкими грубыми волосами. Он имеет коренастые члены и пальцы, плоские ноги и большие уши. Его самая поразительная особенность - пара хоботов, растущих из его лица между большими клыками. Каждый хобот - длиной приблизительно 2 фута и имеет три пальцеподобных отростка на конце. Типичный локсо имеет рост примерно от 7 до 7 1/2 футов и весит около 500 фунтов.

Отношения: Локсо предпочитают компанию таковых своего собственного вида, но не ищут способов препятствовать посетителям, если не знают, что вероятны военные действия. Они время от времени приходят в города торговать, особенно -

предлагая на продажу свои художественные работы. В остальном, оставленные на свое усмотрение, локсо избегают других кочевников Шаара.

Мировоззрение: Изоляционисты по своей природе, локсо не вовлекаются в цели или проблемы других разновидностей. Они далеки от борьбы между добром и злом, покрывающей другие части мира, не предпочитая ни одну из сторон. Для локсо все имеет свое место, но крайности могут быть вредны для выживания стада. Локсо обычно истинно нейтральны.

Религия: Локсо уважают природу и силу, имея распространенную друидскую традицию и вторичное духовенство. Поклонение друидов, похоже, сосредотачивается на том, что должно быть аспектом Хиатиа, божества гигантов, но также и одного из божеств природы, сельского хозяйства, охоты и рождаемости. Многие клерики-локсо поклоняются своему видению Хиатиа, в то время как некоторые почитают аспект Иалланиса (также божество гигантов) за его силу и излечивающую способность.

Язык: Локсо говорят на своем собственном языке. Многие из их также учат Общий и Шаарский, чтобы эффективно торговать или вести переговоры.

Мужские имена: Алагар, Дебиб, Гауган, Джатик, Ранжиит, Тарал, Вариэн.

Женские имена: Агрит, Бакал, Деврика, Джамун, Каси, Лавика, Отала, Раниал, Шали, Тарали, Валша.

Авантюристы: Как это часто случается с молодежью, молодые локсо иногда чувствуют потребность путешествовать за пределы традиционной территории своего стада. Заинтригованные людьми и другими расами, некоторые локсо завязывают дружбу с группами авантюристов ради опыта жизни вне Шаара.

Регионы: Большинство локсо живут в Шааре, хотя очень немногие могут происходить из региона Золотая Вода.

Расовые черты локсо

- +8 Сила, +2 Ловкость, +2 Телосложение, -2 Харизма. Локсо мощны физически, но их недостаток контактов с посторонними ограничивает их способности к убеждению.
- **Чудовищный гуманоид:** Локсо не подвержен заклинаниям или эффектам, которые затрагивают только гуманоидов, типа *зачарования персоны* или *доминирования над персоной*.
- **Большой:** Как большое существо, локсо имеет -1 штраф к классу доспеха, -1 штраф на броски атаки, -4 штраф на проверки Скрытности, +4 бонус по проверкам захватывания, и его пределы подъема и переноски - вдвое от таковых для Средних персонажей.
- **Пространство/досягаемость:** 10 фт/10 фт.
- Базовая наземная скорость локсо - 30 футов.
- Темновидение до 60 футов.
- **Расовый Hit Dice:** Локсо начинают с пятью уровнями чудовищного гуманоида, которые обеспечивают 5d8 Hit Dice, базовый бонус атаки +5 и базовые бонусы спасбросков Стойкости +1, Рефлексов +4, Воли +4.
- **Расовые навыки:** Уровни чудовищного гуманоида локсо предоставляют ему пункты навыков, равные 8 x (2 + модификатор Интеллекта). Навыки класса включают Подъем, Слушание, Обнаружение и Выживание.
- **Расовые умения:** Уровни чудовищного гуманоида локсо предоставляют ему два умения.
- **Мастерство оружия и доспехов:** Локсо автоматически опытни с простым оружием и легкими доспехами.
- **Естественные атаки:** Локсо могут атаковать своими хоботами. Локсо может делать отдельную атаку одним хоботом (как атака хлопком), наносящую 1d6 пунктов урона, или действием полной атаки он может делать хлопки



обоими хоботами. Как часть действия полной атаки с другим оружием, локсо может делать одну вторичную атаку, используя отдельный хобот, со своим самым высоким базовым бонусом атаки -5.

- **Естественный доспех:** +4 бонус естественного доспеха.
- **Ярость берсерка (Ex):** Локсо, который видит, как член клана убит или выведен из строя, впадает в неистовую ярость. Локсо получает +4 бонус к Силе, +4 бонус к Телосложению и +2 бонус морали на спасброски Воли, но берет -2 штраф к классу доспеха. Эта ярость продолжается количество раундов, равное 3 + модификатор Телосложения локсо (уже улучшенный). После окончания ярости локсо утомлен (-2 штраф к Силе, -2 штраф к Телосложению, не может разогнаться или бежать) до конца столкновения.
- **Растаптывание (Ex):** Как стандартное действие, локсо может растаптывать существ Среднего размера или меньше. Локсо просто должен двигаться поверх противников. Растаптывание наносит 1d8 (плюс 1 1/2 умножить на бонус Силы локсо) пунктов крошащего урона. Растоптанный противник может делать против растаптывающего локсо атаку возможности с -4 штрафом или делать попытку спасброска Рефлексов для половины урона. DC спасброска Рефлексов - 10 + 2 (1/2 расового HD локсо) + модификатор Силы локсо.
- **Автоматические языки:** Локсо. **Бонусные языки:** Общий, региональные диалекты.
- **Одобранный класс:** Рейнджер. Класс рейнджера мультиклассирующего локсо не учитывается при определении того, берет ли он штраф пунктов опыта за мультиклассирование.
- **Регулировка уровня:** +2.

Три-крин (Thri-kreen)

Три-крины - богомолородная раса охотников, путешествующая стаями по полям Шаара. Они затворнически и чужды большинству других существ, разделяющих с ними равнины. Их физическая природа и агрессивная охотничья тактика делают их лучшими в регионе, но три-крины обычно не нападают на других разумных существ, если их не спровоцировать.

Индивидуальность: Три-крин не имеет никакой конкретной личности, как ее определяют люди. Непредсказуемые во всем, что они делают, три-крины не выражают много эмоций в образе своего поведения. Их лица неспособны демонстрировать большинство чувств, но их волнение видно по быстрому движению антенн и нижних челюстей. Три-крины всегда устремлены лишь на выживание, и они уважают только мастерство и силу.

Физическое описание: Три-крин напоминает двуногого богомола от 4 1/2 до 7 футов ростом, весящего от 100 до 375 фунтов. Из шести членов три-крина, растущих из его средней части, два используются для ходьбы, а каждый из остальных четырех заканчивается четырехпалой рукой. Экзоскелет песчаного цвета покрывает тело взрослого три-крина. Два составных глаза, две антенны и сложная структура челюсти, включающая пару неприятных нижних челюстей, придают голове насекомоподобный вид. Типичный три-крин носит сбрую, пояс и ремни для удержания своего снаряжения, но более никакой одежды или доспехов.

Отношения: Три-крины не ищут и не избегают контактов с другими расами. Они просто сосуществуют с другими разновидностями и разделяют территорию, пока другие не начинают слишком много охотиться или тратить впустую драгоценные ресурсы. Если стая три-кринов почувствует в нарушителях опасность, она атакует неуклонно, не думая о своей безопасности, пока не вытеснит или не убьет тех, кто им угрожает. Испытывающие недостаток какого-либо чувства чести или лояльности, три-крины - трудная разгадка для переговоров.

Мировоззрение: Три-крины не преданы чему-либо, помимо удобства объединения с исключительными компаньонами для охоты, и непосредственны в большинстве своих действий. Кроме этого хаотического поведения, они не

имеют никаких собственных традиций и не видят особой ценности в таковых других. Далее, хотя три-крин не является жестокими или злыми, они не ищут способов помочь другим. Три-кринами управляют простое существование и выживание: путь жизни - сильный живет, слабый умирает.

Религия: Три-крин не имеет никаких установленных религиозных методов. Однако, некоторые из них настраиваются на охотничьи и ресурсные аспекты божеств природы, типа Силвануса или Малара, и развивают способности друидского колдовства. Другие, возможно, под влиянием шаарских соседей, видят силу в следовании Темпусу или Акади и становятся клериками одного из этих божеств.

Язык: Три-крин говорит на своем собственном языке, Три-крине, состоящим из щелчков и клацаний их нижних челюстей. Большинство три-кринов учится поверхностному знанию Общего, только если их стаи бродят около гуманоидных цивилизаций.

Имена: Три-крины не делают каких-либо различий между мужскими и женскими именами и не имеют фамилий.

Имена три-кринов: Чит'ал, Дрик-чкит, Гулник, Киткул, Клактук, Крик, Пок, Птекви, Тал'тич, Тилнак, Тик-тик.

Авантюристы: Три-крин иногда порывает со стаей и исследует земли за пределами своих охотничьих угодий. Как правило, это делается по воле лидеров, чувствующих, что информация важна для выживания стаи. Одинокие три-крины часто становятся охранниками караванов или присоединяются к тем, кто бродит землям, ища лучшей жизни, но при этом и узнавая пути других народов.

Регионы: Шаар.



Расовые черты три-крина

- +2 Сила, +4 Ловкость, -2 Интеллект, +2 Мудрость, -4 Харизма. Три-крин превосходит физически, но их инородное мышление не дает им легко ухватывать более высокие концепции или хорошо общаться с другими.
- **Чудовищный гуманоид:** Три -крин не подвержен заклинаниям или эффектам, которые затрагивают только гуманоидов, типа *зачарования персоны* или *доминирования над персоной*.
- **Средний:** Как Средние существа, три-крины не имеют никаких специальных бонусов или штрафов из-за своего размера.
- Базовая наземная скорость три-крина - 40 футов.
- Темновидение до 60 футов.
- Три-крины не спят и иммунны к заклинаниям *сна* и подобным магическим эффектам. Заклинатель-три-крин все же должен отдыхать 8 часов перед подготовкой заклинаний.
- **+3 естественный доспех:** Экзоскелет три-крина жесток и стоек к ударам.
- **Много членов:** Три-крин имеет четыре руки и, таким образом, может брать умение *Борьба Мультиоружием* (см. "Руководства Монстров") вместо умения *Борьба с Двумя Оружиями*. Три-крин может также брать умение *Мультиатака*. Это - не бонусные умения.
- **Естественные атаки:** Три-крин может атаковать четырьмя когтями и укусом. Когти наносят 1d4 пунктов урона, а укуса - вторичная атака, также наносящая 1d4 пунктов урона. Три-крин может атаковать оружием (или несколькими оружиями) со своим нормальным бонусом атаки и делать атаку или укусом, или когтем в качестве вторичной атаки. Например, рейнджер три-крин с умением *Борьба Мультиоружием*, вооруженный четырьмя короткими мечами, может атаковать всеми четырьмя мечами с -2 штрафом (нормальный штраф для боя с несколькими оружиями при использовании легкого оружия в неосновных руках), а также делать атаку укусом с -5 штрафом.
- **Яд (Ex):** Ущерб (укус), начальный урон 1d6 Ловкости, вторичный урон - паралич на 2d6 минут, DC 11 + модификатор Телосложения три-крина. Три-крин производит достаточно яда для одного укуса в день.
- **Прыжок (Ex):** Три-крины - естественные прыгуны. Они имеют +30 расовый бонус по всем проверкам Прыжка.
- **Дружественность с оружием:** Три-крин может обращаться с гиткой и чаткчей (см. уточнение) как с военным, а не экзотическим оружием.
- **Естественная псионика:** При использовании "Расширенного Руководства Псионика" три-крин получает 1 бонусный пункт силы на 1-м уровне. Эта выгода не предоставляет способности проявлять псионические силы, если такие силы не получены через другой источник, типа уровней в псионическом классе.
- **Пси-подобные способности:** При использовании "Расширенного Руководства Псионик" примените для три-крина следующие пси-подобные способности. 3/день - *хамелеон*, *узнать направление и местоположение*; 1/день - *великое сокрытие аморфы*, *метафизический коготь*. Уровень проявления равен 1/2 Hit Dice три-крина (минимум 1-й).
- **Расовый Hit Dice:** Три-крин начинает с двумя уровнями чудовищного гуманоида, которые обеспечивают 2d8 Hit Dice, базовый бонус атаки +2 и базовые бонусы спасбросков Стойкости +0, Рефлексов +3, Воли +3.
- **Расовые навыки:** Уровни чудовищного гуманоида три-крина предоставляют пункты навыков, равные 5 x (2 + модификатор Интеллекта). Навыки класса включают Баланс, Подъем, Скрытность, Прыжок, Слушание и Обнаружение.
- +4 расовый бонус на проверки Скрытности в песчаном или засушливом окружении, включая Шаар.
- **Расовые умения:** Персонаж-три-крин получает Отклонение Стрел как бонусное умение. Кроме этого, уровни чудовищного гуманоида три-крина предоставляют одно умение.
- **Автоматические языки:** Три-крин. **Бонусные языки:** Общий, Шаарский.
- **Одобренный класс:** Рейнджер.
- **Регулировка уровня:** +1. Если Вы используете "Расширенное Руководство Псионика", три-крин имеет регулировку уровня +2 из-за своих естественных псионических способностей.

Оружие три-кринов

Воины-три-крины изобрели два экзотических оружия, уникальных для их расы: гитка и чаткча.

Гитка: Это двуручное экзотическое рукопашное оружие, древко с клинками на обоих концах. Вы можете биться им так, как будто бьетесь двумя оружиями, но при этом Вы несете все нормальные штрафы атаки, связанные с борьбой двумя оружиями, также как если бы Вы использовали одноручное оружие и легкое оружие. Три-крин может владеть двумя гитками сразу как двойным оружием из-за своих четырех рук. При этом существо берет штрафы так, как будто его оружие в неосновной руке - одноручное, а не легкое.

Чаткча: Это экзотическое дальнобойное оружие - хрустальный метательный клин.

Оружие	Стоимость	Урон (М)	Критический	Приращение дальности	Вес	Тип
Гитка	60 gp	1d10*	x2	-	25 фнт.	Рубящее
Чаткча	1 gp	1d6	18-20/x2	20 футов	3 фнт.	Колющее

* Двойное оружие, наносит 1d10/1d10 урона.

Возраст, рост и вес

Детали возраста вашего персонажа, его пола, роста, веса и внешности остаются на Ваше усмотрение. Однако, если Вы предпочитаете некие грубые принципы для определения этих деталей, обратитесь к Таблицам 1-2 - 1-4.

Возраст персонажа

Возраст Вашего персонажа определяется вашим выбором расы и класса, как подытожено в Таблице 1-2: Случайный стартовый возраст. Например, для варвара-локсо стартовый возраст 12+1d4 лет, или 13-16 лет, в то время как для три-крин-рейнджера - 5+1d2 лет, или 6-7 лет возраста.

ТАБЛИЦА 1-2: СЛУЧАЙНЫЙ СТАРТОВЫЙ ВОЗРАСТ

Раса	Взрослая жизнь	Варвар, жулик, колдун	Бард, боец, паладин, рейнджер	Клерик, друид, монах, волшебник
Локсо	12 лет	+1d4	+1d6	+2d4
Три-крин	5 лет	+1d2	+1d2	+1d4

С возрастом вашего персонажа его физические показатели способностей (Сила, Ловкость и Телосложение) уменьшаются, а его ментальные показатели способностей (Интеллект, Мудрость и Харизма) увеличиваются. Эффекты каждого шага старения совокупны, но показатели способностей персонажа никогда не могут быть старением уменьшены ниже 1.

Когда персонаж достигает почтенного возраста, ДМ тайно делает бросок, чтобы определить его максимальный возраст. Это - сумма почтенного возраста расы плюс модификатор из колонки Максимального возраста Таблицы 1-3. Когда персонаж достигает своего максимального возраста, он умирает от старости в некоторый момент в следующем году, как определяет ДМ.

ТАБЛИЦА 1-3: ЭФФЕКТЫ СТАРЕНИЯ

Раса	Средний возраст *	Старый возраст **	Почтенный возраст +	Максимальный возраст
Локсо	30 лет	45 лет	60 лет	+2d12 лет
Три-крин	12 лет	18 лет	25 лет	+1d10 лет

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

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

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

Рост и вес

Выберите рост и вес вашего персонажа из пределов, данных в описании расы, или случайно бросайте по Таблице 1-4: Случайный рост и вес. Бросок, данный в Модификаторе роста, определяет дополнительный рост персонажа сверх базового роста. То же самое число, умноженное на бросок, данный в колонке Модификатора веса, определяет дополнительный вес персонажа сверх базового.

ТАБЛИЦА 1-4: СЛУЧАЙНЫЙ РОСТ И ВЕС

Раса	Базовый рост	Модификатор роста	Базовый вес	Модификатор веса
Локсо, мужчина	6 '6"	+2d12	450 фнт.	x (2d4) фнт.
Локсо, женщина	6 '0"	+2d12	425 фнт.	x (2d4) фнт.
Три-крин, мужчина	5 '2"	+2d10	135 фнт.	x (2d6) фнт.
Три-крин, женщина	4 '6"	+2d10	100 фнт.	x (2d6) фнт.

Регионы персонажей

Торговые корабли плывут взад и вперед вдоль всего протяжения южного побережья Фаэруна, следуя береговой линии, везя товары на рынок и получая новые грузы, предназначенные для других городов. Хотя товары и новости - не единственные грузы, идущие по торговым маршрутам. Специалисты, квалифицированные во всем - от торговли до охоты на монстров - движутся с места на место, делясь своими навыками с другими. Волшебники Халтруаа могут ревниво охранять свои навыки - но все равно некоторые сумели их распространить.

Регионы людей, называющих своим домом некоторую часть Сияющего Юга, включают Дамбрат, Золотую Воду, Халтруаа и Шаар. Новый регион людей - Свагдар. Конечно, персонажи могут прийти в любую часть Юга из других земель, но все коренные люди происходят из одной из этих областей. Также на Юге можно найти многочисленных нечеловеческих персонажей. Их регионы включают Дамбрат (полудроу), Великую Трещину (золотые дварфы), Люирен (сильные сердцем и легконогие халфлинги) и Шаар (кентавры, локсо, три-крины и вемики). Для локсо и три-кринов в этой книге также описаны регионы - персонаж, выбирающий один из этих расовых регионов, конечно же, может быть уроженцем Сияющего Юга. Эта секция также представляет четыре новых нечеловеческих региона: Лес Амтара и Мглистую Долину (дикие эльфы), Холмы Ратгонт (гномы) и Ретилд (лизардфолки).

Чтение описаний регионов

Каждый из регионов описан следующим способом.

Автоматические языки: Персонаж знает все языки, перечисленные здесь. Все игровые персонажи также знают Общий.

Бонусные языки: Персонажи 1-го уровня с показателем Интеллекта 12 или выше могут выбирать один язык из этого списка на каждый пункт бонуса Интеллекта.

Региональные умения: Умения, определенные для персонажей региона. Все умения, упомянутые в этой секции, описаны в "Руководстве Игрока по Фаэруну", за исключением Мощь Дает Право (в "Расах Фаэруна") и Мудрость Дерева (в этой книге).

Бонусное оснащение: Персонаж, выбирающий регион, получает это бонусное оснащение на 1-м уровне в дополнение к любым стартовым деньгам, которые он получает, основываясь на выборе класса. Он получает только один из пакетов оснащений, представленных здесь. Изделия, отмеченные звездочкой (*), являются изделиями мастерской работы.

Регионы для персонажей выше 1-го уровня

Персонажи мощных рас могут быть эквивалентны персонажам 2-го, 3-го или 4-го уровня, несмотря на тот факт, что они имеют только один уровень класса. Когда такой персонаж выбирает регион, он получает доступ к региональным умениям, автоматическим и бонусным языкам и бонусному оснащению точно так же, как и любой другой персонаж. Начинаящий персонаж выше 1-го уровня должен быть оснащен как персонаж его эффективного уровня персонажа (ECL), так что бонусное оснащение часто менее важно для него, чем для персонажа 1-го уровня.

Если персонаж имеет расовый Hit Dice, прежде чем добавляет свой первый уровень класса персонажа, он все же может выбирать регион. Это обеспечивает персонажа нормальными выгодами от региона, но он может выбирать региональное умение, только если его расовый Hit Dice и/или уровни позволяют ему новое умение. Например, локсо начинает с 5 Hit Dice, и, таким образом, с пятью уровнями чудовищного гуманоида. Он может использовать свое умение чудовищного гуманоида 1-го или 3-го уровня или свое умение персонажа 6-го уровня (полученное, когда он добавляет первый уровень любого класса персонажа) для выбора регионального умения.



Регион Леса Амтар

Глубоко в сердце горячего, влажного леса к северу от Дамбрата дикие эльфы стараются сохранить свой жизненный путь и запретить вторжения со всех сторон. Они используют партизанскую тактику, чтобы не дать Кринти медленно уничтожить их родину, отбрасывают бандитов на севере и сдерживают гноллов и других темных существ, скрывающихся под Вратами Железных Клыков на западе.

Автоматические языки: Эльфийский.

Бонусные языки: Дамбратский, Дварфский, Гноллский, Халфлингский, Шаарский, Сильванский, Нижне-общий.

Региональные умения: Лесник, Выживший, Верхушки Деревьев.

Бонусное оснащение: (А) Шкурный доспех * и эликсир сокрытия или (В) короткое копье *.

Регион локсо

Локсо Шаара поколениями блуждают по полям, живя редкими дарами земли. Хотя они не агрессивны, они не смущаются ворваться в битву, чтобы защитить свое стадо.

Автоматические языки: Локсо.

Бонусные языки: Дварфский, Гноллский, Гномский, Шаарский.

Региональные умения: Упрямый, Ужасный Гнев, Разъяренный Разгон.

Бонусное оснащение: Микстура лечения легких ран и (А) шестопер * или (В) 2 дротика *.

Регион Мглистой Долины

Скрытые в самой глубокой части Мглистой Долины, дикие эльфы делают все, что в их силах, чтобы держать другие расы за пределами своих земель. Их злоба легендарна, и их целеустремленность не дрогнет. Они не делают никаких исключений.

Автоматические языки: Эльфийский.

Бонусные языки: Халруаа, Гноллский, Шаарский, Сильванский, Ташаланский.

Региональные умения: Лесник, Быстрый и Тихий, Мудрость Дерева.

Бонусное оснащение: (А) Шкурный доспех * и эликсир сокрытия или (В) короткое копье *.

Регион Холмов Ратгонт

Спрятавшись в своем крепком храме-крепости в западной части Холмов Ратгонт, гномы, следующие Газрдалу Железная Рука, неустанно патрулируют землю, чтобы обезопасить движение караванов от мародеров и монстров.

Автоматические языки: Гномский, Шаарский.

Бонусные языки: Дварфский, Гноллский.

Региональные умения: Дисциплина, Бесстрашный, Милиция.

Бонусное оснащение: (А) Военный молот * и масло магического оружия или (В) нагрудник * и маленький стальной щит *.

Регион Ретилд

Лизардфолки, живущие в Великом Болоте к западу от Дамбрата, искусно выживают в полной жуков, грязи и вони трясине, конкурируя за престиж и иерархию. Они иммунны к раздражениям болота и думают только о силе, которой они могут достичь, нанося поражение своим конкурентам.

Автоматические языки: Драконий.

Бонусные языки: Дамбратский, Эльфийский, Халруаа, Нижне-общий.

Региональные умения: Кровный, Терпимость к Жаре, Соппротивление Яду.

Бонусное оснащение: (А) Тяжелый щит * или (В) 3 дротика *.

Регион Свагдар

В предместьях земель Дамбрата некоторые народы предпочитают выносить самую резкую дикую местность, чем подчиниться Кринти. Этот народ готов бороться за то, в чем нуждается, скрываться от тех, кто подчинил бы его, и умереть, прежде чем лишиться свободы. Они могут не быть благородными, но по крайней мере они не отвечают ни перед кем, кроме себя.

Автоматические языки: Аркаиун.

Бонусные языки: Дроу, Гноллский, Халруаа, Шаарский.

Региональные умения: Кровный, Мощь Дает Право, Головорез.

Бонусное оснащение: (А) Шкурный доспех * или (В) короткий лук * и 20 стрел.

Регион три-крин

Три-крины бродят по открытым полям Шаара, упорно охотясь на равнинах. Они не особенно заботятся о других расах, разделяющих с ними территорию, пока эти разновидности не покушаются на их ресурсы. Когда это случается, три-крины атакуют без жалости или раскаяния.

Автоматические языки: Три-крин.

Бонусные языки: Шаарский.

Региональные умения: Дисциплина, Бесстрашный, Неустанный.

Бонусное оснащение: (А) Чатчка * и гитка * или (В) 2 микстуры лечения легких ран.

Новые умения

Новые умения, описанные в этой секции, обычны на Сияющем Юге. Новые умения, описанные в этой главе, подытожены в прилагаемых таблицах.

Региональные умения определяют одну или более рас персонажей и комбинаций регионов в качестве предпосылок. Чтобы выбирать такое умение, ваш персонаж должен выполнять один из таких наборов предпосылок. Для большего количества информации о региональных умениях см. "Руководство Игрока по Фаэруну".

Союзническая Защита (Allied Defense) [общее]

Вы хороши при защите близлежащих союзников.

Предпосылка: Боевая Экспертиза.

Выгода: Всякий раз, когда Вы используете Боевую Экспертизу для получения бонуса к классу доспеха, любой смежный союзник получает тот же самый бонус.

Нормально: Умение Боевая Экспертиза предоставляет бонус к классу доспеха только Вам.



Засада Племена Анкега (Ankheg Tribe Ambush) [региональное]

Вы научились скрываться и выскакивать для атаки, во многом подобно анкегам, которые бродят по равнинам, где Вы охотитесь.

Предпосылки: Человек (Шаар), членство в Племени Анкега (см. Человеческие племена Шаара, ниже).

Выгода: Вы получаете +4 бонус обстоятельства по проверкам Скрытности, когда пригнулись в высокой траве. Во время раунда неожиданности вы можете вспрыгнуть из склоненного положения как свободное действие.

Нормально: Персонажи без этого умения должны использовать действие движения, чтобы встать.

Спринт Племени Гепарда (Cheetah Tribe Sprint) [региональное]

Вы узнали секрет быстрого как молния бега от гепарда, бродящего по равнинам, на которых Вы живете.

Предпосылки: Человек (Шаар), членство в Племени Гепарда (см. Человеческие племена Шаара, ниже).

Выгода: Однажды в час Вы можете двигаться в четыре раза быстрее вашей нормальной скорости при разгоне как полнораундовое действие. Вы не можете исполнять это умение при ношении среднего или тяжелого доспеха или неся средний или тяжелый груз.

Нормально: Персонажи без этого умения могут двигаться лишь с удвоенной скоростью при разгоне как полнораундовое действие.

Закрыть Ваши Следы (Cover Your Tracks) [общее]

Вы хороши при маскировке вашего маршрута, затрудняя отслеживание Вас другими.

Предпосылка: Проследивание.

Выгода: Добавьте +5 к DC для следования за вашему следу, или +10, если Вы двигаетесь в половину скорости и скрываете свою тропу. Вы получаете +2 бонус по проверкам Скрытности.

Нормально: Персонажи без этого умения могут двигаться в половину скорости и скрывать свою тропу, добавляя +5 к DC для следования по своим следам.

Видение Племени Орла (Eagle Tribe Vision) [региональное]

Вы имеете острое зрение, напоминающее о гигантских орлах, летающих над землями вашего племени.

Предпосылки: Человек (Шаар), членство в Племени Орла (см. Человеческие племена Шаара, ниже).

Выгода: Вы получаете +5 бонус по проверкам Обнаружения.

Адепт Халруаа (Halruaan Adept) [региональное]

Вы изучили старые традиции совместного колдовства Халруаа, и Вы сведущи в обрядах и тайнах магии Халруаа.

Предпосылки: Человек (Халруаа).

Выгода: Вы можете участвовать в магии круга Халруаа под руководством старшего Халруаа. Кроме этого, Вы получаете +3 бонус по проверкам Колдовства.

Нормально: Вы не можете участвовать в магии круга, если не имеете соответствующего умения или способности класса.

Терпимость к Жаре (Heat Tolerance) [общее]

Вы привыкли жить в горячих, влажных условиях.

Выгода: Вы получаете +10 бонус на спасброски Стойкости против несмертельного урона от высокой температуры, как описано в Опасностях жара в "Руководстве Ведущего".

Удержание Линии (Hold The Line) [общее]

Вы обучены защитным методам против разгоняющихся противников.

Предпосылки: Боевые Рефлексы, базовый бонус атаки +2.

Выгода: Вы можете делать атаку возможности против противника, который разгоняется на Вас, когда он входит в область Вашей угрозы. Ваша атака возможности случается немедленно, до атаки с разгона. Ваши атаки возможности в раунде все же ограничены количеством, дозволенным Боевыми Рефлексами.

Охотник Племени Гиены (Hyena Tribe Hunter) [региональное]

Вы узнали секреты охоты от гиены, которая бродит по землям, по которым блуждает ваше племя.

Предпосылки: Человек (Шаар), членство в Племени Гиены (см. Человеческие племена Шаара, ниже).

Выгода: Вы получаете +2 бонус по проверкам Скрытности и +2 бонус на попытки подсечки и броски для избежания подсечек.

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

Инициация Ловиатар (Initiate of Loviatar) [инициация]

Вы были введены в величайшие секреты церкви Ловиатар.

Предпосылки: Клерик 5-й уровень, ,ожество -покровитель Ловиатар.

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

Кроме того, Вы добавляете следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика:

2-й - *Нежное напоминание Нибора*: Цель ошеломляется на 1 раунд, после этого отвлечена и -2 на атаки, спасброски и проверки.

3-й - *Мистическая плоть*: Создает кнут энергии, наносящий 1d6 урона электричеством/три уровня (макс. 4d6) и ошеломляет на 1 раунд.

5-й - *Дрожание плоти*: Цель ошеломлена на 1 раунд, получает 1d6/уровень урона, и ее тошнит 1d4+2 раундов.

Воин Племени Льва (Lion Tribe Warrior) [региональное]

Вы научились атаковать ваших противников подобно льву, который бродит по вашим землям.

Предпосылки: Человек (Шаар), членство в Племени Льва (см. Человеческие племена Шаара, ниже).

Выгода: Вы можете делать полную атаку отдельным легким оружием как часть действия разгона. Если Вы имеете легкое оружие в обеих руках, Вы можете вместо этого ударить каждым оружием один раз, используя нормальные правила для боя двумя оружиями.

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

Естественный Сборщик (Natural Scavenger) [общее]

Вы имеете особенно большой опыт по части обнаружения продовольствия на ходу.

Предпосылки: Выживание 5 разрядов.

Выгода: Вы можете двигаться с вашей нормальной сухопутной скоростью при использовании Выживания для охоты или заготовки фуража для пропитания. Вы получаете +4 бонус компетентности по проверкам Выживания, сделанным для этой цели.

Нормально: Персонаж без этого умения может двигаться только вполсилы скорости при заготовке фуража для пропитания с проверкой Выживания.

Кочевой Переселенец (Nomadic Trekker) [региональное]

Вы особенно эффективны при сухопутном движении по великим полям.

Предпосылка: Человек (Шаар) или вемик (Шаар).

Выгода: Вы можете двигаться по суше по бездорожным равнинам с нормальной скоростью. Вы получаете +4 бонус по проверкам Телосложения, требуемым для принудительных маршей через равнины. До одного союзника на уровень персонажа могут также получить эти выгоды при путешествии с Вами.

Нормально: Сухопутное движение по бездорожным равнинам - в 3/4 нормальной скорости.

Соппротивление Болезни (Resist Disease) [общее]

Вы развили естественное сопротивление болезням.

Выгода: Вы получаете +4 бонус на спасброски Стойкости против болезней.

Разгон Племени Носорога (Rhinoceros Tribe Charge) [региональное]

Вы используете в битве силу разгона носорога.

Предпосылки: Человек (Шаар), членство в Племени Носорога (см. Человеческие племена Шаара, ниже).

Выгода: Когда Вы разгоняетесь, если ваша рукопашная атака поражает цель, она наносит дополнительные 2d6 пунктов урона. Это умение работает, только когда Вы делаете разгон, даже если вы верхом. Если Вы имеете способность делать несколько атак при разгоне, Вы можете применить этот дополнительный урон только к одной из этих атак в раунде.

Отборное Заклинание (Selective Spell) [метамагия]

Вы можете прикрывать союзников от эффектов ваших заклинаний по области.

Предпосылка: Любое другое метамагическое умение.

Выгода: Вы можете изменить заклинание по области так, чтобы оно не затронуло обозначенное существо в пределах своей области. На всех других существ в области заклинание воздействует как обычно. Отборное Заклинание не оказывает никакого эффекта на заклинания по цели или эффекты. Отборное заклинание использует ячейку на один уровень выше нормального уровня заклинания.

Охотник на Высоких Бормотунов (Tall Mouter Hunter) [региональное]

Из-за вашей культурной ненависти к высоким бормотунам Вы имеете определенное обучение, как лучше всего биться с ними.

Предпосылка: Халфлинг (Люирен).

Выгода: Вы получаете +2 бонус компетентности на броски урона против аберраций. Вы также получаете выгоду умения Улучшенный Критический для оружия, которое Вы используете в любой такой атаке. Эта выгода не складывается с любым другим эффектом, расширяющим диапазон критической угрозы вашего оружия. Эти выгоды применяются к рукопашным атакам и к дальнебойным атакам на расстоянии до 50 футов.

Мудрость Дерева (Woodwise) [региональное]

Вы обучены борьбе в лесистой местности и знаете, как использовать ландшафт для лучшего преимущества.

Предпосылка: Эльф (Мглистая Долина), звездный эльф (Силденор) или володни (Лес Летир).

Выгода: Вы игнорируете штрафы затрудненного движения от естественно встречающегося легкого или густого подлеска. (Вас все же затрудняют магически усиленные растения и кустарники). При бое в лесистых областях Вы получаете +1 бонус увертливости к классу доспеха.

Нормально: Персонаж без этого умения тратит 2 квадрата движения, чтобы двигаться сквозь легкий подлесок, и 4 квадрата, чтобы путешествовать сквозь густой подлесок, и не получает никакого защитного бонуса для борьбы в лесистых местностях.

ТАБЛИЦА 1-5: НОВЫЕ УМЕНИЯ

Умение	Предпосылки	Выгода
Союзническая Защита ^{БЦ}	Боевая Экспертиза	Смежные союзники получают бонус к АС от Боевой Экспертизы
Закрыть Ваши Следы	Прослеживание	Добавляет +5 к ДС следования по вашим следам; +2 бонус по проверкам Скрытности
Терпимость к Жаре	-	+10 бонус на спасброски Стойкости против высоких температур
Удержание Линии	Боевые рефлексy, базовый бонус атаки +2	Атака возможности против разгоняющегося противника
Инициация Ловиатар ^И	Клерик 5-го уровня, покровитель Ловиатар	Получает +1 бонус на атаки и спасброски против страха, когда поврежден в бою
Естественный Сборщик	Выживание 5 разрядов	+4 бонус на проверки Выживания для заготовки фуража; сборка фуража с нормальной сухопутной скоростью
Умение	Предпосылки	Выгода
Соппротивление Болезни	-	+4 бонус на спасброски Стойкости против болезни
Отборное Заклинание ^М	Любое другое метамагическое умение	Исключает отдельное существо из области заклинания

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

И: Умение инициации. См. "Руководство Игрока по Фаэруну" для информации об умениях инициации.

М: Метамагическое умение.

ТАБЛИЦА 1-6: НОВЫЕ РЕГИОНАЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

Умение	Выгода
Засада Племени Анкега	+4 бонус на проверки Скрытности в высокой траве; прыжок из склоненного состояния как свободное действие в раунде неожиданности
Спринт Племени Гепарда	Разгон вчетверо от нормальной скорости однажды в час
Видение Племени Орла	+5 бонус по проверкам Обнаружения
Адепт Халруаа	Участие в магии круга Халруаа, +3 по проверкам Колдовства
Охотник Племени Гиены	+2 бонус на проверки Скрытности, на попытки подсечки и на броски для избежания подсечки
Воин Племени Льва	Вы можете атаковать более чем однажды как часть разгона
Кочевой Переселенец	Сухопутное движение по бездорожным равнинам с нормальной скоростью; получает +4 бонус по проверкам Телосложения на принудительные марши по равнинам
Разгон Племени Носорога	+2d6 урон при атаке с разгона
Охотник на Высоких Бормотунов	+2 бонус на броски урона, увеличенный диапазон угрозы против высоких бормотунов
Мудрость дерева	Нормальное движение через подлесок; +1 бонус увертливости к АС в лесистых областях

Престиж-классы

Культурное и этническое разнообразие Сияющего Юга выливается в широкое разнообразие элитных организаций, секретных орденов и мастеров специализированных знаний. Некоторые из этих групп служат лишь своим собственным искривленным интересам, в то время как другие приносят пользу обществу в целом.

Из престиж-классов, описанных в "Руководстве Ведущего" более всего на Сияющем Юге известны архимаг и дварфский защитник. В то время как большие количества волшебников Халруаа последовали путем архимага, почти равное количество золотых дварфов Великой Трещины сосредоточило свое внимание на задаче защиты своего древнего дома. Среди диких эльфов обширного Леса Амтар и Мглистой Долины практикует свое ремесло немало тайных лучников. Тайные обманщики распространены во многих частях южных областей Фаэруна, особенно в Льюирене. Убийцы и черные стражи, конечно же, существуют среди монстров Велдорна или Бандитских Пустошей к югу от Шаара, но они редки в других местах Юга. На равнинах Шаара, где с незапамятных времен охотились драконы, бродит множество учеников драконов, в то время как на побережьях, особенно в бедных кварталах морских портов, устраивают свой дом дуэлянты.

Среди защитных сил Халруаа невиданные рыцари и вездесущи, и долгожданны, хотя они могут померяться силами с теми, кто приходит из-за гор Дамбрата. Иерофантов на землях Сияющего Юга немного, их можно найти главным образом вокруг Золотой Воды и среди племен Шаара. Горизонтоходцы логичны в таких разнообразных, диких местах, которые можно найти в южном Фаэруне. Мастера знаний почти столь же широко распространены в Халруаа, как и архимаги, и мистические теурги. Теневые танцоры прячутся почти в любом портовом городе Сияющего Юга, и, возможно, среди тех волшебников в Халруаа, которые тайно используют Теневое Плетение. Наконец, несколько тауматургистов можно найти на границах между Дурпаром и Велдорном, призывающих силы другого мира на помощь в борьбе против своих противников.

Многие из классов, представленных в "Установке Кампании Забытых Царств", "Расах Фаэруна" и в "Руководстве Игрока по Фаэруну", действуют на Сияющем Юге. Тайные приверженцы обычны в регионах Дамбрат, Халруаа и Золотая Вода, в то время как божественные чемпионы многочисленных среди народа Дурпар, а также среди дварфов Великой Трещины. Божественных учеников можно найти в храмах, рассеянных по всему Югу, но они особенно известны в Дамбрате и в Золотой Воде. Гильдейские воры не так обычны, хотя их можно найти в Льюирене. Вероятно, по всему региону рассеяно множество адептов тени, особенно в Халруаа, где подозревается секретный заговор тех, кто использует Теневое Плетение. Хотя сами гномы на Юге редки, пробирающиеся гномы, конечно же, смешиваются с последователями Гаэрдала Железная Рука в Холмах Ратгонт. Рунные заклинатели живут среди золотых дварфов и кочевых племен Шаара, которые были под влиянием культуры Великой Трещины. Эти две культуры также имеют отличительные профессии: шаарский охотник - общепринятая профессия кочевников Шаара, а небесный страж Великой Трещины уникален для каньона - дома золотых дварфов.

Эта глава представляет девять новых и два адаптированных престиж-класса для Сияющего Юга: теневой мародер Кринти, глубинный защитник Великой Трещины, корсар Великого Моря, старший Халруаа, маг-гончая Халруаа, рука Адамы, кулак хин, джордайн-визирь, хранитель кордонов Льюирена, крестоносец Макауар и дева бича.

Теневой мародер Кринти (Crinti Shadow Marauder)

Среди праздных богатых Кринти Дамбрата некоторые ищут острых ощущений, причиняя опустошение своим традиционным противникам - халфлингам на востоке, диким эльфам на севере и волшебникам на западе. Эти наездники получают удовольствие, сбивая с толку свою добычу нападениями из-под савана теней, видя напуганное удивления, когда мародеры появляются без предупреждения, возрастающее до явного ужаса, когда начинается преследование. Немногие фактически видят приход теневых мародеров Кринти, и еще меньше остаются в живых, чтобы рассказать об этом.

Теневые мародеры Кринти комбинируют физическое мастерство мастера-наездника со скрытностью большинства хитрых теневых танцоров. Рейнджерам вступить легче всего, но мультиклассовых жуликов и бойцов также привлекает путь теневого мародера Кринти. Клерики, друиды и волшебники не особенно подходят для странной комбинации навыков, требуемых для этого класса.

Теневых мародеров Кринти можно найти почти исключительно в Дамбрате, так как они обычно происходят от аристократии, управляющей этой землей. Они ездят стаями всего по трое-четверо, для больших стычек - силами до нескольких сотен. Хотя наездники предпочитают прекрасных лошадей Дамбрата, они ни в коем случае не ограничиваются этими верховыми животными. Иногда теневого мародера Кринти утомляет ездая жизнь по равнинам со своими товарищами, и он вообще покидает Дамбрат, возможно, завязывая дружбу с другими, чтобы повидать более широкий мир.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать теневым мародером Кринти, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Любое недоброе.

Навыки: Приручение Животного 4 разряда, Скрытность 8 разрядов, Бесшумное Движение 8 разрядов, Поездка на 8 разрядах.

Умения: Верховой Бой, Скрытность.

Регион: Дамбрат.

Специально: Персонаж либо должен быть Кринти, либо иметь официальную санкцию знати Дамбрата. Только принятые Кринти могут обучаться как теневые мародеры.

Навыки класса

Навыки класса теневого мародера Кринти (и ключевая способность для каждого навыка) - Баланс (Ловкость), Приручение Животного (Харизма), Скрытность (Ловкость), Запугивание (Харизма), Знание (знать и королевская семья) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Поездка (Ловкость), Поиск (Интеллект), Обнаружение (Мудрость) и Использование Веревки (Ловкость).

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-1: ТЕНЕВОЙ МАРОДЕР КРИНТИ

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+0	+0	+2	+0	Теневая поездка
2-й	+1	+0	+3	+0	Внезапный удар +1d6
3-й	+2	+1	+3	+1	Бонусное умение, теневая прогулка
4-й	+3	+1	+4	+1	Внезапный удар +2d6
5-й	+3	+1	+4	+1	Теневой наскок



Особенности класса

Все следующее - особенности класса теневого мародера Кринти.

Мастерство оружия и доспехов: Теневые мародеры Кринти не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехами или щитами.

Теневая поездка (Su): Теневой мародер Кринти может путешествовать на своем верховом животном между тенью, как будто посредством заклинания *дверь измерений*. Эта сверхъестественная транспортировка должна начинаться и заканчиваться в области по крайней мере с некоторой тенью. Мародер может проехать таким образом всего до 50 футов на уровень теневого мародера Кринти в день. Расстояние может быть раздроблено среди нескольких поездок, но поездки на расстояние короче 25 футов считаются как 25 футов.

Внезапный удар (Ex): Начиная со 2-го уровня, если теневого мародера Кринти удастся поймать противника, когда он неспособен эффективно защититься от его атаки, он может ударить в жизненное место для дополнительного урона. Всякий раз, когда цель теневого мародера Кринти теряет свой бонус Ловкости к классу доспеха (неважно, имеет цель фактически бонус Ловкости к АС или нет), мародер наносит своей атакой дополнительные 1d6 пунктов урона. Дополнительный урон увеличивается до 2d6 на 4-м уровне. Дополнительный урон от способности внезапного удара складывается с дополнительным уроном от атаки крадучись всякий раз, когда обе атаки применяются к одной и той же цели.

Дальнобойные атаки считаются внезапными ударами, только если цель находится в пределах 30 футов. Теневой мародер Кринти не может бить со смертельной точностью за пределы этого диапазона.

Теневой мародер Кринти может использовать внезапный удар только против живущих существ с заметной анатомией - нежить, конструкции, илы, растения и бестелесные существа испытывают недостаток жизненных областей для атаки. Любое существо, которое является иммунным к критическим попаданиям, неуязвимо к урону внезапного удара. Теневой мародер Кринти должен быть способен видеть цель достаточно хорошо, чтобы выбрать жизненное место, и должен быть способен достичь этого места. Теневой мародер Кринти не может делать внезапный удар при

нанесении удара существам с укрывательством или наносить удар существам, самые важные которых находятся за пределами досягаемости.

Теневой мародер Кринти не может использовать внезапный удар для нанесения не смертельного урона. Оружие, способное наносить не смертельный урон, не наносит дополнительного урона, когда используется при внезапном ударе.

Бонусное умение: На 3-м уровне теневого мародера Кринти получает бонусное умение, выбираемое из следующего списка: Верховая Стрельба из Лука, Атака с Ходу, Энергичный Разгон, Растворение. Теневой мародер Кринти должен выполнять нормальные предпосылки для умения.

Теневая прогулка (Sp): Начиная с 3-го уровня теневого мародера Кринти может использовать *теневую прогулку* однажды в день, воздействуя только на себя самого и на свое верховое животное. Его уровень заклинателя равен его уровню теневого мародера Кринти, и он должен быть верховым на своем верховом животном, чтобы использовать эту способность. Эта способность не складывается подобными заклинаниями способностями *теневой прогулки*, предоставленными другими источниками.

Теневой наскок: На 5-м уровне теневого мародера Кринти узнает, как стремительно атаковать из теней. Каждый раз, когда он использует способность, заклинание или эффект с описателем телепортации (например, свою способность теневого путешествия), он может выполнять полную атаку по завершении телепортации. Мародер должен иметь линию видимости на предназначенную цель со своего первоначального местоположения. Далее, место, в которое он телепортируется, должно быть местом, из которого он может делать рукопашную атаку против предназначенной цели любым оружием, которое он держит в руке начале своего действия.

Типовой теневой мародер Кринти

Фьюрилла Джосув'н: Женщина полудроу рейнджер Талоса 5/теневой мародер Кринти 2; CR 7; Средний гуманоид (эльф); HD 5d8 плюс 2d8; hp 31; Инициатива +3; Скорость 30 футов; AC 17, касание 13, застигнутый врасплох 14; Базовая атака +6; Захватывание +7; Атака +8 рукопашная (1d6+1/19-20, мастерской работы короткий меч) или +10 дальнбойная (1d6+2/x3, +1 *могучий композитный короткий лук*); Полная атака +8/+3 рукопашная (1d6+1/19-20, мастерской работы короткий меч) или +8/+8/+5 дальнбойная (1d6+2/x3, +1 *могучий композитный короткий лук*); SA одобренный враг эльфы +2, одобренный враг люди +4, внезапный удар +1d6; SQ темновидение 60 футов, черты полудроу, животный компаньон (легкая военная лошадь; связь, доля заклинаний), теневая поездка, дикое сочувствие +6 (+2 магические твари); AL NE; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +10, Воля +2; Сила 13, Ловкость 16, Телосложение 10, Интеллект 10, Мудрость 13, Харизма 12.

Навыки и умения: Приручение Животного +5, Скрытность +13, Запугивание +5, Знание (природа) +5, Знание (знать и королевская семья) +4, Слушание +5, Бесшумное Движение +13, Поездка +11 (+13, чтобы остаться в седле), Поиск +5, Обнаружение +5, Выживание +7 (+9 наземное); Выносливость ^Б, Верховая Стрельба из Лука, Верховой Бой, Быстрый Выстрел ^Б, Скрытный, Проследивание ^Б.

Языки: Общий, Дамбратский, Эльфийский.

Одобренный враг (Ex): Фьюрилла получает +4 бонус на свои проверки Блефа, Слушания, Чувства Мотива, Обнаружения и Выживания при использовании этих навыков против людей. Она получает тот же самый бонус на броски урона оружия. Против эльфов она получает +2 бонус по этим проверкам навыков и по броскам урона оружия.

Внезапный удар (Ex): Фьюрилла наносит дополнительные 1d6 пунктов урона при любой успешной атаке против цели, потерявшей свой бонус Ловкости к AC по любой причине. Этот урон также применяется к дальнбойным атакам против целей на расстоянии до 30 футов. Существа с укрывательством, существа без заметной анатомии и существа, иммунные к дополнительному урону от критических попаданий иммунны к атакам внезапного удара. Фьюрилла не может наносить несмертельный урон внезапным ударом; при использовании оружия, предназначенного для нанесения несмертельного урона, она не может наносить урон внезапного удара этой атакой.

Животный компаньон (Ex): Фьюрилла имеет легкую военную лошадь по имени Кулфуор в качестве животного компаньона. Способности компаньона и ее характеристики подытожены ниже. Фьюрилла и Кулфуор имеют специальные качества связь и доля заклинаний.

Связь (Ex): Фьюрилла может общаться с Кулфуор как свободное действие. Она также получает +4 бонус обстоятельств по всем проверкам дикого сочувствия и Приручения Животного, сделанным в отношении ее лошади.

Доля заклинаний (Ex): Фьюрилла может любым заклинанием, которое она накладывает, также затрагивать Кулфуор, пока та находится в пределах 5 футов. Она может также накладывать заклинания с целью "на себя" на Кулфуор.

Кулфуор: Легкая военная лошадь животный компаньон; CR -; Большое животное; HD 3d8+9; hp 22; Инициатива +1; Скорость 60 футов; AC 17, касание 10, застигнутый врасплох 16; Базовая атака +2; Захватывание +9; Атака +4 рукопашная (1d4+3, копыто); Полная атака +4 рукопашная (1d4+3, 2 копыта) и -1 рукопашная (1d3+1, укусы); SA -; SQ видение при слабом освещении, нюх, уловки; AL N; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +4, Воля +2; Сила 16, Ловкость 13, Телосложение 17, Интеллект 2, Мудрость 13, Харизма 6.

Навыки и умения: Слушание +4, Обнаружение +4; Выносливость, Бег.

Уловки: Атака, подойти, защитить, лечь, исполнение, рядом и работа.

Имущество: +1 кожаная попола, военное седло, уздечка.

Черты полудроу: Полудроу имеют иммунитет к эффектам магического сна. В отношении всех эффектов, связанных с расой, полудроу рассматриваются как дроу и эльфы.

Теневая поездка (Su): Фьюрилла может путешествовать на своем верховом животном между тенью, как будто посредством заклинания *дверь измерений*. Она может путешествовать таким образом до общего расстояния 100 футов в день, и это расстояние может быть раздроблено между несколькими поездками. Расстояние менее 25 футов считается как 25 футов.

Подготовленные заклинания рейнджера (уровень заклинателя 1-й): 1-й - *проход без следа*.

Имущество: +2 кожаный доспех, мастерской работы короткий меч, +1 композитный короткий лук (+1 бонус Силы) с 40 стрелами, 2 микстуры лечения *серьезных ран*.

Глубинный защитник Великой Трещины (Great Rift Deep Defender)

Глубинный защитник Великой Трещины острое понимает важности стойкости. Он знает, что он должен оставаться бдительным против возможности атак древних врагов золотых дварфов, и он стал неподвижным бастионом защиты границ своего подземного дома. Он действует как дамба против врагов, которые могут вторгнуться в его любимую Трещину, и такой дварф отказывается уступать любым атакам, независимо от того, насколько они страшны.

Большинство глубинных защитников Великой Трещины - в первую очередь бойцы, паладины, рейнджеры или клерики. Жулики, барды и монахи слишком зависят от мобильности, чтобы эффективно использовать способности глубинного защитника Великой Трещины, а варваров среди золотых дварфов не так уж много. Хотя колдуны и друиды могут найти защитные способности глубинного защитника Великой Трещины выгодными, такие индивидуумы обычно имеют другие цели.

Глубинные защитники Великой Трещины служат главной линией защиты по периметру Глубинного Царства, той части Великой Трещины, которая ниже поверхности и смежна с Подземьем. Они хорошо работают в одиночку, охраняя проходы, ведущие вглубь, в неконтролируемую территорию. Иногда глубинного защитника Великой Трещины можно найти на некоторой особой миссии в другом месте Подземья или, реже, на поверхности.

Hit Die: d12.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать глубинным защитником Великой Трещины, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Золотой дварф.

Мировоззрение: Любое законное.

Базовый бонус атаки: +7.

Умения: Увертливость, Выносливость, Крепость.

Регион: Великая Трещина.

Навыки класса

Навыки класса глубинного защитника Великой Трещины (и ключевая способность для каждого навыка) - Ремесло (Интеллект), Слушание (Мудрость), Чувство Мотива (Мудрость) и Обнаружение (Мудрость).

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-2: ГЛУБИННЫЙ ЗАЩИТНИК ВЕЛИКОЙ ТРЕЩИНЫ

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	АС Бонус	Специально
1-й	+1	+2	+0	+2	+1	Удержание линии
2-й	+2	+3	+0	+3	+1	Странная увертливость
3-й	+3	+3	+1	+3	+2	Странная стабильность
4-й	+4	+4	+1	+4	+2	Улучшенная странная увертливость
5-й	+5	+4	+1	+4	+3	Подземный вал

Особенности класса

Все следующее - особенности класса глубинного защитника Великой Трещины.

Мастерство оружия и доспехов: Глубинный защитник Великой Трещины опытен со всем простым и военными оружием, легкими, средними и тяжелыми доспехами и со щитами (включая башенные щиты).

АС бонус (Ex): Глубинный защитник Великой Трещины получает бонус увертливости к классу доспеха, который начинается с +1 и улучшается с получением уровней защитника до максимума +3 на 5-м уровне.

Удержание линии: Глубинный защитник Великой Трещины получает Удержание Линии (см. выше) как бонусное умение.

Странная увертливость (Ex): На 2-м уровне и выше глубинный защитник Великой Трещины получает экстраординарную способность реагировать на опасность прежде, чем его чувства обычно позволили бы ему даже узнать о ней. Он сохраняет свой бонус Ловкости к классу доспеха (если есть), будучи захваченным врасплох или пораженным невидимым нападавшим. (Он все же теряет любой бонус Ловкости к АС, если обездвижен).

Если персонаж получает странную увертливость от другого класса (типа жулика), он автоматически получает улучшенную странную увертливость (см. ниже).

Странная стабильность (Ex): Начиная с 3-го уровня, глубинный защитник Великой Трещины улучшает свое расовое сопротивление смещению со своей позиции. Он получает дополнительный +4 бонус по проверкам способностей, сделанным для сопротивления натиску быка или подсечке, находясь в узком или низком месте (до общего +8, считая расовую черту дварфов). См. Подземный вал, ниже, для определения узких и низких мест.

Улучшенная странная увертливость (Ex): На 4-м уровне и выше, глубинный защитник Великой Трещины больше не может быть замкнут, так как он может реагировать на противников с противоположных сторон также легко, как и на единственного нападавшего. Эта защита отменяет способность жуликов использовать замыкание для атаки крадучись против глубинного защитника. Исключение для этой защиты - то, что жулик по крайней мере на четыре уровня выше глубинного защитника может замыкать его (и таким образом проводить атаку крадучись).

Если персонаж получает странную увертливость (см. выше) от второго класса (типа жулика), персонаж автоматически получает улучшенную странную увертливость, и уровни этих классов складываются для определения минимального уровня жулика, требуемого для замыкания глубинного защитника Великой Трещины.

Подземный вал (Ex): Когда он находится в закрытой области, глубинный защитник Великой Трещины может стать рослым бастионом защиты. В узком или низком месте он получает DR 3/-, а также +1 бонус на броски



атаки и +2 бонус на броски урона. (Узкое место - область шириной не более 5 футов, в то время как низкая область ниже глубинного защитника, но по крайней мере в половину его роста). Он не может двинуться с места, которое защищает, без потери выгод от этой способности.

Глубинный защитник игнорирует штраф за затрудненную рукопашную при борьбе в узком или низком месте с легкими или одноручным рукопашным оружием и берет в таких условиях только -4 штраф обстоятельств на броски атаки при использовании двуручного оружия. В узком и низком месте глубинный защитник действует так, как будто применяется лишь одно из этих условий. Кроме того, при борьбе в тесном месте глубинный защитник не теряет свой бонус Ловкости к классу доспеха.

Типовой глубинный защитник Великой Трещины

Галинор Грубый Глаз: Мужчина золотой дварф боец 7/глубинный защитник Великой Трещины 3; CR 10; Средний гуманоид; HD 7d10+21 плюс 3d12+9 плюс 3; hp 91; Инициатива +1; Скорость 15 футов; AC 23, касание 13, застигнутый врасплох 21; Базовая атака +10; Захватывание +14; Атака +17 рукопашная (1d12+8/x3, +2 великий топор); Полная атака +17/+12 рукопашная (1d12+8/x3, +2 великий топор); SA -; SQ AC бонус (+2), темновидение 60 футов, черты золотого дварфа, странная увертливость, странная стабильность; AL LG; Спасброски: Стойкость +11* (+13 против яда), Рефлексы +4 *, Воля +7 *, Сила 18, Ловкость 13, Телосложение 17, Интеллект 12, Мудрость 14, Харизма 11.



Навыки и умения: Оценка +4 (+6 камень или металл), Подъем +4, Ремесло (огранка) +5, Дипломатия +2, Запугивание +6, Прыжок +4, Слушание +5, Чувство Мотива +7, Обнаружение +5; Слепая Борьба, Раскол ^Б, Непреклонный, Увертливость ^Б, Выносливость, Удержание Линии ^Б, Силовая Атака ^Б, Крепость, Фокус Оружия (великий топор) ^Б.

Языки: Общий, Дварфский.

Черты золотого дварфа: Золотые дварфы имеют знание камня, предоставляющее им +2 расовый бонус по проверкам Поиска, чтобы заметить необычную каменную кладку. Золотой дварф, просто находящийся в пределах 10 футов от нее, может делать проверку Поиска, как при активном поиске.

Находясь на земле, золотой дварф исключительно стоек и имеет +4 бонус по проверкам способностей, сделанным для сопротивления натиску или подсечке. Золотые дварфы имеют +1 расовый бонус на броски атаки против аберраций. Дварфы имеют +4 расовый бонус к классу доспеха против гигантов.

* Золотые дварфы имеют +2 расовый бонус на спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям эффектов.

Странная увертливость (Ex): Галинор сохраняет свой бонус Ловкости к AC, даже когда застигнут врасплох или преследуется невидимым противником. (Он все же теряет свой бонус Ловкости, если парализован или иначе обездвижен).

Странная стабильность (Ex): Галинор получает дополнительный +4 бонус по

Корсар Великого Моря (Great Sea Corsair)

Орудующий на торговых линиях вдоль южного побережья Фаэруна, корсар Великого Моря - владыка волн, которому сам черт не брат. Заклейменный одними как пират, другими - как независимый наемник, корсар Великого Моря ведет свои дела по-своему и получает оплату за свои услуги. Те, кто платят корсару Великого Моря, могут ожидать, что их собственные корабли приплывут благополучно, словно имея за своей спиной мощные военно-морские силы. Те, кто не потрудились заключать контракт с этими каперами, могут ожидать - рано или поздно, когда земля за горизонтом - быть взятыми на абордаж и ограбленными. Такова жизнь на Великом Море.

Для жуликов вероятнее всего обратить свое внимание на путь корсара Великого Моря, в то время как варвары, барды, бойцы и рейнджеры делают это менее часто. Иногда жизнь на борту каперских кораблей привлекает и заклинателей. Другие классы или не имеют необходимых навыков, или просто не имеют никакого интереса к такому решительно отличающемуся образу жизни.

Корсары Великого Моря наслаждаются компанией друг друга. Множество их может вместе пьянствовать на берегу, но немногие когда-либо уходят далеко вглубь суши, оставляя позади острый соленый запах и успокаивающий звук разбивающихся волн. Иногда корсар Великого Моря завязывает дружбу с другими авантюристами, особенно если ожидается мореходное путешествие и есть возможность заполучить сокровища.

Создание корсара Великого Моря

Вы можете создать корсара Великого Моря, адаптируя престиж-класс ужасный пират из "Песни и Тишины" к использованию на Фаэруне. (Обновленная версия престиж-класса ужасный пират также появляется в D&D-приложении "Книга Авантюриста"). Престиж-класс может использоваться со следующей корректировкой.

Покровитель (Ex): На 1-м уровне корсар Великого Моря должен определить некоторое торговое или политическое юридическое лицо как своего покровителя. Этот покровитель - персона или организация, которой корсар неким образом служил. Например, если корсар Великого Моря был нанят дамбратским вельможей для потопления торговых кораблей его конкурентов, то корсар может определить вельможу как своего покровителя. Корсар получает +2 бонус обстоятельств по проверкам Дипломатии при взаимодействии со своим покровителем. Он получает +2 бонус обстоятельства по проверкам Запугивания при взаимодействии с любым из противников своего покровителя или с любым, кого он грабил прежде (неважно - это единственный корабль и его команда или целая нация). В любой момент корсар может переключиться на нового покровителя, и бонусы обстоятельств изменяются соответственно. Если корсар когда-либо захочет отказаться от покровителя вообще, он немедленно берет -2 штраф обстоятельств по всем проверкам Дипломатии с любым, кого ДМ посчитает соответствующим, до тех пор, пока не установит нового покровителя. Корсар без покровителя - простой пират, недостойный доверия.

проверкам способностей, сделанным для сопротивления натиску быка или подсечке, находясь в узком или низком месте.

Имущество: +2 полный пластинчатый доспех легкого укрепления, +2 великий топор.

Старший Халруаа (Halruaan Elder)

Для члена общества Халруаа простого признания в качестве волшебника недостаточно; щегольство, с которым он использует магию, имеет равную важность. Старшие Халруаа - само воплощение такой показушности, и их ослепительные и уникальные демонстрации тайной силы делают их самыми уважаемыми практикующими магию этой земли. Их беспрецедентные таланты зарабатывают им место в уважаемом и престижном Совете Старших, где они ведут политику страны.

Тайные заклинатели - единственные классы, имеющие право присоединиться к рядам старших Халруаа, и подавляющее большинство их - волшебники. Ни барды, ни колдуны не уважаются в обществе Халруаа, так что немногие из них остаются на родине достаточно долго, чтобы достигнуть уровня талантов, необходимого для становления членом Совета. Никакие другие классы не имеют необходимых навыков, чтобы стать старшими Халруаа.

Хотя старшие Халруаа ответственны за управление страной, не так много их времени уходит на это. Таким образом, они свободны путешествовать, экспериментировать и исследовать новые заклинания или изготавливать изделия. Значительное количество старших редко появляется при дворе нетиарха (короля-волшебника), предпочитая вместо этого рисковать собой в поисках чудесной магии в других местах Фаэруна.

Hit Die: d4.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать старшим Халруаа, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Навыки: Дипломатия 5 разрядов, Знание (тайны) 10 разрядов, Колдовство 10 разрядов.

Умения: Адепт Халруаа, Тематика Заклинаний, любое метамагическое умение, любое умение создания предмета.

Заклинания: Способность читать тайные заклинания 4-го уровня.

Регион: Халруаа.

Специальный: Персонаж должен подать прошение о вступлении в Совет Старших Халруаа и после проверки текущими старшими быть принятым в этот правящий орган.

ТАБЛИЦА 2-3: СТАРШИЙ ХАЛРУАА

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день/ известные заклинания
1-й	+0	+0	+0	+2	искусное наложение 1, связь круга	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Подпись заклинания	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
3-й	+1	+1	+1	+3	-	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Искусное наложение 2	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
5-й	+2	+1	+1	+4	Подпись заклинания	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
6-й	+3	+2	+2	+5	-	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
7-й	+3	+2	+2	+5	Искусное наложение 3	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
8-й	+4	+2	+2	+6	Подпись заклинания	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
9-й	+4	+3	+3	+6	-	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
10-й	+5	+3	+3	+7	Искусное наложение 4	+1 уровень существующего тайного колдовского класса

Навыки класса

Навыки класса старшего Халруаа (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Расшифровка Записи (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Знание (все навыки, принятые индивидуально) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Чувство Мотива (Мудрость) и Колдовство (Интеллект).

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса старший Халруаа.

Мастерство оружия и доспехов: Старшие Халруаа не получают никакого мастерства с оружием или доспехами.

Заклинания в день/известные заклинания: На каждом уровне старший Халруаа получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в тайном колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением уровней престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс изгнания или разрушения нежити, метамагическое умение или умение создания предмета и так далее). Если он имел более одного тайного колдовского класса перед тем, как стать старшим

Халруаа, он должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Искусное наложение (Ex): Старший Халруаа стал настолько квалифицированным в наложении своих заклинаний с различными метамагическими умениями, что использование этих умений для него облегчилось. На 1-м уровне он выбирает метамагическое умение, которое знает. Увеличение уровня ячеек заклинаний для использования этого метамагического умения теперь постоянно уменьшается на один уровень, до минимальной модификации первоначального уровня заклинания +1. Например, если старший Халруаа с искусным наложением 1 пожелает приготовить усиленную *магическую ракету*, то заклинание займет ячейку только на один уровень выше первоначального (вместо двух). На 4-м уровне и каждые три уровня после этого старший Халруаа может выбирать новое метамагическое умение, которое он знает. Это умение получает ту же самую выгоду; заклинания, измененные этим умением, занимают ячейки на один уровень ниже нормального (минимум - первоначальный уровень заклинания +1). Если старший Халруаа при получении уровня не имеет метамагического умения, к которому можно применить способность, предоставляемую искусным наложением, или если он предварительно применил искусное наложение ко всем жизнеспособным метамагическим умениям, которые он знает (любые метамагические умения, требующие, чтобы заклинание занимало ячейку на два или более уровней выше нормального), он не получает от этой способности никакой выгоды, пока не приобретет новое метамагическое умение, которое можно затронуть искусным наложением. При этом он сможет автоматически определить это умение как измененное неиспользованным применением искусного наложения.

Старший не может выбирать для искусного наложения одно и то же метамагическое умение более чем однажды. Например, старший Халруаа, выбирающий Ускорение Заклинания на 4-м уровне и уменьшая увеличение уровня ячеек заклинаний до трех, не может выбирать Ускорение Заклинания на 7-м или 10-м уровне для нового уменьшения.

Старший может готовить заклинания с несколькими метамагическими умениями, измененными способностью искусного наложения. К примеру, волшебник 10/старший Халруаа 10, который выбрал Усиление Заклинания и Максимизирование Заклинания в качестве метамагических умений, измененных искусным наложением, могут готовить усиленные максимизированные заклинания 1-го уровня в ячейках заклинаний 4-го уровня вместо ячеек 6-го уровня (2-1 [усиленное] +3-1 [максимизированное] = 3 [новая используемая ячейка заклинаний]).

Связь круга (Ex): Старший Халруаа имеет способность участвовать в магии круга Халруаа через умение Адепт Халруаа, предпосылки для вступления в класс. Магия круга полностью описана в "Установке Кампании Забытых Царств" и в "Руководстве Ведущего". Старший Халруаа по крайней мере 5-го уровня может быть лидером круга. Он также проходит ритуал, так что с ним можно входить в контакт через *Хрустальный Шар* Халруаа (см. ниже).

Подпись заклинания: Старший Халруаа получает Подпись Заклинания в качестве бонусного умения на 2-м, 5-м и 8-м уровнях. Он не должен выполнять предпосылки для умения и, таким образом, может выбирать для подписи любое заклинание, которое знает, а не заклинание, с которым имеет мастерство с умением Мастерство Заклинания. См. "Руководство Игрока по Фаэруну" для описания умения Подпись Заклинания.



Типовой старший Халруаа

Тебадол: Мужчина человек волшебник 7/старший Халруаа 3; CR 10; Средний гуманоид (человек); HD 7d4+7 плюс 3d4+3; hp 35; Инициатива +1; Скорость 30 футов; АС ЭТО, касание 11, застигнутый врасплох 14; Базовая атака +4; Захватывание +4; Атака +5 рукопашная (1d6+1, +1 *четвертной посох защиты*); Полная атака +5 рукопашная (1d6+1, +1 *четвертной посох защиты*); SQ +4 на DC Колдовства для идентификации заклинаний Тебадола, искусное наложение 1 (Усиленное Заклинание), связь круга, фамильяр сова, выгоды фамильяра (+3 на Обнаружение при темном освещении, Настороженность, эмпатическая связь, доля заклинаний); AL LN; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +6, Воля +11; Сила 11, Ловкость 12, Телосложение 12, Интеллект 19, Мудрость 13, Харизма 15.

Навыки и умения: Концентрация +14, Ремесло (алхимия) +9, Расшифровка Записи +10, Дипломатия +10, Сбор Информации +9, Знание (тайны) +16, Знание (история) +10 (+12 для Халруаа), Знание (Халруаа местное) +12, Чувство Мотива +12, Колдовство +21, Обнаружение +1 (+4 при темном освещении); Настороженность *, Сварить Зелье ^Б, Усиление Заклинания, Расширение Заклинания, Адепт Халруаа, Переговорщик, Написание Свитка ^Б, Тематика Заклинаний * (синий огонь), Подпись Заклинания (*туман молний*) ^Б.

* См. "Руководство Игрока по Фаэруну".

Языки: Общий, Дамбратский, Драконий, Эльфийский, Халруаа, Шаарский.

Искусное наложение (Ex): Когда Тебадол использует свое умение Усиления Заклинания для подготовки заклинания, он использует ячейку заклинания всего на один уровень выше фактического уровня заклинания, а не на два уровня.

Связь круга (Ex): Тебадол может участвовать в магии круга Халруаа и настроен на *Хрустальный Шар* Халруаа.

Фамильяр: Фамильяр Тебадола - сова по имени Шаалру. Фамильяр использует лучшие из своих собственных и базовых бонусов спасбросков Тебадола. Способности существа и его характеристики подытожены ниже.

Шаалру: Фамильяр сова; CR -; Крошечная магическая тварь (увеличенное животное); HD 10; hp 17; Инициатива +3; Скорость 10 футов, полет 40 футов (средне); АС 21, касание 15, застигнутый врасплох 18; Базовая атака +4; Захватывание -7; Атака или Полная атака +9 рукопашная (1d4-3, когти); Пространство/досигаемость 2 1/2 фт/0 фт.; SQ Доставка заклинаний касанием, улучшенное уклонение, видение при слабом освещении, доля заклинаний,

говорить со владельцем, говорить с птицами; AL LN; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +6, Воля +10; Сила 4, Ловкость 17, Телосложение 10, Интеллект 9, Мудрость 14, Харизма 4.

Навыки и умения: Слушание +14, Бесшумное Движение +17, Обнаружение +6 (+14 при темном освещении); Ловкость с Оружием.

Доставка заклинаний касанием (Su): Шаалру может доставлять заклинания касанием для Тебадола (см. Фамильяры в "Руководстве Игрока").

Улучшенное уклонение (Ex): Если Шаалру подвергается любому эффекту, который обычно позволяет ей делать попытку спасброска Рефлексов для половины урона, она не получает никакого урона при успешном спасброске и половине урона, если спасбросок проваливается.

Говорить с владельцем (Ex): Шаалру может связываться устно с Тебадолом. Другие существа не понимают связь без магической помощи.

Говорить с птицами (Ex): Шаалру может общаться с птицами (включая ужасные разновидности).

Выгоды аамильяра: Тебадол получает специальные выгоды от наличия фамильяра. Это существо предоставляет Тебадолу +3 бонус на проверки Обнаружения при темном освещении (включенный в вышеупомянутую статистику).

Настороженность (Ex): Шаалру предоставляет своему владельцу Настороженность, пока находится в пределах 5 футов.

Эмпатическая связь (Su): Тебадол может общаться с Шаалру эмпатически на расстоянии до 1 мили. Он имеет ту же самую связь с предметами или местами, что и Шаалру.

Доля заклинаний (Su): Тебадол может любым заклинанием, которое он накладывает на себя, также затрагивать Шаалру, если та находится в пределах 5 футов. Она может также накладывать заклинание с целью "на себя" на Шаалру.

Подготовленные заклинания волшебника (уровень заклинателя 10-й): 0-й - *тайная метка, обнаружение магии* ^T, *рука мага, открыть/закрыть*; 1-й - *леденящее касание* (+4 рукопашное касание; DC 15), *охлаждающий бриз Дарссона* + ^T, *падение пера, прыжок, луч ослабления* (+5 дальнее касание); 2-й - *пятно, порыв ветра* ^T (2) (DC 16), *сопротивление энергии, разбивание* (DC 16); 3-й - *хрупкая кожа* + ^T (DC 17), *рассеивание магии, магический круг против хаоса, предложение* (DC 17); 4-й - *черные щупальца Эварда, ледяной шторм, призрачный убийца* (DC 18), *тенивое призывание* (DC 18); 5-й - *жгучие щупальца Далтима* + ^T (DC 19), *телепорт*.

Книга заклинаний: Как выше, плюс: 0-й - все; 1-й - *тайный замок, сжигающие руки, постигать языки, увеличение персоны, верховое животное, магическая аура Нистула, сон*; 2-й - *выносливость медведя, непрерывное пламя, неверное направление*; 3-й - *полет, великое магическое оружие, луч истощения*; 4-й - *туман молний* + ^T, *зависание*; 5-й - *серпантин* +, *волны усталости*.

+ : Новое заклинание, описанное в Главе 3 этой книги.

T : Эти заклинания накладываются с +1 к уровню заклинателя.

Имущество: +1 четвертной посох защиты, амулет естественного доспеха +2, наручи доспеха +2, плащ сопротивления +2, кольцо пропитания, 2 микстуры лечения умеренных ран, микстура вынести элементы, жезл сжигающих рук (28 зарядов), стеклянная палочка (с непрерывным пламенем).

Маг-гончая Халруаа (Halruaan Magehound)

Маги-гончие - инквизиторы Халруаа. Задуманные в самые ранние дни страны как средства предотвращения трагедии, типа той, что Карсус принес нетерезам, маги-гончие контролируют практикующих-отступников. Они проверяют джордайн на магические способности, отслеживают преступных волшебников и продвигают самые важные законы Халруаа - те, что управляют использованием магии. Все в некоторой степени боятся магов-гончих, поскольку они стоят над нормальными законами земли. Они отвечают только перед Советом Старших, но даже эти волшебники не свободны от гнева магов-гончих.

Как правило, только волшебники или клерики имеют понимание и посвященность, чтобы стать магом-гончей Халруаа. Иногда магами-гончими становятся колдуны, и они с некоторых сторон рассматриваются как более соответствующие задаче из-за своей извращенной (по стандартам Халруаа) магической природы.

Маги-гончие Халруаа часто работают в одиночку. Тайные заклинатели избегают их компании, и эти инквизиторы редко собирают силы, если только их добыча не особенно мощна или трудна для захвата. Чаще маг-гончая имеет партнеров, помогающих в охоте. Эти компаньоны обеспечивают навыки и способности, дополняющие таковые мага-гончей, значительно облегчая его задачу.

Hit Die: d4.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать магом-гончей Халруаа, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Навыки: Концентрация 5 разрядов, Сбор Информации 4 разряда, Чувство Мотива 4 разряда, Колдовство 5 разрядов.

Умения: Боевое Колдовство, Великая Стойкость, Молниеносные Рефлексы.

Заклинания: Способность читать тайные или божественные заклинания 4-го уровня. Способность читать по крайней мере три заклинания, требующих спасбросков Стойкости, и по крайней мере три заклинания, требующих спасбросков Рефлексов. (Заклинание, наносящее урон, но не позволяющее спасброска, может занять место любого из этих требуемых заклинаний).

Божество-покровитель: Азут.

Регион: Халруаа.

Навыки класса

Навыки класса маг-гончей Халруаа (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Сбор Информации (Харизма), Запугивание (Харизма), Знание (все навыки, принятые индивидуально) (Интеллект), Поиск (Интеллект), Чувство Мотива (Мудрость) и Колдовство (Интеллект).

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-4: МАГ-ГОНЧАЯ ХАЛРУАА

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день/известные заклинания
1-й	+0	+0	+0	+2	Улучшенные спасброски заклинаний (+1), <i>тайная чувствительность</i>	+1 уровень существующего колдовского класса
2-й	+1	+0	+0	+3	-	+1 уровень существующего колдовского класса
3-й	+1	+1	+1	+3	Улучшенные спасброски заклинаний (+2)	+1 уровень существующего колдовского класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Соппротивление заклинаниям	-
5-й	+2	+1	+1	+4	Улучшенные спасброски заклинаний (+3)	+1 уровень существующего колдовского класса
6-й	+3	+2	+2	+5	-	+1 уровень существующего колдовского класса
7-й	+3	+2	+2	+5	Улучшенные спасброски заклинаний (+4)	+1 уровень существующего колдовского класса
8-й	+4	+2	+2	+6	-	-
9-й	+4	+3	+3	+6	Улучшенные спасброски заклинаний (+5)	+1 уровень существующего колдовского класса
10-й	+5	+3	+3	+7	Антимагическая аура	+1 уровень существующего колдовского класса

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса мага-гончей Халруаа.

Мастерство оружия и доспехов: Маг-гончая Халруаа не получает никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехами.

Заклинания в день/известные заклинания: На каждом уровне, кроме 4-го и 8-го, маг-гончая Халруаа получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получила уровень в колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением уровней престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс изгнания или разрушения нежити, метамагическое умение или умение создания предмета и так далее). Если он имел более одного колдовского класса перед тем, как стать мага-гончей Халруаа, он должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Улучшенные спасброски (Ex): Халруаа маг-гончая учится улучшать свое сопротивление тем видам заклинаний, которые он использует против других. На 1-м уровне он получает +1 бонус сопротивления на свои спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям способностей. Этот бонус увеличивается на +1 каждые два уровня сверх 1-го, до максимума +5 на 9-м уровне.

Тайная чувствительность (Sp): Маг-гончая Халруаа развивает острое понимание присутствия тайной магии в любом живущем существе. Он может использовать *тайную чувствительность* (см. ниже) по желанию, как волшебник, уровень которого равен его уровню мага-гончей Халруаа плюс его самый высокий уровень заклинателя.

Соппротивление заклинаниям (Ex): Маг-гончая Халруаа развивает сопротивление заклинаниям. На 4-м уровне он получает сопротивление заклинаниям, равное 15 + ее уровень мага-гончей Халруаа.

Антимагическое поле (Sp): Маг-гончая Халруаа развивает мощный инструмент против магов, на которых охотится. На 10-м уровне маг-гончая может использовать *антимагическое поле* однажды в день как волшебник, уровень которого равен его уровню мага-гончей Халруаа плюс его самый высокий уровень заклинателя.



Типовой маг-гончая Халруаа

Борика: Женщина человек воплощающий 7/маг-гончая Халруаа 2; CR 9; Средний гуманоид; HD 7d4+14 плюс 2d4+4; hp 40; Инициатива +2; Скорость 30 футов; AC 15, касание 13, застигнутый врасплох 13; Базовая атака +4; Захватывание +5; Атака +6 рукопашная (1d6+2, +1 хранения заклинаний четвертной посох); Полная атака +6 рукопашная (1d6+2, +1 хранения заклинаний четвертной посох); SQ тайная чувствительность, фамильяр, выгоды

фамильяра (+2 бонус на спасброски Рефлексов, Настороженность, эмпатическая связь, доля заклинаний), улучшенные спасброски заклинаний (+1 против заклинаний и подобных заклинаниям способностей); AL LN; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +8, Воля +10; Сила 13, Ловкость 15, Телосложение 15, Интеллект 17, Мудрость 14, Харизма 16.

Навыки и умения: Концентрация +10 (+14 при наложении защитно), Дипломатия +5, Сбор Информации +11, Запугивает +9, Знание (тайны) +11, Знание (Халпураа местное) +11, Бесшумное Движение +10, Поиск +9, Чувство Мотива +7, Колдовство +13; Настороженность *, Боевое Колдовство, Великая Стойкость, Исследователь, Молниеносные Рефлексы, Написание Свитка ^Б, Тихое Заклинание ^Б, Фокус Заклинания (воплощение).

Языки: Общий, Драконий, Эльфийский, Халфлингский, Халпураа.

Тайная чувствительность (Sp): Борика может использовать *тайную чувствительность* по желанию, как волшебник 9-го уровня.

Фамильяр: Фамильяр Борика - ласка по имени Инканти. Фамильяр использует лучшие из своих собственных и базовых бонусов спасбросков Борика. Способности существа и его характеристики подытожены ниже.

Инканти: Фамильяр ласка; CR -; Крошечная магическая тварь (увеличенное животное); HD 9; hp 20; Инициатива +2; Скорость 20 футов, подъем 20 футов; AC 18, касание 14, застигнутый врасплох 16; Базовая атака +4; Захватывание -7; Атака или Полная атака +8 рукопашная (1d3-4, укус); Пространство/досигаемость 2 1/2 фт/0 фт.; SA зацепление; SQ Доставка заклинаний касанием, улучшенное уклонение, видение при слабом освещении, нюх, доля заклинаний, говорить с владельцем, говорить со своим видом; AL LN; Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +4, Воля +9; Сила 3, Ловкость 15, Телосложение 10, Интеллект 9, Мудрость 12, Харизма 5.

Навыки и умения: Баланс +10, Подъем +10, Скрытность +11, Бесшумное Движение +8, Обнаружение +3; Ловкость с Оружием.

Зацепление (Ex): Если Инканти поражает атакой укусом, она может использовать свои мощные челюсти, чтобы прицепиться к телу противника и автоматически наносить урон укусом каждый раунд, пока остается прицепившейся. Прицепившись, Инканти теряет свой бонус Ловкости к классу доспеха (AC 16). Чтобы удалить Инканти от захвата, противник должен пригвоздить существо.

Доставка заклинаний касанием (Su): Инканти может доставлять заклинания касанием для Борика (см. Фамильяры в "Руководстве Игрока").

Улучшенное уклонение (Ex): Если Инканти подвергается любому эффекту, который обычно позволяет ей делать попытку спасброска Рефлексов для половины урона, она не получает никакого урона при успешном спасброске и половину урона, если спасбросок проваливается.

Говорить с владельцем (Ex): Инканти может связываться устно с Борикой. Другие существа не понимают связь без магической помощи.

Говорить со своим видом (Ex): Инканти может общаться с животными примерно того же вида, что и она сама (включая ужасные разновидности).

Выгоды фамильяра: Борика получает специальные выгоды от наличия фамильяра. Это существо предоставляет Борике +2 бонус на спасброски Рефлексов (включенный в вышеупомянутую статистику).

Настороженность (Ex): * Инканти предоставляет своему владельцу Настороженность, пока находится в пределах 5 футов.

Эмпатическая связь (Su): Борика может общаться с Инканти эмпатически на расстоянии до 1 мили. Она имеет ту же самую связь с предметами или местами, что и Инканти.

Доля заклинаний (Su): Борика может любым заклинанием, которое она накладывает на себя, также затрагивать Инканти, если та находится в пределах 5 футов. Она может также накладывать заклинание с целью "на себя" на Инканти.

Подготовленные заклинания волшебника (уровень заклинателя 7-й; запретные школы - зачарование и некромантия): 0-й - *обнаружение магии, вспышка* (DC 14), *свет, луч мороза* (2) (+6 дальнее касание); 1-й - *сжигающие руки* (DC 15), *доспех мага, магическая ракета* (3), *щит*; 2-й - *обнаружение мысли* (DC 15), *блестящая пыль* (DC 15), *сопротивляются энергии, опаляющий луч* (2) (+6 дальнее касание), *разбивание* (DC 16); 3-й - *яснослышание/ясновидение, рассеивание магии, огненный шар* (DC 17), *заряд молнии* (DC 17), *необнаружение*; 4-й - *малая сфера неуязвимости, эластичная сфера Отилука, крик* (DC 18); 5-й - *конус холода* (DC 19), *стена силы*.

Книга заклинаний: Как выше, плюс: 0-й - все, кроме зачарования и некромантии; 1-й - *обнаружение секретных дверей, обнаружение нежити, постигать языки, маскировка себя, идентификация, плавучий диск Тенсера, истинный удар*; 2-й - *темнота*; 3-й - *дневной свет*; 4-й - *ледяной шторм*.

Имущество: +1 хранения заклинаний четвертной посох (*рассеивание магии*), наручи доспеха +2, ботинки эльфоподобных, кольцо падения пера, кольцо защиты +1, алмазная пыль (500 gr).

Рука Адамы (Hand of the Adama)

Рука Адамы - мягкий лидер, судья и жюри и защитник простого народа в одном лице. В земле, где вера народа переплетается с повседневными делами, рука Адамы - то присутствие, которое помогает народу помнить о кодексе поведения, улаживает споры и помогает тем, кому требуется помощь. Рука Адамы лучше всех понимает любые истины "Одного" и служит преподавателем другим, чтобы они получили ясность в своих действиях.

Клерики и паладины чаще всего обращаются к роли духовного советника и хранителя мира, которого реализовывает собой рука Адамы. Очень редко мантию руки Адамы принимают друид или рейнджер. Больше никакие классы не имеют духовной связи, необходимой для служения храму и пастве таким способом.

Руки Адамы часто работают маленькими группами вместе друг с другом или с другими, кто по-своему посвящен содействию принципам веры. Иногда, рука Адамы покидает Золотую Воду ради некоторой миссии или цели, но большинство их не уходит далеко от дома. Компаньоны руки Адамы должны быть индивидуумами высокоморального характера.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать рукой Адамы, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Законно доброе или законно нейтральное.

Навыки: Дипломатия 8 разрядов, Излечение 8 разрядов, Знание (религия) 8 разрядов.

Заклинания: Способность читать божественные заклинания 3-го уровня.

Божество-покровитель: Адама.

Регион: Золотая Вода.

Навыки класса

Навыки класса руки Адамы (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Излечение (Мудрость), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (история) (Интеллект), Знание (планы) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Чувство Мотива (Мудрость) и Колдовство (Интеллект).

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-5: РУКА АДАМЫ

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день/ известные заклинания
1-й	+0	+0	+0	+2	Языки, возложение рук	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
2-й	+1	+0	+0	+3	<i>Различить ложь, удаление болезни</i> 1/неделю	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
3-й	+2	+1	+1	+3	Зачарование предсказания	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
4-й	+3	+1	+1	+4	Пронзание иллюзии	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
5-й	+3	+1	+1	+4	<i>Узнать правду, удаление болезни</i> 2/неделю	+1 уровень существующего божественного колдовского класса

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса рука Адамы.

Мастерство оружия и доспехов: Руки Адамы не получают никакого мастерства с оружием или доспехами.

Заклинания в день/известные заклинания: На каждом уровне рука Адамы получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в божественном колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением уровней престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс изгнания или разрушения нежити, метамагическое умение или умение создания предмета и так далее). Если он имел более одного божественного колдовского класса перед тем, как стать рукой Адамы, он должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Языки (Sp): Рука Адамы может использовать *языки*, как заклинание, количество раз в день, равное его уровню руки Адамы плюс его бонус Харизмы (минимум однажды в день), как заклинатель уровня, равного его уровню руки Адамы плюс его самый высокий уровень божественного заклинателя.

Возложение рук (Su): Рука Адамы может излечивать касанием общее количество очков жизни, равное его уровню руки Адамы х его бонус Харизмы (если есть). См. особенность класса паладина в "Руководстве Игрока". Уровни паладина складываются с уровнями руки Адамы с целью определения того, сколько очков жизни рука Адамы может излечить в день.

Различить ложь (Sp): Начиная со 2-го уровня, рука Адамы может использовать *различить ложь*, как заклинание, три раза в день, с уровнем заклинателя, равным его уровню руки Адамы плюс его самый высокий уровень божественного заклинателя. DC спасброска против этой способности - 14 + модификатор Мудрости руки Адамы.

Удаление болезни (Sp): Рука Адамы 2-го уровня может использовать *удаление болезни*, как заклинание, однажды в неделю на 2-м уровне. На 5-м уровне и выше он может использовать эту способность дважды в неделю.

Зачарование предсказания (Ex): Начиная с 3-го уровня рука Адамы добавляет свой удвоенный уровень руки Адамы к своему шансу процента успеха при использовании заклинаний предсказания типа



предзнаменования или предсказания. Если клерик 11/рука Адамы 4 читает *предсказание*, его шанс успеха - 70% (база) + 15% (1% на уровень заклинателя) +8% (2 x его уровень руки Адамы), или 93 %.

Пронзание иллюзии (Su): На 4-ом уровне и выше рука Адамы получает сверхъестественную способность проникать сквозь иллюзии и маскировки по желанию. Всякий раз, когда рука Адамы видит заклинание иллюзии или маскировки любого вида, он немедленно делает спасбросок Воли, чтобы видеть сквозь него. Рука Адамы не должен взаимодействовать с иллюзией или касаться ее, визуального контакта достаточно для предоставления спасброска Воли.

Узнать правду (Su): Коснувшись существа, которое лгало ему, рука Адамы 5-го уровня может вынудить существо сказать правду. Существо может сделать спасбросок Воли (DC 15 + модификатор Харизмы руки Адамы), чтобы сопротивляться этому воздействию на разум эффекту принуждения. Если спасбросок проваливается, существо должно сказать истинную версию о лжи, которую оно произнесло. Рука Адамы может использовать эту способность по желанию, но только после наложения *различить ложь* (или использования своей подобной заклинанию способности с тем же названием) на рассматриваемое существо.

Типовой рука Адамы

Совиал: Мужчина человек клерик Адамы 6/рука Адамы 4; CR 10; Средний гуманоид; HD 6d8+6 плюс 4d8+4; hp 55; Инициатива +0; Скорость 30 футов; AC 18, касание 10, застигнутый врасплох 18; Базовая атака +7; Захватывание +2; Атака +8 рукопашная (1d6+1 или 2d6+1 несмертельный, +1 *милосердная легкая булава*); Полная атака +8/+3 (1d6 или 2d6 несмертельный, +1 *милосердная легкая булава*); SA подобные заклинаниям способности, изгнание нежити 9/день (+4, 2D6+8, 7-ая); SQ *различить ложь* 3/день (DC 17), зачарование предсказания (+8 %), возложение рук (8 пунктов/день), пронзание иллюзии, удаление болезни 1/неделю, языки 6/день; AL LG; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +5, Воля +12; Сила 10, Ловкость 10, Телосложение 12, Интеллект 14, Мудрость 17, Харизма 14.

Навыки и умения: Оценка +8, Блеф +5, Концентрация +10, Дипломатия +14, Излечение +11, Знание (планы) +7, Знание (религия) +12, Чувство Мотива +14, Колдовство +10; Дополнительное Изгнание, Улучшенное Изгнание, Молниеносные Рефлексы, Переговорщик, Серебряная Ладонь.

Языки: Общий, Небесный, Дурпари, Халфлингский.

Пронзание иллюзии (Su): Совиал может проникать сквозь иллюзии и маскировки по желанию. Всякий раз, когда он видит заклинание иллюзии или маскировки любого вида, он немедленно делает спасбросок Воли, чтобы видеть сквозь него. Он не должен взаимодействовать с иллюзией или касаться ее, визуального контакта достаточно.

Подготовленные заклинания клерика (уровень заклинателя 10-й): 0-й - *создать воду, обнаружение магии, обнаружение яда, руководство, свет, исправление*; 1-й - *благословение, благословить воду, обнаружение зла, защита от зла* ^{ДДб}, *удалить страх, щит веры*; 2-й - *помощь* ^Д, *предзнаменование, спокойные эмоции* (DC 15), *мудрость совы, защитить другого, солнечный заряд* (+ (DC 15)); 3-й - *рассеивание магии, помогающая рука, магический круг против зла* ^{ДДб}, *молитва, иссушающий свет* (+7 дальнее касание); 4-й - *якорь измерений* (+7 дальнее касание), *предсказание, святой удар* ^{ДДб} (DC 17), *нейтрализовать яд*; 5-й - *рассеивание зла* ^{ДДб} (+7 рукопашное касание; DC 18), *великая команда* (DC 18), *истинное видение*.

Д: Заклинание домена. Домены: Добро (заклинания добра [Дб] накладываются с +1 к уровню заклинателя), Лечение (излечивающие заклинания накладываются с +1 к уровню заклинателя).

+: Новое заклинание, описанное в Главе 3 этой книги.

Имущество: +1 *мифриловая рубаха*, +2 *легкий стальной щит*, +1 *милосердная легкая булава*, *жемчужина силы* (заклинание 2-го уровня), *эликсир огненного дыхания*.



Кулак хин (Hin Fist)

Кулак хин - набожный член храма, посвященного и Йондалле, и защите царства халфлингов Льюирен. Наполненный доверием к своим способностям, кулак хин преобразовывает эту самоуверенность в силу мастерства над собой и над миром вокруг себя. Он видит в своем теле и разуме дары Йондаллы, которые следует развивать и использовать по полной - нет потребности в искусственных инструментах типа оружия.

Из клериков, паладинов и монахов выходят лучшие кулаки хин, хотя и барды, бойцы и жулики иногда сужают фокусировку своей жизни, чтобы приспособиться к этому пути. Даже друиды, колдуны и волшебники могут иногда дисциплинировать разум и тело достаточно, чтобы хорошо использовать навыки и способности кулака хин.

Кулаки хин обычно изучают и улучшают себя среди себе подобных в храмах Льюирена. Также они блуждают по земле, в одиночку или маленькими группами, служа чемпионами Йондаллы. Их строгая вера требует, чтобы они выбирали товарищей, истинных в своем сердце.

Создание кулака хин

Вы можете создать кулак хин, адаптируя престиж-класс священный кулак из "Книги Божественных" для использования на Фаэруне. Престиж-класс может использоваться со следующими регулировками.

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать кулаком хин, персонаж должен выполнять следующие критерии (в дополнение к таковым оригинального престиж-класса).

Раса: Халфлинг.

Мировоззрение: Законно доброе.

Божество-покровитель: Йондалла.

Регион: Льюирен.

Джордайн-визирь (Jordain Vizier)

Джордаины - специальная каста слуг, хотя все же и верхний класс в магократии Халруаа. Они обучаются с младых лет понимать магию, изучают широкий спектр академических дисциплин, и их учат быть невозмутимыми перед лицом чудесного. После их окончания Дома Джордайн они назначаются одному из правящего класса волшебников Халруаа, где их особые навыки делают их важными советниками и стражами их новых владык.

Большинство джордаинов-визирей начинают свое обучение как эксперты, затем обращают свои способности на класс монаха до приобретения квалификации в качестве джордайна-визира, после чего, как правило, чередуют уровни джордайна-визира и монаха. Члены ордена джордайн обычно мультиклассируют как эксперты, бойцы, джордаины-визирь и монахи, но некоторый мультиклассируют как жулики. Немногие принимают колдовские классы, поскольку это неизбежно начинает охоту на них магов-гончих.

Джордайн-визирь относится к приключениям также невозмутимо, как и ко всему остальному. Хотя большинство джордаинов-визирей можно найти вдали от дома, только когда они сопровождают своих владык на важных миссиях, некоторые бегут из Халруаа, чтобы переломить свой этический кодекс или обрести свободу. За такими отступниками охотятся, и они, вероятно, будут окружать себя подобно мыслящими союзниками и постоянно будут в движении.

Hit Die: d6.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать джордаином-визирем, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Человек (Халруаа).

Мировоззрение: Любое законное.

Базовый спасбросок Воли: +6.

Навыки: Концентрация 8 разрядов, Дипломатия 2 разряда, Сбор Информации 2 разряда, Излечение 2 разряда, Знание (тайны) 8 разрядов, Знание (история) 4 разряда, Знание (знать и королевская семья) 4 разряда, Знание (любое другое) 4 разряда, Слушание 2 разряда, Колдовство 4 разряда.

Умения: Железная Воля, Мудрость Заклинаний.

Божество-покровитель: Одно из принятых божеств Халруаа, обычно Мистра или Азут.

Специально: Должен быть грамотен и говорить на Общем, Халруаа и по крайней мере еще на двух языках. Должен вырасти в Доме Джордайн. Это устраняет практикование тайной магии и использования многих магических изделий - объектов расследований магов-гончих.

Навыки класса

Навыки класса джордайна-визира (и ключевая способность для каждого навыка) - Оценка (Интеллект), Концентрация (Телосложение), Расшифровка Записи (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Сбор Информации (Харизма), Излечение (Мудрость), Знание (все навыки, принятые индивидуально) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Исполнение (Харизма), Профессия (Мудрость), Поиск (Интеллект), Чувство Мотива (Мудрость), Говорить на Языке (нет), Колдовство (Интеллект) и Обнаружение (Мудрость).

Пункты навыка на каждом уровне: 8 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-7: ДЖОРДАЙН-ВИЗИРЬ

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+0	+0	+0	+2	Тайное обнаружение, сопротивление тайным заклинаниям, эйдетическая память
2-й	+1	+0	+0	+3	Бонусный язык, боевое понимание +1
3-й	+2	+1	+1	+3	Контрзаклинание
4-й	+3	+1	+1	+4	Бонусный язык, боевое понимание +2
5-й	+3	+1	+1	+4	Адъютант, грация

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса джордайна-визира.

Мастерство оружия и доспехов: Джордайн-визирь не получает никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехами.

Тайное обнаружение (Ex): Джордайн-визирь подвергается ментальному и физическому обучению, затрудняющему его обнаружение тайными заклинаниями и изделиями предсказания. Эта способность функционирует в точности подобно заклинанию *необнаружение*, за исключением того, что она работает только против тайной магии. ДС для преодоления этой способности необнаружения - 15 + уровень персонажа джордайна-визира + его модификатор Харизмы.

Сопротивление тайным заклинаниям (Ex): Джордайн-визирь имеет сопротивление заклинаниям против тайной магии, равное 10 + уровень персонажа джордайна-визира + его модификатор Харизмы.

Эйдетическая память (Ex): Джордайн-визирь столь глубоко обучен различным формам мнемоники, что их навыки становятся подсознательными. Они собирают знания всех дисциплин и могут обрабатывать его дедуктивным способом, бросающим вызов объяснениям. Эта способность имеет три функции: воспоминание знаний и восприятие, удерживание определенных вещей к памяти и точные умозаключения.

За годы изучения, с намерением лучше всего служить своему владыке-волшебнику, джордайн-визирь получает способность знать легенды или информацию о различных темах также, как бард с бардским знанием. Джордайн-визирь добавляет свой уровень джордайна-визира + свой модификатор Интеллекта к проверке знаний, которая в остальном функционирует в

точности подобно проверке бардского знания. См. "Руководство Игрока" для большего количества информации о бардском знании. Если, джордайн-визирь имеет уровни барда, мастера знаний или другого класса, предоставляющего способность, подобную бардскому знанию, эти уровни классов складываются с целью определения эффективности этого аспекта эйдетической памяти. Таблица 2-6: Эйдетическая память показывает дополнительные примеры DC для воспоминания или знания о специфическом факте.

Джордайн-визирь может также выделять предметы памяти с совершенной точностью. Он может хранить количество предметов, равное его уровню джордайна-визиря + его модификатор Интеллекта. Джордайн-визирь может сбрасывать более старые предметы в пользу новых. Сброшенные предметы могут быть вспомнены как другие типы воспоминаний с использованием DC из Таблицы 2-6: Эйдетическая память.

ТАБЛИЦА 2-6: ЭЙДЕТИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Тип памяти	DC
Воспоминание очевидной детали или общепринятой истины	10
<i>Несколько дворянок посетили празднование индукции Старшего Тебадола; суть беседы; серебряное оружие повреждает ликантропов.</i>	
Воспоминание важной детали или специализированных знаний	15
<i>Третья дочь Тебадола отсутствовала; ключевые фразы беседы; извергские существа имеют сопротивление холоду.</i>	
Воспоминание значимой детали или тайных знаний	20
<i>Борика, маг-гончая, спрашивала нескольких посетителей о дочери Тебадола; воспоминание "слово в слово" ключевых частей беседы; какие заклинания затрагивают специфический вид големов.</i>	
Тривиальная деталь или малоизвестные знания	25
<i>Тебадол кратко скривился, когда Борика спросила его о дочери; воспоминание "слово в слово" беседы полностью; сопротивления и невосприимчивость различных аутсайдеров.</i>	

Наконец, джордайн-визирь может использовать свою отточенную память, чтобы делать быстрые, как молния, выводы, основываясь на малейших ключах, образах или остатках информации. Он может делать разумные утверждения в отношении персоны, места или объекта на основе небольших знаний. Однако, эта способность - результат строго логического процесса, включающего воспоминание и анализ любой возможной частички данных, относящихся к теме. Характер знаний, получаемых джордайн-визирем, оставлен на усмотрение ДМа, но они могут включать ответ на загадку, путь из лабиринта или даже заключение по дилемме. Проверка эйдетической памяти с бонусом, равным уровню джордайна-визиря персонажа + его модификатор Интеллекта, должна быть сделана для сбора желательной информации. ДМ тайно определяет DC.

Бонусный язык (Ex): В течение своих трудолюбивых занятий джордайны-визиря изучают новые языки, чтобы иметь доступ к большему знанию и лучше служить своим владыкам-волшебникам. Джордайн-визирь может выбирать новый язык на 2-м и 4-м уровнях.

Боевое понимание (Ex): Из-за своих быстрых дедуктивных умов и обширного обучения джордайны-визиря могут в некоторой степени предсказывать следующий ход противника. Джордайны-визиря получают +1 бонус понимания на броски атаки и +1 бонус увертливости к классу доспеха. На 4-м уровне бонусы увеличиваются до +2.

Контрзаклинание (Su): Хотя джордайны-визиря не учатся читать заклинания, начиная с 3-го уровня они учатся направлять свое сопротивление заклинаниям наружу. Это, объединенное с их знанием колдовства и того, как разрушать заклинания, дает им способность готовить контрзаклинание тайного заклинания как готовое действие. (Для большего количества информации о контрзаклинаниях см. "Руководство Игрока").

Подобно заклинателю, джордайн-визирь должен выбрать противника в качестве цели контрзаклинания и приготовить действие, чтобы противостоять его заклинанию. Когда противник пытается читать заклинание, визирь делает проверку Колдовства (DC 15 + уровень заклинания) как свободное действие, чтобы идентифицировать заклинание противника. В отличие от заклинателя, для завершения действия джордайн-визирь должен делать специальную проверку уровня класса (1d20 + уровень джордайна-визиря), равную или превышающую 5 + уровень заклинателя заклинания. При успехе джордайн-визирь отменяет тайное заклинание без других результатов. Джордайн-визирь может контрзаклинать только заклинания уровня, равного или ниже его уровня джордайна-визиря + его модификатор Харизмы, и он может делать попытку контрзаклинания количество раз в день, равное тому же числу. Эта сила основана на Плетении, и на нее можно воздействовать умениями и магией Теневого Плетения точно так же, как и на любую другую магию Плетения.

Бывший джордайн-визирь, получающий способность контрзаклинания как заклинатель, должен выбрать после проверки Колдовства - контрзаклинать как джордайн-визирь или как колдовской класс. Способности никаким способом не складываются.

Адьютант (Ex): Джордайны-визиря в конечном счете становятся обязательными помощниками своих владык. На 5-м уровне персонаж удваивает свои бонусы Интеллекта и Мудрости (если есть) в отношении эйдетической памяти и всех соответствующих проверок навыков класса.

Грация (Ex): На 5-м уровне джордайны-визиря становятся более стойкими к



эффектам магии. Персонаж может применять свой бонус Харизмы (если есть) в качестве бонуса на спасброски против сверхъестественных способностей, заклинаний и подобных заклинаниям способностей.

Кодекс поведения: Джордайн -визирь никогда не лгут, никогда не используют заклинания (или магические изделия, которые производят подобные заклинаниям эффекты) и повинуются волшебникам, властям и законам Халруаа. Наказание за нарушение этих правил - обычно смерть. Все джордаины неплодородны, так что джордайн-визирь не может иметь детей. Джордаины-визирь редко обращаются с деньгами, так что теоретически их менее вероятно развратить деньгами. Им преподают превосходство философского над материальным и учат полагаться на своих владык-волшебников для решения большинства своих материальных потребностей.

Примечание по мультиклассированию: Большинство джордаинов-визирей мультиклассируют как эксперты, монахи и/или бойцы. Джордаины-визирь могут добавлять уровни любого из этих классов без потери способности продвигаться как монахи. Это - исключение к правилу из секции Бывшие монахи в "Руководстве Игрока". При нарушении этих расширенных пределов, мультиклассирование в класс кроме вышеупомянутых заканчивает развитие джордайна-визиря как монаха, как описано в стандартных правилах. Такое мультиклассирование не заканчивает развитие джордайна-визиря как джордайна-визиря.

Некоторые джордаины-визирь мультиклассируют как жулики или колдуны, хотя последний выбор почти наверняка изгоняет их из ордена джордайн и делает беглецами, преследуемыми смертельными магами-гонимыми.

Бывшие джордаины-визирь: Джордайн -визирь, становящийся незаконопослушным, не может получать дальнейшие уровни как джордайн-визирь, но сохраняет все способности джордайна-визиря. Кроме того, джордайн-визирь, пойманный на нарушении кодекса поведения, может быть выброшен из ордена джордайн, таким образом не имея возможности получать новые уровни в этом классе. К сожалению, такое изгнание реже, чем смертный приговор.

Типовой джордайн-визирь

Зурло: Мужчина человек эксперт 1/монах 5/джордайн-визирь 1; CR 6; Средний гуманоид; HD 1d6+1 плюс 1d8+8 плюс 1d6+1; hp 35; Инициатива +7; Скорость 40 футов; AC 17, касание 16, застигнутый врасплох 14; Базовая атака +3; Захватывание +8; Атака +6 рукопашная (1d8+1, невооруженный удар); Полная атака +4/+4 рукопашная (1d8+1, невооруженный поток); SA удар *ки* (магия); SQ тайное обнаружение, тайное сопротивление заклинаниям 14, эйдетическая память +5 (3 предмета в памяти), уклонение, чистота тела, медленное падение (20 футов), неподвижный разум; AL LN; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +7, Воля +10; Сила 13, Ловкость 16, Телосложение 13, Интеллект 14, Мудрость 14, Харизма 16.

Навыки и умения: Баланс +10, Концентрация +9, Дипломатия +10, Искусство Побегу +7, Сбор Информации +7, Излечение +6, Прыжок +10, Знание (тайны) +12, Знание (Халруаа местное) +7, Знание (история) +7 (+9 для Халруаа), Знание (знать и королевская семья) +6 (+8 для Халруаа), Слушание +5, Чувство Мотива +8, Колдовство +12, Обнаружение +5, Кувырок +10; Боевые Рефлексы ^Б, Улучшенное Контрзаклинание, Улучшенный Захват ^Б, Улучшенная Инициатива, Улучшенный Невооруженный Удар ^Б, Мудрость Заклинаний, Ловкость с Оружием.

Языки: Общий, Драконий, Эльфийский, Халруаа.

Тайное обнаружение (Ex): Зурло трудно обнаружить с тайными заклинаниями предсказания и изделиями. Если такое заклинание или предмет используется против Зурло, пользователь должен сделать DC 19 проверку уровня заклинателя для того, чтобы предсказание сработало.

Уклонение (Ex): Если Зурло подвергается любому эффекту эффекту, который обычно позволяет ему делать попытку спасброска Рефлексов для половины урона, он не получает никакого урона при успешном спасброске.

Чистота тела (Ex): Иммуниет ко всем нормальным болезням. Магические и сверхъестественные болезни все же затрагивают Зурло.

Медленное падение (Ex): Монах в пределах досягаемости руки от стены может использовать это для замедления своего спуска при падении. Зурло получает урон, как будто падение было на 20 футов короче фактического.

Неподвижный разум (Ex): +2 бонус на спасброски против заклинаний и эффектов школы зачарования.

Имущество: Амулет естественного доспеха +1 (с символом Дома Джордайн).

Хранитель кордонов Люирена (Luiren Marchwarden)

Хранитель кордонов Люирена - защитник границ на земле халфлингов. В Люирене большая часть территории все еще зелена и неприручена. Хин редко селятся на длинных отрезках, но их общинам все же угрожают вторгающиеся монстры и потенциальные захватчики из других земель. Халфлинги нуждаются в защитниках, которые наблюдали бы за ними и не давали бы опасностям проскользнуть через неохраняемые границы. Это - задача хранителя кордонов Люирена.

Рейнджеры и друиды лучше всего подходят для того, чтобы стать хранителями кордонов, но иногда и другие классы выбирают этот путь. Из этих классов лишь волшебники и колдуны испытывают заметный недостаток защитных инстинктов, необходимых для эффективного исполнения задач хранителя кордонов. Варвары в Люирене необычны, и поэтому они также редки в качестве хранителей кордонов.

Хранители кордонов работают поодиночке и в маленьких группах. В любом случае, они принимают ответственность за определенную область сельской местности, и они рассматривают своей обязанностью защитить этот участок земли - и халфлингов, живущих на нем - от любых угроз. Они редко бродят за пределами своей домашней территории, потому что многие из их способностей и сил привязаны к области, которую они охраняют.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать хранителем кордонов Люирена, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Халфлинг.

Мировоззрение: Любое незлое.

Базовый бонус атаки: +4.

Навыки: Знание (Люирен местный) 5 разрядов, Знание (география) 8 разрядов.

Умения: Настороженность, Исследователь, Прослеживание

Заклинания: Способность читать божественные заклинания 1-го уровня.

Регион: Люирен

Навыки класса

Навыки класса хранителя кордонов Люирена (и ключевая способность для каждого навыка) - Подъем (Сила), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Приручение Животного (Харизма), Излечение (Мудрость), Скрытность (Ловкость), Прыжок (Сила), Знание (география) (Интеллект), Знание (Люирен местный) (Интеллект), Знание (природа) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Профессия (Мудрость), Поездка (Ловкость), Поиск (Интеллект), Обнаружение (Мудрость), Выживание (Мудрость), Плавание (Сила) и Использование Вербки (Ловкость).

Пункты навыка на каждом уровне: 6 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-8: ХРАНИТЕЛЬ МАРША ЛЮИРЕНА

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Бонус марша	Специально
1-й	+1	+2	+2	+0	+2	Освященный кордон, <i>обнаружение зла</i>
2-й	+2	+3	+3	+0	+2	Разделение бонуса кордона, <i>легкая тропа</i>
3-й	+3	+3	+3	+1	+3	<i>Безопасная поляна</i>
4-й	+4	+4	+4	+1	+3	<i>Рассеивание зла, матка земли</i>
5-й	+5	+4	+4	+1	+4	<i>Связь с кордоном, скрытность на виду</i>

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса хранителя кордонов Люирена

Мастерство оружия и доспехов: Хранитель кордонов Люирена не получает никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехами.

Бонус кордона (Ex): Хранитель кордонов Люирена получает бонус морали на спасброски и к классу доспеха всякий раз, когда находится в пределах границ своего кордона (см. освященный кордон, ниже). Он также получает этот бонус на проверки Скрытности, Знания (природа), Слушания, Бесшумного Движения, Обнаружения и Выживания, когда находится в пределах своего кордона. Этот бонус начинается с +2 и улучшается с каждым нечетным уровнем хранителя кордонов, пока не достигает +4 на 5-м уровне.

Освященный кордон (Ex): Хранитель кордонов Люирена устанавливает территорию, называемую кордоном, которую защищает от всех угроз. Этот кордон - область в 5 миль на уровень хранителя кордона в радиусе от центральной точки - обычно центральной деревни или городка, но иногда и от необычного места, типа священной рощи или водопада. Чтобы осматривать место во время своего марша, хранитель кордона должен знать ландшафт исключительно хорошо (как обозначено в соответствии с требованиями навыка для этого класса). Пока хранитель кордонов находится в пределах своего освященного кордона, он получает все дополнительные способности и бонусы класса, как определено ниже.

Если хранитель кордонов Люирена хочет установить новый кордон, он должен сначала создать дружественные отношения с местом, живя там в течение месяца. Как только он приучился к области, хранитель кордонов может определить это место как свой кордон, но выгоды от кордона не приходят полностью и немедленно. Первую неделю, когда хранитель кордонов Люирена занимает свой новый кордон, он имеет выгоды только от 1-го уровня хранителя кордонов. В течение второй недели активизируются выгоды 2-го уровня хранителя кордонов, и так далее каждую неделю до максимума выгод от собственного уровня хранителя кордонов. В тот момент, когда хранитель кордонов устанавливает новый кордон, он теряет все выгоды в старом.

Обнаружение зла (Sp): Хранитель кордонов Люирена может использовать *обнаружение зла* по желанию, когда находится внутри границ своего освященного кордона.

Разделение бонуса кордона (Ex): Начиная со 2-го уровня, хранитель кордонов Люирена может разделять бонусы морали, которые он получает от своей способности бонуса кордона, с отдельным союзником в пределах 30 футов. Разделение бонуса кордона - свободное действие, которое может быть выполнено по желанию, но хранитель кордонов должен быть способен видеть своего союзника все время, пока способность активизирована. Эффект продолжается, пока цель не выходит из диапазона или пока хранитель кордонов Люирена не заканчивает его как свободное действие.

Легкая тропа (Su): Со 2-го уровня в любое время, когда хранитель кордонов Люирена находится внутри границ своего освященного кордона, он может двигаться через все типы ландшафта как будто под эффектами заклинания *легкая тропа*. Это заклинание описано ниже.

Безопасная поляна (Sp): Хранитель кордонов 3-го уровня и выше получает способность использовать заклинание *безопасная поляна* (см. ниже) однажды в день. Эффект считается улучшенным метамагическим умением Расширение Заклинания. Хранитель кордонов должен быть в пределах своего кордона, чтобы использовать эту способность, и он использует ее на уровне заклинателя, равного его удвоенному уровню хранителя кордонов Люирена.

Рассеивание зла (Sp): Как только он достигает 4-го уровня, хранитель кордонов Люирена внутри границ своего освященного кордона может использовать *рассеивание зла* однажды в день. Его уровень заклинателя равен удвоенному уровню персонажа хранителя кордонов Люирена.

Матка земли (Sp): Хранитель кордонов Люирена 4-го уровня получает способность использовать заклинание *матка земли* однажды в день, пока находится внутри границ своего освященного кордона. Его уровень заклинателя равен удвоенному уровню персонажа хранителя кордонов Люирена.

Связь с кордоном (Sp): Начиная с 5-го уровня, хранитель кордонов может собирать информацию обо всем кордоне однажды в день, как будто он наложением заклинания *связь с природой*.

Скрытность на виду (Ex): На 5-м уровне, в пределах границ своего кордона, хранитель кордонов может использовать навык Скрытности даже тогда, когда его могут видеть.



Типовой хранитель кордонов Люирена

Куиллан: Мужчина сильный сердцем халфлинг рейнджер Шилы Перироил 7/хранитель кордонов Люирена 3; CR 10; Маленький гуманоид; HD 7d8+14 плюс 3d8+6; hp 65; Инициатива +5; Скорость 30 футов; AC 20, касание 16, застигнутый врасплох 15; Базовая атака +10; Захватывание +6; Атака +12 рукопашная (1d4, серп мастерской работы) или +17 дальнбойная (1d6+1/x3, +1 композитный длинный лук расстояния) или +14 дальнбойная (1d6+2/x3 плюс 1d6+2 [две стрелы], +1 композитный длинный лук расстояния с Многовыстрелом); Полная атака +12/+7 рукопашная (1d4, серп мастерской работы) или +15/+15/+10 дальнбойная (1d6+1/x3, +1 композитный длинный лук расстояния); SA Одобренный враг животные +4, одобренный враг аберрации +2; SQ Животный компаньон (военная собака; связь, доля заклинаний), *обнаружение зла*, легкая тропа, бонус кордона, *безопасная поляна*, освященный кордон (15-мильный радиус), разделение бонуса кордона, дикое сочувствие +8 (+4 магические твари), черты сильного сердцем халфлинга, шаг лесистой местности; AL NG; Спасброски: Стойкость +10 *, Рефлексы +11 *, Воля +4 *, Сила 11, Ловкость 20, Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 13, Харизма 12.

Навыки и умения: Подъем +10 (+12 с веревкой), Сбор Информации +5, Скрытность +13, Прыжок +13, Знание (географию) +10 (+12 в Люирене), Знание (Люирен местный) +10, Знание (природа)

+12, Слушание +10, Бесшумное Движение +14, Поездка +9 (+11, чтобы остаться в седле), Поиск +12, Обнаружение +10, Выживание +11 (+13, чтобы избежать заблудиться и для прослеживания, +2 дополнительный наземный), Плавание +10, Использование Веревки +10; Настороженность, Увертливость, Выносливость ^Б, Исследователь, Многовыстрел ^Б, Мобильность, Выстрел в Упор, Быстрый Выстрел ^Б, Прослеживание ^Б.

Языки: Общий, Гоблинский, Халфлингский, Шаарский.

Одобренный враг (Ex): Куиллан получает +4 бонус на свои проверки Блефа, Слушания, Чувства Мотива, Обнаружения и Выживания при использовании этих навыков против животных. Он получает тот же самый бонус на броски урона оружия. Против аберраций он получает +2 бонус по этим проверкам навыков и по броскам урона оружия.

Животный компаньон (Ex): Куиллан имеет военную собаку по имени Дакс в качестве животного компаньона. Способности существа и его характеристики подытожены ниже. Куиллан и Дакс имеют специальные качества связи и доли заклинаний.

Связь (Ex): Куиллан может обращаться с Даксом, как свободное действие. Он также получает +4 бонус обстоятельств по всем проверкам дикого сочувствия и проверкам Приручения Животного, сделанным в отношении своей собаки.

Доля заклинаний (Su): Куиллан может любым заклинанием, которое он читает, также затрагивать Дакса, пока тот находится в пределах 5 футов. Он может также накладывать заклинания с целью "на себя" на Дакса.

Дакс: Военная собака животный компаньон; CR -; Среднее животное; HD 4d8+8; hp 26; Инициатива +3; Скорость 40 футов; AC 21, касание 13, застигнутый врасплох 18; Базовая атака +3; Захватывание +6; Атака +6 рукопашная (1d6+4, укус); SA подсечка; SC уклонение, видение при слабом освещении, нюх, уловки; AL N; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +7, Воля +2; Сила 16, Ловкость 16, Телосложение 15, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 6.

Навыки и умения: Прыжок +9, Слушание +5, Обнаружение +5, Плавание +4, Выживание +3; Настороженность, Мастерство Легкого Доспеха, Прослеживание ^Б.

Подсечка (Ex): Если Дакс поражает с атаккой укусом, он может делать попытку подсечки противника (+1 модификатор проверки) как свободное действие без того, чтобы делать атаку касанием или вызывать атаку возможности. Если попытка терпит неудачу, противник не может реагировать на подсечку Дакс.

Уклонение (Ex): Если Дакс подвергается любому эффекту, который обычно позволяет ему делать попытку спасброска Рефлексов для половины урона, он не получает никакого урона при успешном спасброске. *Уловки:* Атака (все существа), подойти, защитить, лечь, рядом, исполнить и стоять.

Имущество: Кожаная попона мастерской работы, военное седло, уздечка.

Обнаружение зла (Sp): В пределах своего кордона Куиллан может использовать *обнаружение зла* по желанию, как заклинание.

Легкая тропа (Su): Когда Куиллан внутри границ своего освященного кордона, он может двигаться через все типы ландшафта, как будто находясь под эффектами заклинания *легкая тропа*.

Бонус кордона (Ex): Находясь в пределах границ своего кордона, Куиллан получает +3 бонус морали на спасброски и к классу доспеха. Он также получает этот бонус на проверки Скрытности, Знания (природа), Слушания, Бесшумного Движения, Обнаружения и Выживания, находясь в пределах своего кордона.

Безопасная поляна (Sp): Однажды в день Куиллан может использовать расширенную *безопасную поляну*, как заклинатель 6-го уровня, пока находится внутри границ своего освященного кордона.

Разделение бонуса кордона (Ex): По желанию и как свободное действие, Куиллан может разделять свой бонус кордона с отдельным союзником в пределах 30 футов. Куиллан должен быть способен видеть своего союзника, пока активизирована способность, и эффект продолжается, пока цель не выходит из диапазона или пока Куиллан не закончит его (свободное действие).

Черты сильного сердцем халфлинга: * Сильные сердцем халфлинги имеют +2 расовый бонус на спасброски против страха.

Шаг лесистой местности (Ex): Куиллан может двигаться через естественные шипы, колючие кустарники, заросшие области и подобный ландшафт с нормальной скоростью и без урона или другого ухудшения. Однако, шипы, колючие кустарники и заросшие области, магически управляемые для препятствования движению, все же затрагивают его.

Подготовленные заклинания рейнджера (уровень заклинателя 3-й): 1-й - *вынести элементы, говорить с животными*.

Имущество: +2 *кожаных доспех*, +1 *композитный длинный лук расстояния*, серп мастерской работы, легкий арбалет мастерской работы, *ботинки шагов и прыжков*, *микстура кошачьей грации*, 2 *микстуры лечения легких ран*.

Крестоносец Макуар (Maquar Crusader)

Макуар - благородный класс воинов нации Истганд, существующий для одной цели - преданная служба радже этой земли. Крестоносец Макуар следует строгому кодексу поведения, который не только ограничивает то, что он может иметь или где он может жить, но также ограничивает и пути, которыми торговцы могут влиять на него. По традиции, крестоносцы Макуар призываются на защиту королевского дома и семейства, защиту нации и на консультации по боевой тактике. Они являются и мощными чемпионами, способными к внушительному боевому мастерству с фалчионом, и известными защитниками, квалифицированными в защите тех, кто не может защититься сам.

Бойцы и паладины составляют большую часть рекрутов для рядов Макуар, хотя рейнджеры и клерики тоже иногда слышат призыв служить радже. Немногие из членов других классов имеют комбинацию посвященности, военных навыков и дисциплины, чтобы преуспеть как крестоносцы Макуар.

Крестоносцы Макуар обычно работают группами, хотя они могут быть и выборными единицами, призванными на определенные рабочие места - типа охраны дочери раджи - и большими силами в военное время. Одиноким крестоносцем Макуар может быть послан на серьезную миссию на службе своему радже, возможно - в качестве стража для дипломатов. В такое время крестоносец может приветствовать товарищеские отношения авантюристов, хотя некоторые время от времени находят строгий кодекс поведения Макуар неудобным.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать крестоносцем Макуар, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Законно доброе или законно нейтральное.

Базовый бонус атаки: +5.

Навыки: Знание (знать и королевская семья) 4 разряда.

Умения: Настороженность, Боевая Экспертиза, Фокус Оружия (фалчион).

Божество-покровитель: Адама.

Регион: Золотая Вода.

Специально: Персонаж должен иметь репутацию благородной и посвященной персоны. Он должен провести один полный месяц, живя по стандартам кодекса поведения крестоносца Макуар перед принятием в Макуар.

Навыки класса

Навыки класса крестоносца Макуар (и ключевая способность для каждого навыка) - Подъем (Сила), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Излечение (Мудрость), Прыжок (Сила), Знание (знать и королевская семья) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Профессия (Мудрость), Поиск (Интеллект), Чувство Мотива (Мудрость), Обнаружение (Мудрость) и Плавание (Сила).

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.



ТАБЛИЦА 2-9: КРЕСТОНОСЕЦ МАКУАР

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+1	+2	+2	+0	Великий Фокус Оружия (фалчион), путь вреда, странная лояльность +1
2-й	+2	+3	+3	+0	Поражение 1/день
3-й	+3	+3	+3	+1	Союзническая защита, странная лояльность +2
4-й	+4	+4	+4	+1	Защитный удар
5-й	+5	+4	+4	+1	Отклонение атаки
6-й	+6	+5	+5	+2	Поражение 2/день, странная лояльность +3
7-й	+7	+5	+5	+2	Защитный удар (+1)
8-й	+8	+6	+6	+2	Отклонение атаки (+1)
9-й	+9	+6	+6	+3	Поражение 3/день, странная лояльность +4
10-й	+10	+7	+7	+3	Защитный удар (+2)

Особенности класса

Мастерство оружия и доспехов: Крестоносцы Макуар опытни со всем простым и военным оружием, со всеми типами доспехов и со щитами.

Странная лояльность (Ex): Непокоримая посвященность крестоносца Макуар и его лояльность обязанностям затрудняют его разращение или влияние на него. Начиная с 1-го уровня, он получает +1 бонус сопротивления на спасброски Воли против всей воздействующих на разум заклинаний и подобных заклинаниям способностей; этот бонус увеличивается с получением уровней крестоносца, пока не достигает +4 на 10-м уровне.

Путь вреда (Ex): Крестоносец Макуар может решить встать на путь опасности, чтобы защитить отдельного союзника, называемого его запросом. В любое время, когда крестоносец в пределах 5 футов от своего запроса, и запрос подвергается атаке, крестоносец может решить поменяться местами с запросом и принять вместо него атаку. Он должен объявить о своем намерении поменяться местами с запросом, прежде чем сделан бросок атаки. Запрос крестоносца может быть выбран как свободное действие, когда он бросает инициативу в начале боя, и не может быть изменен на продолжительность этого боя. Крестоносец Макуар может использовать эту способность, только если его запрос на одну категорию размера больше или меньше, чем он сам.

Великий фокус оружия: Крестоносцы Макуар получают Великий Фокус Оружия (фалчион) как бонусное умение.

Поражение (Su): Однажды в день крестоносец Макуар 2-го уровня или выше может делать отдельную рукопашную атаку с +4 бонусом атаки и бонусом урона, равным его уровню крестоносца Макуар. Крестоносец должен объявить о поражении перед броском атаки, и использование поражения в течение дня тратится впустую, если атака промахивается. На 6-м уровне поражение употребляемо дважды в день, увеличиваясь до трех раз в день на 9-м уровне.

Союзническая защита: Крестоносец Макуар 3-го уровня получает Союзническую Защиту (см. выше) как бонусное умение.

Защитный удар (Ex): Начиная с 4-го уровня, крестоносец Макуар может делать атаку возможности против смежного противника, нападающего на его запрос в рукопашной. Крестоносец все еще ограничен одной атакой возможности в раунд, если он не имеет умения Боевые Рефлексы. Он получает +1 бонус на эту атаку за каждые три уровня после 4-го.

Отклонение атаки (Ex): Начиная с 5-го уровня, крестоносец Макуар может делать попытку парирования рукопашной атаки против своего запроса. Чтобы сделать попытку этого, он должен быть в пределах 5 футов от своего запроса, знать о надвигающейся атаке, не быть застигнутым врасплох и держать рукопашное оружие или щит, способные отклонить атаку. Однажды в раунд, когда его запрос обычно был бы поражен рукопашным оружием, крестоносец может делать спасбросок Рефлексов (DC 20 + магический зачарованный бонус оружия нападавшего [если есть]). Если он преуспевает, он отклоняет удар как свободное действие, оstarаясь при этом неповрежденным. На 8-м уровне крестоносец Макуар получает +1 бонус компетентности на этот спасбросок Рефлексов.

Кодекс поведения: Крестоносец Макуар всегда должен твердо придерживаться строгого кодекса поведения или рисковать быть удаленным из Макуар с потерей своего удостоенного статуса в обществе. Макуар не может иметь чего-либо помимо одежды, которую он носит, своего доспеха, меча и маленького количества личных эффектов, которые он может нести сам. (Крестоносцы Макуар, пришедшие из класса паладина, могут держать своих специальных верховых животных и оснащение для езды). Он не имеет никакого дома, помимо предоставленного ему раджи. Ответственность раджи - обеспечить крестоносца Макуар (который не может работать иначе, чем как крестоносец), но крестоносец, как ожидается, при потребности поможет нуждающимся - означает ли это защиту раджи от убийц или помощь в постройке нового публичного здания в маленькой деревне. Крестоносец Макуар не может брать плату за свою службу, в монете или в других материальных товарах, но он может просить о гостеприимстве на одну ночь любого гражданина, когда он далеко от своего обычного жилья. Макуар, как ожидается, будет повиноваться радже (или лидеру, которого он назначает под свою защиту) беспрекословно.

Примечание по мультиклассированию: Персонаж, который был паладином перед добавлением престиж-класса крестоносец Макуар, может свободно добавлять уровни крестоносца Макуар без потери способности продвигаться как паладин, пока он продолжает выполнять все остальные требования для поддержания статуса паладина. Это - исключение к правилу из секции Бывших паладинов в "Руководстве Игрока". При нарушении этих расширенных пределов, мультиклассирование в класс помимо крестоносца Макуар заканчивает развитие персонажа как паладина, как описано в стандартных правилах. Такое мультиклассирование не заканчивает развитие персонажа как крестоносца Макуар.

Типовой крестоносец Макуар

Лизан: Мужчина человек паладин Адамы 5/крестоносец Макуар 1; CR 6; Средний гуманоид; HD 5d10+10 плюс 1d8+2; hp 44; Инициатива +6; Скорость 30 футов; AC 17, касание 12, застигнутый врасплох 15; Базовая атака +6; Захватывание +9; Атака +12 рукопашная (2d4+5/18-20, +1 *фалчион*); Полная атака +12/+7 рукопашная (2d4+5 18-20, +1 *фалчион*); SA поразить зло 2/день, изгнание нежити 5/день (+4, 2d6+4, 2-й); SQ аура храбрости, аура добра, *обнаружение зла*, божественная грация, божественное здоровье, путь вреда, возложение рук (10 пунктов/день),

специальное верховое животное (тяжелая военная лошадь; эмпатическая связь, доля заклинаний), странная лояльность +1; AL LG; Спасброски: Стойкость +10, Рефлексы +7, Воля +6; Сила 16, Ловкость 14, Телосложение 15, Интеллект 13, Мудрость 16, Харизма 15.

Навыки и умения: Дипломатия +9, Излечение +8, Знание (знать и королевская семья) +6, Знание (религия) +6, Слушание +8, Поездка +7 (+9, чтобы остаться в седле), Обнаружение +8, Чувство Мотива +8; Настороженность, Боевая Экспертиза, Великий Фокус Оружия (фалчион) ^Б, Улучшенная Инициатива, Фокус Оружия (фалчион).

Языки: Общий, Дурпари, Халфлингский.

Поразить зло (Su): Дважды в день Лизан может попытаться поразить зло одной нормальной рукопашной атакой. Он добавляет +2 к своему броску атаки и наносит дополнительные 5 пунктов урона.

Аура храбрости (Su): Иммунен к страху, и каждый из союзников в пределах 10 футов от Лизана получает +4 бонус морали на спасброски против эффектов устрашения.

Обнаружение зла (Sp): *Обнаружение зла* по желанию, как заклинание.

Божественное здоровье (Ex): Иммунитет к болезни.

Путь вреда (Ex): Лизан может решить встать на путь опасности, чтобы защитить отдельного союзника, называемого его запросом. В любое время, когда Лизан в пределах 5 футов от своего запроса, и запрос подвергается атаке, Лизан может решить поменяться местами с запросом и принять вместо него атаку. Он должен объявить о своем намерении поменяться местами с запросом, прежде чем сделан бросок атаки. Запрос Лизана может быть выбран как свободное действие, когда он бросает инициативу в начале боя, и не может быть изменен на продолжительность этого боя.

Специальное верховое животное (Sp): Однажды в день, как полнораундовое действие, Лизан может вызывать свою тяжелую военную лошадь из небесных царств, которая будет служить ему до 10 часов. Лизан может отпустить Оглади в любое время как свободное действие. Способности существа и его характеристики подытожены ниже. Лизан и Оглади имеют специальные качества - эмпатическую связь и долю заклинаний.

Эмпатическая связь (Su): Лизан может эмпатически общаться с Оглади на расстоянии до 1 мили.

Доля заклинаний (Su): Лизан может любым заклинанием, которое он читает, также затрагивать Оглади, пока та находится в пределах 5 футов. Он может также накладывать заклинания с целью "на себя" на Оглади.

Оглади: Тяжелая военная лошадь специальное верховое животное; CR -; Большое животное; HD 6 d8+9; hp 22; Инициатива +1; Скорость 50 футов; AC 19, касание 10, застигнутый врасплох 18; Базовая атака +4; Захватывание +12; Атака +8 рукопашная (1d6+4, копыто); Полная атака +8 рукопашная (1d6+4, 2 копыта) и +3 рукопашная (1d4+2, укус); SA -; SQ видение при слабом освещении, нюх; AL LG; Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +6, Воля +2; Сила 19, Ловкость 13, Телосложение 17, Интеллект 6, Мудрость 13, Харизма 6.

Навыки и умения: Слушание +6, Обнаружение +5; Выносливость, Улучшенный Естественный Доспех, Бег.

Имущество: Военное седло, уздечка.

Странная лояльность (Ex): +1 бонус сопротивления на спасброски Воли против всей воздействующих на разум заклинаний и подобных заклинаниям способностей.

Подготовленные заклинания паладина (уровень заклинателя 2-й): 1-й - *защита от зла*.

Имущество: +1 цепная рубака, +1 фалчион, 2 микстуры лечения умеренных ран.

Дева бича (Scourge Maiden)

Девы Бича - священницы-воины Ловиатар, посвященные причинению боли и мук. Они усовершенствовали искусство пытки, и физической, и умственной, и они находят свое духовное удовлетворение, мучая любого, кого могут. Бич, одобренное оружие Ловиатар - орудием войны и преследований всех дев бича.

Клерики и клерики/бойцы, инициированные во внутренний круг последователей Ловиатар, имеют право стать девами бича. Среди других немногие имеют поведение и таланты для служения таким способом.

Девы бича - воины на линии фронта внутри храмов, посвященных Ловиатар. Они ответственны за привлечение заключенных, защищая высокопоставленных жриц и причиняя болезненное наказание обидчикам. Хотя девы бича, как правило, работают в группах друг с другом, они могут выйти и на уединенные задания. Этих служительниц Ловиатар можно найти в компании авантюристов - пока эти авантюристы небрезгливы и имеют моральные устои, позволяющие принять к себе садиста.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать девой бича, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Пол: Женщина.

Мировоззрение: Законно злое, законно нейтральное или нейтрально злое.

Базовый бонус атаки: +4.

Навыки: Излечение 4 разряда, Запугивание 8 разрядов, Использование Вережки 4 разряда.

Умения: Инициация Ловиатар, Мастерство Экзотического Оружия (бич).

Божество-покровитель: Ловиатар.

Навыки класса

Навыки класса девы бича (и ключевая способность для каждого навыка) - Блеф (Харизма), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Излечение (Мудрость), Запугивание (Харизма), Знание (религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Чувство Мотива (Мудрость), Колдовство (Интеллект), и Использование Вережки (Ловкость).

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + Модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-10: ДЕВА БИЧА

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день/известные заклинания
1-й	+1	+2	+0	+2	Фокус оружия (бич)	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
2-й	+2	+3	+0	+3	<i>Погубление</i> 3/день	-
3-й	+3	+3	+1	+3	<i>Сокрушительное отчаяние</i> 3/день	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
4-й	+4	+4	+1	+4	Ошеломляющий удар	-
5-й	+5	+4	+1	+4	Болезненный удар	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
6-й	+6	+5	+2	+5	Агонизирующий удар	-



Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса девы бича.

Мастерство оружия и доспехов: Девы бича не получают никакого мастерства с оружием или доспехами.

Заклинания в день/известные заклинания: На каждом нечетном уровне дева бича получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто она также получила уровень в божественном колдовском классе, к которому она принадлежала перед добавлением уровней престиж-класса. Она не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс изгнания или разрушения нежити, метамагическое умение или умение создания предмета и так далее). Если она имела больше чем один божественный колдовской класс перед тем, как стать девой бича, она должна решить, к которому классу добавить каждый уровень с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Фокус оружия: Дева бича получает Фокус Оружия (бич) как бонусное умение.

Погубление (Sp): На 2-м уровне и выше дева бича может наполнять своих врагов страхом и сомнением. Эта способность, употребляемая трижды в день, дублирует эффекты заклинания *погубление*, со спасброском, DC которого равен 11 + модификатор Харизмы девы бича. Уровень заклинателя равен ее уровню божественного заклинателя.

Сокрушительное отчаяние (Sp): Дева бича 3-го уровня может вызывать великую печаль. Три раза в день дева бича может использовать *сокрушительное отчаяние*, со спасброском, DC которого равен 14 + модификатор Харизмы девы бича. Уровень заклинателя равен ее уровню божественного заклинателя.

Ошеломляющий удар (Ex): Начиная с 4-го уровня, дева бича может ошеломить противника ударом своего бича. Она должна объявить, что она использует эту способность, прежде чем сделать свой бросок атаки (таким образом, неудавшийся бросок атаки уничтожает попытку). Эта способность вынуждает противника, поврежденного атакой девы бича, делать спасбросок Стойкости (DC 10 + 1/2 уровня персонажа девы бича + модификатор Мудрости девы), помимо нанесения обычного урона. Противник, проваливающий этот спасбросок, ошеломлен на 1 раунд (как раз до следующего действия девы бича). Ошеломленный персонаж не

может действовать, теряет любой бонус Ловкости к АС и берет -2 штраф к АС. Дева бича может делать попытку ошеломляющей атаки однажды в день на каждый уровень девы бича, который она достигла, и не чаще, чем однажды в раунд. Конструкции, илы, растения, нежить, бестелесные существа и существа, иммунные к критическим попаданиям, не могут быть ошеломлены.

Болезненный удар (Ex): На 5-м уровне дева бича может причинять великую боль своими атаками бича. Она может потратить одно из своих ежедневных использований ошеломляющего удара, чтобы подвергнуть цель своего бича такой изнурительной боли, что ее тошнит в течение 2 раундов. Успешный спасбросок Стойкости (DC как для ошеломляющего удара) отменяет эффект. Существа, иммунные к ошеломляющим атакам, также иммунны к этой способности.

Агонизирующий удар (Ex): На 6-м уровне дева бича может причинять болезнетворную боль своими атаками бича. Она может потратить одно из своих ежедневных использований ошеломляющего удара, чтобы подвергнуть цель такой изнурительной боли, что та немедленно склоняется и ошеломляется агонией на 1d4 раундов. Склонение означает, что жертва получает +4 бонус к классу доспеха против дальнобойных атак, но берет -4 штраф к классу доспеха против рукопашных атак. Успешный спасбросок Стойкости (DC как для ошеломляющего удара) отменяет эффект. Существа, иммунные к ошеломляющим атакам, также иммунны к этой способности.

Типовая дева бича

Рителла: Женщина человек боец 3/клерик Ловиатар 5/дева бича 3; CR 11; Средний гуманоид; HD 3d10+9 плюс 5d8+15 плюс 3d8+9; hp 85; Инициатива +2; Скорость 30 футов; АС 18, касание 12, застигнутый врасплох 16; Базовая атака +9; Захватывание +9; Атака +13 рукопашная (1d8+1 плюс 2d6 и 1d6 владельцу, +1 *порочный бич*) или +12 дальнобойная (1d6/x3, композитный короткий лук мастерской работы); Полная атака +13/+8 рукопашная

(1d8+1 плюс 2d6 и 1d6 владельцу, +1 порочный бич) или +12/+7 дальнобойная (1d6/х3, композитный короткий лук мастерской работы); SA погубление 3/день, сокрушительное отчаяние 3/день, упрек нежити 6/день (+3, 2d6+8, 5-й); SQ -; AL NE; Спасброски: Стойкость +13, Рефлексы +7, Воля +10; Сила 10, Ловкость 14, Телосложение 16, Интеллект 13, Мудрость 15, Харизма 17.

Навыки и умения: Блеф +11, Подъем +2, Концентрация +10, Дипломатия +7, Излечение +8, Запугивание +15, Чувство Мотива +8, Колдовство +8, Плавание +1, Использование Вербовки +6; Боевая Экспертиза, Мастерство Экзотического Оружия (бич), Улучшенное Разоружение^Б, Инициация Ловиатар, Молниеносные Рефлексы, Убедительный, Ловкость с Оружием^Б, Фокус Оружия (бич)^Б. *Языки:* Общий, Халтруаа.

Погубление (Sp): Три раза в день Рителла может использовать погубление, как заклинание. DC 14 спасбросок Воли - отменяет эффект. 7-й уровень заклинателя.

Сокрушительное отчаяние (Sp): Три раза в день Рителла может использовать сокрушительное отчаяние, как заклинание. DC 17 спасбросок Воли - отменяет эффект. 7-й уровень заклинателя.

Подготовленные заклинания клерика (уровень заклинателя 7-й): 0-й - обнаружение магии, обнаружение яда, руководство (2), очистить еду и питье, достоинство; 1-й - причинить страх (DC 13), проклясть воду, погубить (DC 13), магическое оружие, защита от крылатых летунов +, щит веры^Д; 2-й - выносливость^Д, привести в восторг (DC 14), удержание персоны (DC 14), звуковой взрыв (DC 14), зона правды (DC 13); 3-й - дарение проклятия (DC 15), слепота/глухота (DC 15), перенаправление заклинания +; 4-й - расслабленность^Д (+11 дальнейшее касание), стена боли + (DC 16).

Д: Заклинание домена. *Домены:* Возмездие (удар мести 1/день), Страдание (болевое касание 1/день).

+: Новое заклинание, описанное в Главе 3 этой книги.

Имущество: +2 цепная рубашка, +1 порочный бич, композитный короткий лук мастерской работы, амулет здоровья +2, кольцо щита разума.

Магия и заклинания

Сияющий Юг - регион торговли и коммерции, где многие рассматривают магию как товар - точно так же, как драгоценные металлы и пищевые продукты. Корабли прибывают в каждый из портов побережья Великого Моря, неся странные и чудесные заклинания, изделия и компоненты из отдаленных земель. Конечно, самая распространенная магия - таковая волшебников Халруаа, не продающих свои секреты, но, конечно же, заинтересованных закупкой любых других. Клерики Адамы в Дурпаре господствуют над скоплением различных видов магии, но лишь одна царит в каждодневной торговой практике.

Секреты Юга

Секретная магия не столь широко распространена на Юге, как в других частях Фаэруна, но ни одна из культур не охраняет свои магические исследования и способности так ревниво, как волшебники Халруаа - частично из страха, что такая сила может привести к новому катаклизму, подобному падению древнего Нетерила, и частично - из жадности.

Рунная магия

Магия руны - древняя форма Искусства, на которую многие сегодня смотрят как на неочищенную, но она все еще имеет своих сторонников. В Великой Трещине многие дварфы все еще хранят старые пути использования магии через обработку рун - практика, которую они используют для помощи в защите своей родины от мерзких ужасов Подземья.

Рунная магия описана в Главе 2 "Установки Кампании Забытых Царств". Многочисленные клерики золотых дварфов (и некоторые шаарские) изучают умение Написание Руны, и значительная часть их принимает мантию рунного заклинателя. Большинство их остается в пределах границ своих домашних территорий, но некоторые отправляются в путь и предлагают свои услуги за границей. Немногие демонстрируют силу рун кому-либо, помимо своих самых доверенных служителей.

В некоторых частях Юга рунная магия считается злой силой, потому что она находится в руках опасных существ. Кое-кто среди лизардфолков Ретилда знает рунную магию, как и некоторые огры в Горах Присевшей Жабы и несколько кланов гигантов в Стене Пыли.

Теневое Плетение

Некоторые уверены, что распространители Теневого Плетения фактически находятся на Сияющем Юге. Никто фактически не признается ни в каком мастерстве с темной стороной магии, хотя изобилуют слухи, что культ пользователей Теневого Плетения копит силы в высших рангах Совета Старших Халруаа. Такие рассказы утверждают, что эта секретная организация имеет проекты свержения установленного режима и всех, кто служат Мистре и Азуту, чтобы заменить их своими собственными членами. Почти половина перешептываний говорит, что легендарный Конклав Халруаа, вторая скрытая организация волшебников, находится на грани демонстрация темных волшебников. Также многие утверждают, что эти две группы находятся в лиге или, еще коварнее - являются единым целым. Единственная уверенность - очень немногие знают правду, и никто ничего не предпринимает.

Новое заклинание барда

Заклинание барда 1-го уровня

Морские ноги: Целевое существо может легко маневрировать, находясь на корабле.

Новые заклинания клерика

Заклинания клерика 1-го уровня

Защита от крылатых летунов: Подобно *защите от зла*, но выгоды применяются к крылатым летунам.

Морские ноги: Целевое существо может легко маневрировать, находясь на корабле.

Заклинания клерика 2-го уровня

Рассеивание тумана: Отменяет естественные и магические туманы в области воздействия.

Ловля скал: Ловит брошенные камни.

Солнечный заряд: Луч наносит 2d6 урона, больше против нежити, и может ослепить цель.

Заклинания клерика 3-го уровня

Энтропийный щит, массовый: Дальнобойные атаки против нескольких существ имеют 20% шанс промаха.

Перенаправление заклинания: Заклинания, нацеленные на союзника, идут на Вас.

Скальный взрыв: Заставляет каменный объект взрываться, нанося 1d4 урона +1 пункт/уровень.

Палки и Камни: Создает каменный или деревянный скелет с атакой иссушением энергии, который бьется за Вас.

Заклинание клерика 4-го уровня

Стена боли: Стена причиняет боль существам, проходящим сквозь нее.

Заклинания клерика 5-го уровня

Огонь камня: Естественный камень воспламеняется, нанося урон огнем близлежащим существам.

Серпантин: Дальнобойная атака касанием наносит 5d10 урона, +1 серпантин/три уровня (макс. четыре).

Заклинание клерика 6-го уровня

Пламенное видение: Парные лучи из глаз наносят 4d6 урона огнем каждый 1 раунд/уровень.

Заклинание клерика 7-го уровня

Каменная ловушка: Каменный блок становится невидимым, парит в воздухе и падает при выполнении условия.

Новые заклинания друида

Заклинания друида 1-го уровня

Охлаждающий бриз Дарссона: Создает легкий бриз, дующий в одном направлении.

Защита от крылатых летунов: Подобно *защите от зла*, но выгоды применяются к крылатым летунам.

Заклинания друида 2-го уровня

Рассеивание тумана: Отменяет естественные и магические туманы в области воздействия.

Легкая тропа: Создает безопасный проход через заросшие области и скрывает тропу позади Вас.

Скальный взрыв: Заставляет каменный объект взрываться, нанося 1d4 урона +1 пункт/уровень.

Заклинания друида 3-го уровня

Хрупкая кожа: Естественный доспех субъекта становится ломким, заставляя атаки оружием против него наносить большее количество урона.

Рост коралла: Заставляет живущий коралл принимать форму, которую Вы пожелаете.

Прыжок, массовый: Несколько существ получают бонусы к проверкам Прыжка.

Заклинания друида 4-го уровня

Матка земли: Вы и союзники погружаетесь в защитный пузырь в 10 футах под землей.

Заклинание друида 6-го уровня

Перетасовка: Субъекты могут телепортироваться на короткие расстояния, как действие движения.

Новое заклинание хатран

Заклинание хатран 4-го уровня

Матка земли: Вы и союзники погружаетесь в защитный пузырь в 10 футах под землей.

Новые заклинания паладина

Заклинание паладина 1-го уровня

Защита от крыла тых летунов: Подобно *защите от зла*, но выгоды применяются к крылатым летунам.

Заклинание паладина 3-го уровня

Перенаправление заклинания: Заклинания, нацеленные на союзника, идут на Вас.

Новые заклинания рейнджера

Заклинания рейнджера 2-го уровня

Рассеивание тумана: Отменяет естественные и магические туманы в области воздействия.

Легкая тропа: Создает безопасный проход через заросшие области и скрывает тропу позади Вас.

Ловля скал: Ловит брошенные камни.

Заклинания рейнджера 3-го уровня

Хрупкая кожа: Естественный доспех субъекта становится ломким, заставляя атаки оружием против него наносить большее количество урона.

Прыжок, массовый: Несколько существ получают бонусы к проверкам Прыжка.
Безопасная поляна: Область становится безопасной, как будто защищенная *санктуарием*.

Закливание рейнджера 4-го уровня

Матка земли: Вы и союзники погружаетесь в защитный пузырь в 10 футах под землей.

Новые заклинания колдуна/волшебника

Заклинания колдуна/волшебника 1-го уровня

Тайная чувствительность: Различает колдовские способности субъекта и уровень его силы.
Охлаждающий бриз Дарссона: Создает легкий бриз, дующий в одном направлении.
Защита от крылатых летунов: Подобно *защите от зла*, но выгоды применяются к крылатым летунам.
Морские ноги: Целевое существо может легко маневрировать, находясь на корабле.

Заклинания колдуна/волшебника 2-го уровня

Леденящая палата Дарссона: Понижает температуру в области до чрезвычайного холода.
Жгучая печь Дарссона: Поднимает температуру в области до чрезвычайного жара.
Рассеивание тумана: Отменяет естественные и магические туманы в области воздействия.
Солнечный заряд: Луч наносит 2d6 урона, больше против нежити, и может ослепить цель.

Заклинания колдуна/волшебника 3-го уровня

Хрупкая кожа: Естественный доспех субъекта становится ломким, заставляя атаки оружием против него наносить большее количество урона.
Прыжок, массовый: Несколько существ получают бонусы к проверкам Прыжка.
Скальный взрыв: Заставляет каменный объект взрываться, нанося 1d4 урона +1 пункт/уровень.
Палки и Камни: Создает каменный или деревянный скелет с атакой иссушением энергии, который бьется за Вас.

Заклинания колдуна/волшебника 4-го уровня

Рост коралла: Заставляет живущий коралл принимать форму, которую Вы пожелаете.
Туман молний: Создает туман, наносящий урон молниями.
Искрение: Облако искрящихся пятнышек выделяет невидимых существ.
Зависание: Объект, которого коснулись, плавает в воздухе по вашему указанию, днями оставаясь на месте.
Стена боли: Стена причиняет боль существам, проходящим сквозь нее.

Заклинания колдуна/волшебника 5-го уровня

Кружок расслабленности: Субъект получает урон и один отрицательный уровень.
Жгучие щупальца Далтима: Подобно *черным щупальцам Эварда*, но существа в области также получают урон от огня.
Серпантин: Дальнобойная атака касанием наносит 5d10 урона, +1 серпантин/три уровня (макс. четыре).

Заклинания колдуна/волшебника 6-го уровня

Злорадные щупальца Киристана: Подобно *черным щупальцам Эварда*, но схваченные существа получают отрицательные уровни.
Перетасовка: Субъекты могут телепортироваться на короткие расстояния, как действие движения.

Закливание колдуна/волшебника 7-го уровня

Каменная ловушка: Каменный блок становится невидимым, парит в воздухе и падает при выполнении условия.

Заклинания колдуна/волшебника 9-го уровня

Последнее слово Миконтиля: Жертвует всеми оставшимися заклинаниями, чтобы развязать разрушительный взрыв.
Приливная волна: Массивная волна повреждает лодки, существ и постройки на побережье.

Новые заклинания

Следующие заклинания обычны на Сияющем Юге.

Тайная чувствительность (Arcane Sensitivity)

Предсказание
Уровень: Колдун/волшебник 1
Компоненты: V, S
Время чтения: 1 стандартное действие
Дальность: Касание
Цель: Одно существо, которого коснулись
Продолжительность: Мгновенно
Спасбросок: Нет
Сопротивление заклинаниям: Нет

При касании Вы немедленно определяете, может ли существо накладывать тайные заклинания, и максимальный уровень заклинаний, которые оно может читать.

Хрупкая кожа (Brittleskin)

Превращение

Уровень: Друид 3, рейнджер 3, колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Цель: Одно существо

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Стойкость - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы заставляете естественный доспех существа кристаллизироваться и стать ломким. Всякий раз, когда существо под воздействием поражено в бою, часть его кристаллизованной шкуры колется, нанося ему дополнительный смертельный урон, равный его естественному бонусу доспеха. Таким образом, если на существо с +3 естественным доспехом воздействует это заклинание, оно получает дополнительные 3 пункта урона каждый раз, когда поражено рукопашным, дальнобойным или естественным оружием. Фактический класс доспеха существа не изменяется.



Кружок расслабленности (Circlet of Enervation)

Некромантия

Уровень: Колдун/волшебник 5

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Эффект: 6-дюймовый кружок негативной энергии

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Стойкость - частично; см. текст

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы формируете маленькое кольцо негативной энергии в вашей руке, которое не вредит ни Вам, ни вашему оснащению. Кружок запускается из вашей руки, и Вы должны преуспеть в дальней атаке касанием, чтобы поразить вашу цель. Пораженное существо получает 2d6 пунктов урона и получает один отрицательный уровень (спасбросок Стойкости отменяет отрицательный уровень). Как только Вы бросаете кружок, в вашей руке появляется новый, готовый к повторному пуску на вашем следующем ходу. Отрицательные уровни от *кружка расслабленности* функционируют подобно таковым от заклинания *расслабленность*.

Так как нежить наполнена негативной энергией, это заклинание излечивает 2d6 пунктов урона, когда ударяет нежить, вместо нанесения вреда. Далее, каждый раз, когда существо нежити поражено кружком, оно получает 5 временных очков жизни. Заклинание не оказывает никакого эффекта на конструкции или неодушевленные объекты.

Фокус: Гагатовый браслет, стоящий 100 gp.

Рост коралла (Coral Growth)

Превращение

Уровень: Друид 3, колдун/волшебник 4

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Эффект: 5-фт. куб кораллов/уровень (S)

Продолжительность: Постоянно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы заставляете живущий погруженный коралл расти в ускоренном темпе в форме, которую Вы контролируете. Так как Вы управляете формой, Вы можете заставить коралл превратиться в стену, большой шар и т.д. Вы ограничены размером нового коралла, но это не ограничено количеством существующего материала - крошечный кусочек может использоваться как стартовое семя для нового роста, пока этот кусочек жив.

Рост коралла популярен для строительства зданий и статуй из кораллов в Халруаа. Также его любят использовать различные водные расы для строительства подводных городов.

Материальный компонент: Маленький кусочек коралла.

Жгучие щупальца Далтима (Daltim's Fiery Tentacles)

Призывание (Создание) [Огонь]

Уровень: Колдун/волшебник 5

Спасбросок: Нет, и Рефлексы - вполтину; см. текст

Это заклинание функционирует подобно *черным щупальцам Эварда*, за исключением того, что щупальца светятся синеватым огнем. Каждое существо в пределах области заклинания получает 1 пункт урона от огня на уровень заклинателя (максимум 15 пунктов) каждый раунд. Успешный спасбросок Рефлексов половинит этот урон, но персонаж, схваченный щупальцами, не может делать спасбросок.

Леденящая палата Дарссона (Darsson's Chilling Chamber)

Воплощение [Холод]

Уровень: Колдун/волшебник 2

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Область: До 10-фт. куба/уровень (S)

Продолжительность: 1 час/уровень (D)

Спасбросок: См. текст

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы понижаете температуру в области воздействия до уровня чрезвычайного холода (как определено в Опасностях холода в "Руководстве Ведущего"). В течение каждой минуты, проведенной в области, существо, уязвимое к холоду, получает 1d6 пунктов смертельного урона (без спасброска). Кроме этого, существо должно делать спасбросок Стойкости (DC 15 +1 на предыдущую проверку) или получить 1d4 пунктов несмертельного урона. Кроме того, на носящих металлический доспех, а также контактирующих с металлом, который был в области по крайней мере 1 час, воздействует как будто заклинанием *леденить металл*.

Это заклинание было первоначально разработано как средство для хранения продовольствия (накладываясь на подвалы), но волшебники быстро решили, что его могло использовать как средство устрашения (например, в длинных прихожих или в хранилищах сокровищ) или для создания удобной окружающей среды для любящих холод домашних животных.

Леденящая палата Дарссона может быть сделана постоянной заклинанием *постоянство*.

Охлаждающий бриз Дарссона (Darsson's Cooling Breeze)

Воплощение [Воздух]

Уровень: Друид 1, колдун/волшебник 1

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 60 футов.

Эффект: Бриз линейной формы, идущий из определенной Вами точки в пределах 10 футов от Вас до края диапазона

Продолжительность: 1 час/уровень (D)

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы создаете легкий бриз (приблизительно 9 миль в час), идущий из точки, которую Вы определяете, воздействуя на своем пути на всех существ, газы, облака и туманы. Любые воздушные испарения, пары, облака, дым и газы сносит от этой точки со скоростью 80 футов в раунд и рассеивает за четверть от нормального времени.

Помимо отмеченных эффектов, охлаждающий бриз может делать все то же, что и нормальный бриз. Он может звонить в воздушные колокольчики, рассеивать обрывки бумаги или пергамента, заставить свечу или пламя очага мерцать и т.д.

Охлаждающий бриз Дарссона может быть сделан постоянным заклинанием *постоянство*.

Жгучая печь Дарссона (Darsson's Fiery Furnace)

Воплощение [Огонь]

Уровень: Колдун/волшебник 2

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Область: До одного 10-фт. куба/уровень (S)

Продолжительность: 1 час/уровень (D)

Спасбросок: См. текст

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы поднимаете температуру в области воздействия до уровня чрезвычайного жара (как определено в Опасностях жара в "Руководстве Ведущего"). В течение каждой минуты вдыхания воздуха этой области существо, уязвимое к нагреву, получает 1d6 пунктов смертельного урона (без спасброска). Кроме этого, существо должно сделать спасбросок Стойкости каждые 5 минут (DC 15 +1 на предыдущую проверку) или получать 1d4 пунктов несмертельного урона. Носящие тяжелую одежду или любой вид доспехов получают - 4 штраф на свои спасброски. Кроме того, на носящих металлический доспех, а также контактирующих с металлом, который был в области по крайней мере 1 час, воздействует как будто заклинанием *разогреть металл*.

Это заклинание было первоначально разработано как средство для приготовления продовольствия (накладываясь внутрь котлов, кирпичных духовок и дымоходов), но волшебники быстро решили, что оно может использоваться как средство устрашения (например, в длинных прихожих или в хранилищах сокровищ) или для создания удобной окружающей среды для любящих высокую температуру домашних животных.

Жгучая печь Дарссона может быть сделана постоянной заклинанием *постоянство*.

Рассеивание тумана (Dispel Fog)

Отречение

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

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Область: До четырех 10-фт. кубов/уровень (S)

Продолжительность: 1 мин./уровень; см. текст

Спасбросок: Стойкость - вполтину; см. текст

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы заставляете нормальный или магический туман в пределах области воздействия немедленно и полностью исчезнуть. Это заклинание эффективно против тумана и мглы из любого источника, включая заклинания типа *затеняющей мглы* или *облака-убийцы*, но не против водных тел, осаджений или дыма. Рассеянная область остается ясной в течение 1 минуты на уровень независимо от других условий - после чего ее может заполнить снова, если рядом достаточно тумана. Естественный туман в области воздействия автоматически расчищается; естественный туман переформируется в пределах 1 минуты после истечения заклинания. Магический туман (типа такового от заклинания *облако тумана*) требует, чтобы Вы сделали проверку рассеивания (1d20 + ваш уровень заклинателя, максимум +10) против заклинания для очистки области. DC для этой проверки рассеивания - 11 + уровень заклинателя заклинания. Успех означает, что заклинание рассеяно в области, которую Вы определяете, но магический туман, покрывающий большую область, не может быть полностью рассеян *рассеиванием тумана*.

Существа в туманной или мглистой форме, находящиеся в области, должны преуспеть в спасброске Стойкости или получить 2d10 пунктов урона. Даже те, кто сделают свои спасброски, должны немедленно принять другую форму.

Легкая тропа (Easy Trail)

Отречение

Уровень: Друид 2, рейнджер 2

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персональный

Цель: Вы

Продолжительность: 1 час/уровень (D)

Спасбросок: Нет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный)

Вы излучаете энергию, которая мягко раздвигает растения в стороны, позволяя двигаться легко и скрывая вашу тропу после того, как Вы пройдете. Существа под эффектом (включая заклинателя) при ходьбе удерживают подлесок в стороне. Это по существу обеспечивает "тропу" через любой ландшафт (см. Таблицу 9-5: Ландшафт и Сухопутное движение в "Руководстве Игрока"). Как только Вы прошли, растения возвращаются к своей нормальной форме. DC прослеживания любого, кто шел под этим эффектом, увеличен на 5 (эквивалент сокрытия тропы). Это заклинание не может раздвигать или удерживать растительных существ.

Энтропийный щит, массовый (Entropic Shield, Mass)

Отречение

Уровень: Клерик 3

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Цель: Одно существо/уровень, никакие два из которых не могут быть далее чем в 30 футах друг от друга

Продолжительность: 1 мин./уровень (D)

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Нет

Это заклинание функционирует подобно *энтропийному щиту*, за исключением того, что воздействует на нескольких существ.

Пламенное видение (Fiery Vision)

Воплощение [Огонь]

Уровень: Клерик 6

Компоненты: V, S, (ДФ)

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Эффект: Два луча огня в раунд

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Немедленно по завершении заклинания и однажды в раунд после этого Вы можете испускать два пламенных луча из ваших глаз, нацеливаясь на одного или двух противников в пределах дальности, как свободное действие в течение вашего хода в каждом раунде. Успешная дальняя атака касанием требуется для поражения каждым из лучей, и тот, который ударяет, наносит 4d6 пунктов урона от огня.



Вы не обязаны использовать лучи из ваших глаз, пока заклинание действуют; можно исполнять другие действия, типа колдовства. Однако, в каждом раунде после первого Вы можете использовать стандартное действие (концентрируясь на заклинании), чтобы использовать лучи из глаз.

Прыжок, массовый (Jump, Mass)

Превращение

Уровень: Друид 3, рейнджер 3, колдун/волшебник 3

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

Область: Одно существо/уровень, никакие два из которых не могут быть дальше чем на 30 футов друг от друга.

Это заклинание функционирует подобно *прыжку*, за исключением того, что оно воздействует на группу существ в области, все из которых получают +10 зачарованный бонус на проверки Прыжка. Зачарованный бонус увеличивается до +20 на 10-м уровне заклинателя и до +30 (максимум) на 14-м уровне заклинателя.

Пираты на Великом Море любят использовать это заклинание при abordage.

Злорадные щупальца Киристана (Kyristan's Malevolent Tentacles)

Некромания

Уровень: Колдун/волшебник 6

Спасбросок: Нет, и Стойкость - отменяет; см. текст

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание функционирует подобно *черным щупальцам Эварда*, за исключением того, что щупальца сформированы из негативной энергии. Живущие существа, схваченные щупальцами, получают по одному отрицательному уровню каждый раунд, если не преуспеют в спасбросках Стойкости.

Матка земли (Land Womb)

Отречение

Уровень: Друид 4, хатран 4, рейнджер 4

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Вы и еще одно существо/уровень

Продолжительность: 10 минут/уровень (D)

Спасбросок: Воля - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы опускаетесь в защитный пузырь в земле на 10 футов ниже того места, в котором Вы стоите. Кажется, что земля раскрывается и проглатывает Вас. Матка земли открывается только сквозь почву, но не сквозь скалы.

Одно дополнительное существо на уровень заклинателя может сопровождать Вас в *матку земли*. Такие существа должны касаться друг друга, и по крайней мере одно должно касаться Вы (например, кольцо рук). Существа внутри *матки земли* могут дышать и говорить как обычно, но это место слишком тесно, чтобы перемещаться или накладывать заклинания с телесными компонентами. Поверхность над *маткой земли* нельзя чувствовать без магических средств, и что-либо внутри *матки земли* нельзя обнаружить заклинаниями предсказания 4-го уровня или ниже. В конце продолжительности или при отмене заклинания все, кто были внутри *матки земли*, возвращаются на те места, где стояли перед вступлением заклинания в силу.

Туман молний (Lightning Fog)

Призывание [Электричество]

Уровень: Колдун/волшебник 4

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Эффект: Распространение тумана в 20-фт. радиусе на 20 фт. в высоту

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Рефлексы - вполовину

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы призываете дымное облако, заполняющее область маленькими электрическими разрядами. Дым затеняет все видение, как *облако тумана*. Кроме этого, разряды наносят 1d4 пунктов урона электричеством плюс 1 пункт на уровень заклинателя (максимум +15) всему в пределах облака на вашем ходу каждый раунд.

Как и с заклинанием *облако тумана*, ветер рассеивает дым, и заклинание не может быть наложено под водой.

Последнее слово Миконтила (Mycontil's Last Resort)

Воплощение

Уровень: Колдун/волшебник 9

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персональный

Область: Взрыв 30-фт радиуса

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлексы - вполовину

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы выпускаете смертельную взрывчатую силу, подобную эффектам карательного удара, создаваемого при переломе *посоха силы* (см. "Руководство Ведущего" для большего количества информации). Заклинание преобразовывает любые оставшиеся в вашем разуме ячейки заклинаний во взрыв магической энергии. Все существа в пределах 10 футов от Вас получают 8 пунктов урона на каждую оставшуюся ячейку заклинаний, существа между 11 и 20 футами получают 6 пунктов урона на ячейку заклинаний, и существа между 21 и 30 футами получают 4 пункта урона на ячейку заклинаний. Вы получаете максимум урона, без спасброска.

Считается, что Миконтил и его помощники использовали это заклинание в церемонии магии круга, чтобы нанести поражение вождю варваров-аркаиун Рейнхару I из Дамбрата во время вторжения Дамбрата в Халруаа. Миконтил и его помощники исчезли после взрыва и считались уничтоженными. Больше случаев использования заклинания зарегистрировано не было.

Материальный компонент: Кость пальца архимага, погруженная в стоящую 5,000 гр алмазную пыль на 1 неделю.

Защита от крылатых летунов (Protection from Winged Flyers)

Отречение

Уровень: Клерик 1, друид 1, паладин 1, колдун/волшебник 1

Компоненты: V, S, M/DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Существо коснулось

Продолжительность: 1 мин./уровень (D)

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Нет; см. текст

Заклинание функционирует подобно *защите от зла*, за исключением того, что бонусы применяются к атакам существ, имеющих крылья и скорость полета. Вызванные существа, летающие на крыльях, не могут касаться субъекта. Сопротивление заклинаниям может позволить существу преодолеть эту защиту и коснуться защищенного существа.

Тайный материальный компонент: Перо или крыло летучей мыши.

Перенаправление заклинания (Redirect Spell)

Отречение

Уровень: Клерик 3, паладин 3

Компоненты: V, S, (D)F

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Цель: Одно существо

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы создаете магическую связь между Вами и союзником, такую, что любые заклинания, нацеленные на союзника (кроме по области или эффектов), перенаправляются на Вас. Например, *магические ракеты*, выпущенные в вашего союзника, вместо этого направляются на Вас.

И Вы, и ваш союзник должны быть в пределах дальности заклинания, чтобы произошло перенаправление. Если ваш союзник в пределах дальности заклинателя, а Вы - нет, заклинание, как обычно, направляется на вашего союзника. Если Вы и субъект заклинания удаляются друг от друга, заклинание заканчивается.

Ловля скал (Rock Catch)

Превращение

Уровень: Клерик 2, рейнджер 2

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Одно существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да

Отдельное существо, которого Вы касаетесь, получает способность ловить брошенные камни от Маленького до Большого размеров (включая снаряды подобной формы и размера, типа боеприпасов для катапульты). Однажды в раунд, как немедленное действие (свободное действие, предпринятое в течение хода другого существа), когда субъект этого заклинания обычно был бы поражен скалой, он может делать спасбросок Рефлексов, чтобы поймать ее. DC для ловли Маленькой или меньшей скалы - 15, 20 - для Средней и 25 - для Большой. Пойманные камни должны быть впоследствии выронены как часть действия.

Скальный взрыв (Rockburst)

Воплощение

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

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Область: Взрыв 20-фт радиуса

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлексы - вполовину или Стойкость - отменяет; см. текст

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы заставляете каменный объект объемом по крайней мере 8 кубических футов взорваться. Скальные осколки разлетаются наружу от взрыва, и все существа в пределах области заклинания получают 1d4 пунктов урона плюс 1 пункт на уровень заклинателя (максимум +15). Успешный спасбросок Рефлексов половинит этот урон.

Магический каменный объект или немагический каменный объект, которым владеет другое существо, получает спасбросок Стойкости для отмены эффекта. На существ *скальным взрывом* воздействовать нельзя.

Безопасная поляна (Safe Clearing)

Отречение

Уровень: Рейнджер 3

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 полный раунд

Дальность: Касание

Область: Распространение 30-фт радиуса

Продолжительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Воля - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да (объект)

Вы делаете область безопасной от атак, как будто все это место находится под заклинанием *санктуарий*. Как только заклинание наложено, его область остается неподвижной.

Любой противник, пытающийся ударить или иначе непосредственно напасть на существо в пределах области, даже нацеливая заклинание, должен делать попытку спасброска Воли. Если спасбросок преуспевает, противник может атаковать как обычно и не затрагивается заклинанием. Если проваливается, противник не может атаковать, эта часть его действия теряется и он не может сам атаковать никого на безопасной поляне на время действия заклинания. Те, кто не пытаются атаковать существ внутри охраняемой области, остаются незатронутыми. Это заклинание не предотвращает защищенных существ от заклинаний, воздействующих на область, или от эффектов.

Те, кто внутри *безопасной поляны*, не могут атаковать без нарушения заклинания, даже если они не затронуты им.

Морские ноги (Sea Legs)

Превращение

Уровень: Бард 1, клерик 1, колдун/волшебник 1

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 час/уровень (D)

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы предоставляете существу способность легко маневрировать, находясь на борту корабля, даже в ненастную погоду. Любое существо, на которое воздействует заклинание *морские ноги*, автоматически преуспевает по проверкам Баланса (DC 20 или ниже), сделанным из-за клонящихся поверхностей и скользких условий. Кроме того, существо при балансировании на палубе корабля может двигаться со своей нормальной скоростью, а не вполовину скорости. См. описание навыка Баланс в "Руководстве Игрока" для большего количества информации.

Перетасовка (Shuffle)

Призывание (Телепортация)

Уровень: Друид 6, колдун/волшебник 6

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Одно или более желающих существ, которых коснулись

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы предоставляете одному существу плюс одному дополнительному существу на каждые пять уровней заклинателя способность телепортироваться на короткое расстояние как действие движения. Каждый субъект может использовать способность однажды в раунд, на своем ходу, чтобы переместиться к месту, которое хорошо знает или может видеть, на расстояние не более 5 футов на два уровня заклинателя (максимум 50 футов на 20-м уровне). Существа, на которые воздействует это заклинание, могут нести объекты, пока вес этих объектов не превышает максимальной загрузки субъекта. Если субъект *перетасовки* прибывает в область, занятую твердым материалом, попытка телепортации просто терпит неудачу.

Искрение (Sparkles)

Призывание (Создание)

Уровень: колдун/волшебник 4

Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Далеко (400 фт + 40 фт/уровень)

Область: Распространение 10-фт радиуса/уровень

Продолжительность: 1 мин/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы создаете облако многоцветных искрящихся пятнышек, которые падают вниз и прилипают к любому живущему существу в области. *Искрение* явно очерчивает все, к чему прилипает, не может быть удалено немагическими средствами, продолжая мерцать и пылать, пока заклинание не закончится, четко выделяя невидимые вещи в области на время действия заклинания. Любое существо, покрытое пятнышками, берет -40 штраф по проверкам Скрытности.

Это заклинание популярно на фестивалях в Халруаа, где волшебники читают его над городами со своих небесных кораблей, позволяя пятнышкам украшать празднующих. Однако другие нашли для него более практическое использование, включая показ невидимого и сокрытие противников.

Тайный материальный компонент: Щепотка земляной слюды.

Палки и камни (Sticks and Stones)

Некромания

Уровень: Клерик 3, колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Цель: Одна маленькая груда развалин

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы оживляете груду камней, ветвей и других развалин в грубую форму скелетного существа Среднего размера, которое немедленно нападает на любого противника, которого Вы определяете. Вы можете менять выбранную цель оживленного существа как действие движения. Боевая статистика существа - таковая 2 HD гуманоидного скелета, за исключением того, что оно также имеет сверхъестественную способность иссушения энергии, как у духа (см. статьи Скелет и Дух в "Руководстве Монстров" для деталей).



Каменная ловушка (Stone Trap)

Превращение

Уровень: Клерик 7, колдун/волшебник 7

Компоненты: V, S, M/DF

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Цель: Каменный объект до 200 фунт/уровень

Продолжительность: См. текст

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы заставляете каменный блок стать невидимым и парить в указанной точке в воздухе. Камень остается там, пока не сработает при специальных условиях, установленных Вами, или от командного слова, которое Вы выберете. Сработав, *каменная ловушка* становится видимой и падает сама по себе.

Камень *каменной ловушки* может быть размещен так, чтобы поддерживать дополнительный материал в пределах предела веса заклинания. Например, камень в 2,200 фунтов, на который *каменная ловушка* наложена клериком 13-го уровня, может поддерживать еще 400 фунтов. Этот дополнительный вес мог быть размещен на камне, камень может функционировать как затычка для отверстия в потолке и так далее.

В качестве ловушки зависший камень имеет бонус атаки, равный вашему уровню заклинателя. Любые существа, пораженные камнем при его падении, получают 1d6 пунктов урона за каждые 200 фунтов веса, плюс 1d6 пунктов урона за каждые 10 футов падения камня, до максимума в 20d6 пунктов урона. Что-либо расположенное наверху камня может наносить дополнительный урон, но такой дополнительный материал может наносить урон сверх максимума (20d6), только если нанесение этого урона не связано с падением.

Условия для срабатывания *каменной ловушки* могут быть просты или сложны - как Вы пожелаете. Специальные условия могут быть основаны на имени существа, его личине или мировоззрении, но в остальном должны быть основаны на заметных действиях или качествах. Другие условия - типа уровня, класса, Hit Dice и очков жизни - не подходят. Например, *каменная ловушка* может быть установлена на срабатывание при проходе законно-злых существ, но не при приближении черного стража.

Тайный материальный компонент: Капля крови и галька.

Огонь камня (Stonefire)

Воплощение [Огонь]

Уровень: Клерик 5

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Область: Один 5-фт. квадрат + один 5-фт. квадрат/четыре уровня

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы заставляете естественный неживой камень воспламениться, испуская густой черный дым и распространяя волны жара. Любой, кто касается горячей скалы, получает 2d6 пунктов урона от огня каждый раунд, в то время как интенсивный жар, идущий от камня, наносит 2d4 пунктов урона огнем существам в пределах 10 футов и 1d4 пунктов урона огнем тем, кто далее 10 футов, но в пределах 20 футов. Горящий камень наносит свой урон всем существам в области, когда появляется, и на вашем ходу в каждом раунде. Нежить получает от *огня камня* двойной урон.

Зажженный камень поглощается пламенем из расчета 1 фут толщины в раунд (так, 10-футовой толщины стена, охваченная *огнем камня*, сгорит через 10 раундов). Уничтожение несущих стен, колонн или других поддерживающих элементов может причинит обвал или обрушение. См. Обвалы и обрушение в "Руководстве Ведущего".

Если горящий камень получает 20 или более пунктов холодного урона за 1 раунд, пламя уходит (холодный урон не делится на 4, как обычно для объектов).

Серпантин (Streamers)

Воплощение

Уровень: Клерик 5, колдун/волшебник 5

Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Эффект: Один или более серпантин

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы заставляете множество плавающих красных серпантин вырваться из вашей руки при чтении заклинания. Вы можете выстреливать один серпантин плюс один дополнительный на каждые три уровня после 9-го (до максимума четыре серпантина на 18-м уровне). Каждый серпантин нацеливается на одно существо; несколько серпантин можно нацелить на различных существ или на одно существо. Серпантин движется сам по себе, преследуя цель без вашей концентрации, паря в том же самом месте, что и цель, с готовой атакой касанием. Всякий раз, когда цель после этого предпринимает любой вид действия, серпантин делает против нее атаку касанием (с базовым бонусом атаки заклинателя). При успешном броске атаки серпантин наносит 5d10 пунктов урона. Если цель не предпринимает никаких действий во время действия заклинания, серпантин вокруг нее исчезает без эффекта.

Серпантин может быть атакован (АС 20), но лишь магическое оружие оказывает на него какой-либо эффект. Любая успешная атака уничтожает серпантин.

Материальный компонент: 6-дюймовая пряжа шелка красного паука.

Солнечный заряд (Sun Bolt)

Воплощение [Свет]

Уровень: Клерик 2, колдун/волшебник 2

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Эффект: Луч

Продолжительность: 1 раунд

Спасбросок: Рефлексы - частично

Сопротивление заклинаниям: Да

Луч горящего солнечного света исторгается из вашей руки. Вы должны сделать дальнюю атаку касанием, чтобы поразить вашу цель. Существо, пораженное зарядом, ослеплено на 1 раунд и получает 2d6 пунктов урона. Существа, повреждаемые солнечным светом, получают двойной урон. Нежить всегда получает двойной урон, также как и грибы, почвы, илы и слизь; нежить, повреждаемая солнечным светом (типа вампиров) всегда получает тройной урон. Успешный спасбросок Рефлексов отменяет слепоту.

Зависание (Suspension)

Превращение

Уровень: колдун/волшебник 4

Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Любой неживущий объект до 1,000 фнт/уровень

Продолжительность: 1d4 дней + 1 день/уровень (D)

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Это заклинание функционирует подобно *левитации*, кроме отмеченного выше и следующего. Вы можете мысленно направлять объект вверх или вниз на 45 футов каждый раунд во время действия заклинания; это - действие движения. Когда Вы прекращаете концентрацию, объект остается на месте на время действия заклинания.

Материальный компонент: Маленькая кожаная петля со свисающим золотым проводком.

Приливная волна (Tidal Wave)

Воплощение

Уровень: колдун/волшебник 9

Компоненты: V, S, M., XP

Время чтения: 10 минут

Дальность: Далеко (400 фт + 40 фт/уровень)

Область: Волна 75 фт. высотой и 500 фт. шириной

Продолжительность: 1 мин/уровень; см. текст

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы создаете перемещающуюся стену воды, которая может топить пловцов, захлестывать корабли и затоплять портовые города. После завершения заклинания приливная волна формируется и движется из отправной точки, которую Вы определяете, в указанном Вами направлении, со скоростью 150 футов в раунд на время действия заклинания или пока не ударится о землю. Любое существо, плавающее в воде, при попадании в приливную волну должно делать DC 30 проверку Плавания каждый раунд, чтобы остаться на плаву. Существа, которые преуспевают при этом, подхватываются приливной волной и должны продолжать делать проверки Плавания каждый раунд. Существа, проваливающие проверку, засасываются приливной волной на 8d10 футов под поверхность воды, получая 4d6 пунктов несмертельного урона. Волна проходит по погруженным существам, которые подвержены потоплению (см. "Руководство Ведущего").

Любой Средний или меньший корабль, оказавшийся на пути приливной волны, получает 6d10 пунктов урона, в то время как большие корабли получают дополнительные 6d10 пунктов урона на каждую категорию размера выше Среднего. Кроме того, корабль несет приливной волной на количество футов, равное количеству пунктов полученного урона x5. Например, парусное судно, получившее 66 пунктов урона, сносит волной на 330 футов. Если в результате этого корабль сталкивается с другим кораблем или землей, корабль получает дополнительный урон (см. ниже). Любые незакрепленные существа и оснащение на борту корабля смывается с палубы в море (и существа при этом подвергаются проверкам Плавания, отмеченным выше).

Если приливная волна движется к берегу, она наносит 6d10 пунктов урона всему, что на ее пути, в пределах 200 футов от берега, 3d10 пунктов урона всему, что далее 200 футов, но в пределах 400 футов от берега, и 1d10 пунктов урона всему, что далее 400 футов, но в пределах 1,000 футов от берега. Любые корабли - в порту или смытые приливной волной - получают 6d10 пунктов урона в дополнение к любому урону, полученному от удара волной (см. выше), и останавливаются на 5d10x10 футов в глубине суши.

Материальный компонент: Деревянная планка, которой шлепают по поверхности воды.

XP Стоимость: 500 XP.

Стена боли (Wall of Pain)

Некромания [Зло]

Уровень: Клерик 4, колдун/волшебник 4

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Эффект: Стена, область которой - до одного 10-фт. квадрата/уровень

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Воля - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы заполняете область жуткой энергией, причиняющей серьезную боль любому, кто проходит сквозь нее. Существа под воздействием получают -2 штраф на все атаки, спасброски и проверки, пока находятся внутри области стены. Кроме этого, стена наносит 1d4 пунктов несмертельного урона на уровень заклинателя (до максимума 15d4) в раунд к любому, пойманному в ней.

Фокус: миниатюрный бич.

Магические изделия

Волшебники Халруаа столь же квалифицированы, как таковые Тэя, в обработке магических изделий, но халруанцы официально не экспортируют ничего, очень плотно охраняя секреты и результаты своего мастерства. Однако, их изделия нашли свой путь за пределы Стен и в отдаленные земли. Золотые дварфы Великой Трещины также делают замечательные изделия, которые они регулярно продают на своих поверхностных рынках. Заклинатели-Кринти Дамбрата производят зловещие объекты, разработанные для жутких развлечений и войны, в то время как дурпары восполняют то, чего они не создают, огромными количествами магии, которую они импортируют из отдаленных земель.

Магические изделия

В дополнение к магическим изделиям, представленным в "Руководстве Ведущего" и в любых других изданиях кампании Забытых Царств, следующие магические изделия могут быть найдены на Сияющем Юге или в руках народа или существ из этих регионов.

Доспехи

На Сияющем Юге было разработано несколько новых видов магических доспехов для взаимодействия с уникальными угрозами, которые можно там найти, некоторые из которых происходят прямо от окружающей среды.

Специальные способности магических доспехов и щитов

Комплекты магических доспехов или магические щиты со специальными способностями должны иметь по крайней мере +1 зачарованный бонус.

Якорь: Персонажа, носящего доспех с этим свойством, трудно сдвинуть с его позиции при борьбе. Носящий получает +5 зачарованный бонус по соответствующим проверкам способностей для сопротивления натиску быка, захлестыванию и атакам подсечки.

Слабое превращение; CL 5-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *сила быка*; Цена +3,750 gr.

Якорь, великий: Как якорь, кроме того, что предоставляет +10 зачарованный бонус по соответствующим проверкам способностей против натиска быка, захлестывания и атак подсечки.

Умеренное превращение; CL 10-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *сила быка*; Цена +15,000 gr.

Мерцающий: По команде персонаж, носящий доспех с этим свойством, может мерцать между Материальным Планом и Эфирным Планом (как заклинание *проблеск*). Эта способность может быть активизирована однажды в день и продолжается в течение 1 минуты.

Слабое превращение; CL 10-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *проблеск*; Цена +15,000 gr.

Размывающий: Форма существа, носящего этот тип доспеха или щита, изменяется и дрожит. Это искажение дарует носящему укрывательство (20% шанс промаха). Те, кто не могут видеть носящего, могут игнорировать эффект, как и кто-либо под эффектом *истинного видения*.

Слабая иллюзия; CL 3-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *пятно*; Цена +36,000 gr.

Комфорт: Доспех с этим свойством позволяет носящему его игнорировать эффекты интенсивной естественной жары или холода. Персонаж может комфортно существовать в условиях между -50 и 140 градусами по Фаренгейту без необходимости делать спасброски Стойкости (как описано в "Руководстве Ведущего"). Другое оснащение персонажа защищено аналогично.

Слабое отречение; CL 5-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *вынести элементы*; Цена +5,000 gr.

Свобода: Персонаж, носящий доспех с этим свойством, может действовать как будто под непрерывным эффектом заклинания *свобода движения*.

Умеренное отречение; CL 7-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *свобода движения*; Цена +60,000 gr.

Лечение: Когда носящий доспех с этим свойством выводится из строя или умирает от повреждений, доспех автоматически излечивает 20 очков жизни (носящий не должен активизировать свойство). Эта способность функционирует однажды в день.

Умеренное воплощение; CL 11-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *непредвиденное обстоятельство, лечение умеренных ран*; Цена +32,000 gr.

Здоровье: Персонаж, носящий комплект доспехов или щит с этим свойством, иммунен ко всем типам болезней - естественных или сверхъестественных.

Слабое призывание; CL 7-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *удаление болезни*; Цена +11,270 gr.

Маскировка: Комплект доспехов или щит с этой способностью защищает носящего и его оснащение от заклинаний и изделий предсказания (типа *хрустальных шаров*). Если на носителя предпринято предсказание, заклинатель предсказания должен преуспеть в DC 20 проверке уровня заклинателя.

Слабое отречение; CL 5-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *необнаружение*; Цена +45,000 gr.

Угрожающий: Доспех или щиты с этим свойством позволяют своим пользователям ужасать противников. Три раза в день по команде носящий становится пугающим, вынуждая любого противника в пределах 30 футов и с меньшим количеством HD, чем он обладает, делать спасбросок Воли (DC 10 + 1/2 HD носящего + его модификатор Харизмы). Те, кто терпят неудачу, становятся паникующим в течение 10 раундов и сжимаются, если загнаны в угол. Те, кто делают спасбросок, поколеблены на 1 раунд, но иммунны к дальнейшим использованиям этой способности от того же самого угрожающего доспеха в течение 24 часов.

Умеренная некромантия; CL 9-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, Отборное Заклинание, *устрашение*; Цена +60,000 gr.

Зеркальное изображение: По команде три раза в день комплект доспехов или щит с этим свойством позволяет пользователю создавать изображения себя, типа тех, что создаются заклинанием *зеркальное изображение*. Способность создает шесть изображений, которые держатся в течение 6 минут или пока они не будут поражены, смотря что наступит раньше.

Умеренная иллюзия; CL 6-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *зеркальное изображение*; Цена +20,000 gr.

Защита от зачарований: Персонаж, носящий комплект доспехов или щит, который обладает этим свойством, получает иммунитет к первым трем заклинаниям зачарования каждый день, которые иначе затронули бы его.

Умеренное отречение; CL 9-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *сломать зачарование*; Цена +50,000 gr.

Плавание: Носящий доспех с этим качеством автоматически преуспевает в проверках Баланса (до DC 20), находясь на борту корабля. Хотя его вес не изменяется, сам доспех слегка плавучий, предоставляя носящему +5 бонус обстоятельств по проверкам Плавания.

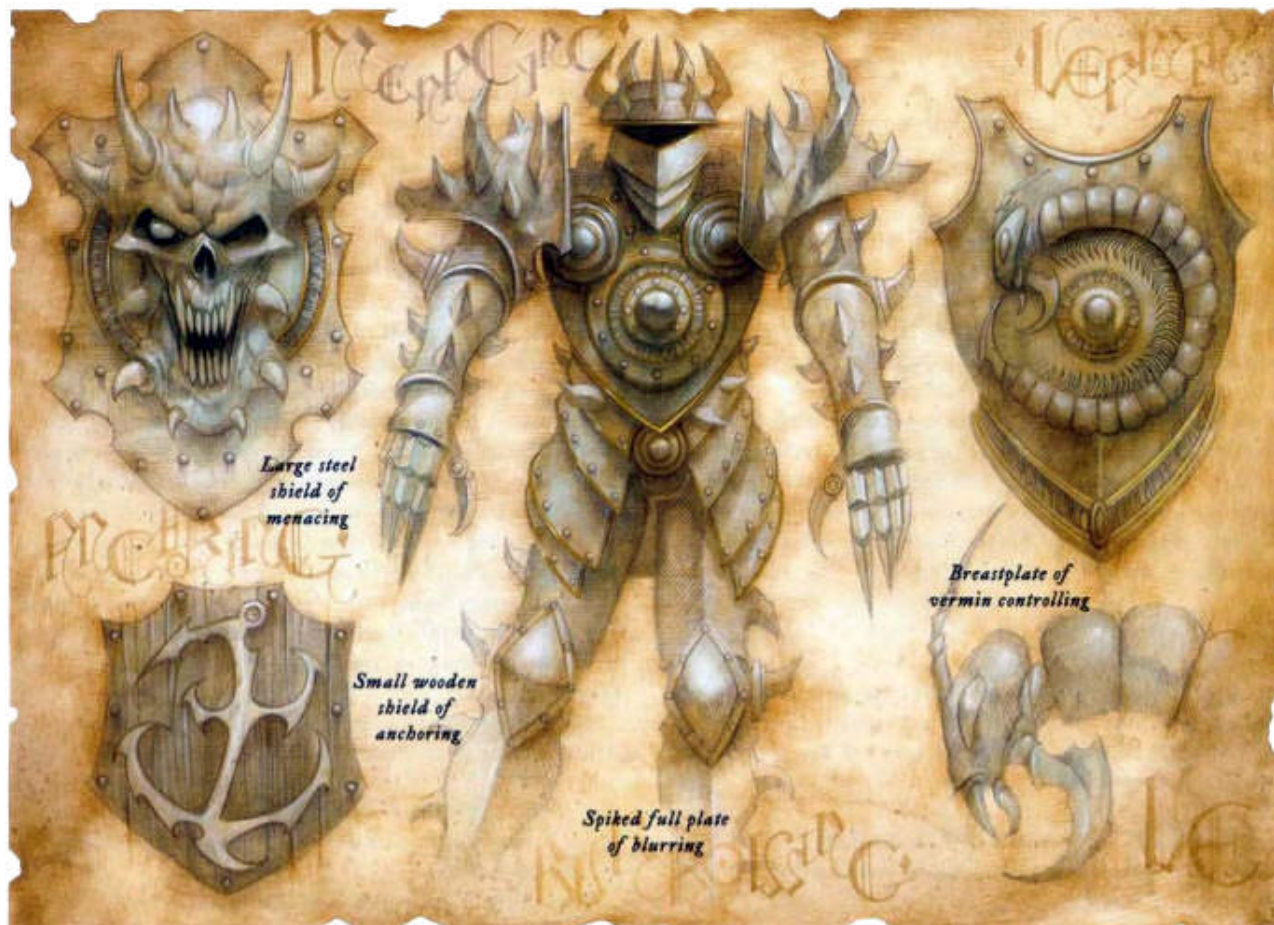
Умеренное превращение; CL 6-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *морские ноги*, создатель должен иметь 5 разрядов в навыке Плавания; Цена +20,000 gr.

Санктуарий: Три раза в день по команде персонаж, носящий доспех или щит с этим свойством, становится защищенным как будто заклинанием *санктуарий* (Воля DC 11 - отменяет). Эффект продолжается в течение 1 минуты.

Умеренное отречение; CL 10-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *санктуарий*; Цена +1 бонус.

Контроль паразитов: Носящий комплект доспехов или щит с этим свойством может контроллировать до 26 HD паразитов в день, подобно свойству контроля нежити (см. "Руководство Ведущего" для большего количества деталей). На рассвете каждого дня носящий теряет контроль над паразитами, которые все еще находятся под его влиянием. Доспехи или щиты с этим свойством кажутся сделанными из отделенных частей тела (типа таковых арахнида или насекомого); эта особенность полностью декоративна и не оказывает на доспех никакого другого эффекта.

Сильное зачарование; CL 15-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *массовое зачарование монстра*; Цена +49,000 gr.



Оружие

Поскольку это место, где определенные нации могут проследить свои корни до некоторых из самых мощных культур заклинателей в истории Фазруна, Сияющий Юг - источник широкого разнообразия нового магического оружия.



Специальные способности магического оружия

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

Обессиливающее: Обессиливающее оружие особенно коварно, его предпочитают темносердечными культуры типа тех, что можно найти в Дамбрате или Велдорне. При критическом попадании существо, пораженное обессиливающим оружием, получает урон и один отрицательный уровень, и это существо умирает, если все его отрицательные уровни будут равны или превысят его HD. Сопротивление заклинаниям применимо. Если существо выживает, любой отрицательный уровень, подаренный этим оружием, удаляется через 13 часов. Нежить, пораженная обессиливающим оружием, получает урон от оружия как обычно, но также получает 5 временных очков жизни вместо отрицательного уровня. Луки, арбалеты и пращи, сработанные таким способом, присуждают обессиливающую способность своим боеприпасам.

Сильная некромантия; CL 13-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *расслабленность*; Цена +3 бонус.

Ослабляющее: Оружие ослабления наносит 1 пункт урона Силе в дополнение к своему нормальному урону при каждой успешной атаке. Сопротивление заклинаниям применимо. Эта слабость продолжается в течение 10 минут и многократные удары одного и того же существа совокупны, но показатель Силы существа не может понизиться в результате этой способности ниже 1. Луки, арбалеты и пращи, сработанные таким способом, присуждают ослабляющую силу своим боеприпасам.

Умеренная некромантия; CL 10-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *луч ослабления*; Цена +3 бонус.

Истошающее: Любое существо, пораженное оружием истощения, должно сделать DC 14 спасбросок Стойкости или стать утомленным на 5 минут. Сопротивление заклинаниям применимо. Способность не оказывает эффекта на существ, которые уже утомлены или иммунны к усталости. Луки, арбалеты и пращи, сработанные таким способом, присуждают истощения своим боеприпасам.

Слабая некромантия; CL 5-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *луч истощения*; Цена +1 бонус.

Парализующее: При успешном критическом попадании парализующее оружие обездвиживает любое живущее существо на 10 раундов, если оно не преуспеет в DC 17 спасброске Воли. Каждый раунд на своем ходу парализованное существо делает новый спасбросок для отмены эффекта. Сопротивление заклинаниям применимо. Существа, иммунные к воздействию на разум магии, иммунны к этому свойству. Луки, арбалеты и пращи, сработанные таким способом, присуждают парализующую способность своим боеприпасам.

Умеренное зачарование; CL 10-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *удержание монстра*; Цена +2 бонус.

Ржавеющее: Ржавеющее оружие никогда не делается из каких-либо железных частей, но может быть сделано из древесины, кости, камня или других неметаллов. Когда используется, оно может заставить металлические объекты, с которыми входит в контакт, быстро ржаветь. Носитель железного доспеха или щита, пораженный ржавеющим оружием, должен сделать DC 16 спасбросок Стойкости, или предмет теряет 1 пункт бонуса доспеха; щиты поражаются в первую очередь. Как только предметы теряют весь свой бонус доспеха, они разваливаются на части. Луки, арбалеты и пращи, сработанные таким способом, присуждают ржавеющую способность своим боеприпасам.

Умеренное превращение; CL 7-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *ржавая хватка*; Цена +1 бонус.

Определенное магическое оружие

Следующее оружие обычно создается точно со способностями, описанными здесь.

Сверкающее небесное копьё Великой Трещины: Это +2 *тяжелое копьё* определено разработано для использования небесными стражами Великой Трещины. Три раза в день тяжелому копьё можно командовать выстрелить конус жгучего пламени на расстояние до 15 футов из наконечника, нанося 5d4 пунктов урона от огня целям в пределах области конуса. Жертвы могут делать DC 13 спасбросок Рефлексов для половины урона.

Слабое воплощение; CL 5-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *сжигающие руки*; Цена 14,334 гр.

Силовое небесное копьё Великой Трещины: Разновидность *сверкающего небесного копьё Великой Трещины*, это +2 *тяжелое копьё* может производить по команде эффект *магической ракеты* три раза в день, выстреливая по три ракеты при каждом использовании. Эти ракеты могут быть нацелены на три или менее цели в пределах 150 футов от тяжелого копьё.

Слабое воплощение; CL 5-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *магическая ракета*; Цена 14,334 гр.

Кирка проникновения: Сработанная дварфами Великой Трещины, эта +1 *тяжелая кирка* уничтожает объекты, сделанные силой, типа *силовой руки Бигби* или *стены силы*. Чтобы уничтожить такие объекты, владеющий киркой должен коснуться их киркой.

Умеренное превращение; CL 11-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *дизинтеграция*; Цена 13,708 гр.

Бич боли: Этот +1 *бич* покрыт бритвенно-острыми зубцами. Каждый раз, поражая цель, он наносит дополнительные 1d8 пунктов несмертельного урона и причиняет пораженному существу агонизирующую боль. Цель должна преуспеть в DC

17 спасброске Стойкости или получить -4 штраф на атаку, спасброски и проверки на 1d4 раундов. Жрицы Ловиатар любят это оружие.

Умеренная некромантия; CL 9-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *символ боли*; Цена 26,320 gp.

Ошеломляющий заряд: Этот +1 заряд был специально улучшен, чтобы наносить нормальный урон и ошеломлять пораженное им существо. Цель, пораженная *ошеломляющим зарядом*, должна делать DC 20 спасбросок Воли или быть ошеломленным 1d6 раундов. Существа, иммунные к воздействующим на разум заклинаниям и способностям, также иммунны к *ошеломляющим зарядам*.

Сильное зачарование; CL 13-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *символ ошеломления*; Цена (50 зарядов) 9,630 gp.

Кнут сжатия: Этот +2 *кну́т* имеет способность запутывать и сокрушать противников, которых он поражает. Большое или меньшее существо, пораженное кнутом, получает нормальный урон и должно сделать DC 18 спасбросок Рефлексов или стать запутанным, если владелец кнута так пожелает. Существо, способное колдовать, которое связано кнутом, должно делать DC 15 проверку Концентрации, чтобы читать заклинания. Запутанное существо может освободиться с DC 20 проверкой Искусства Побега. Если вы приказали, чтобы кнут запутал кого-то, Вы не можете продолжать использовать его как оружие.

Однажды в день владелец кнута может приказать ему сжимать независимо от того, что он опутал. В течение 17 раундов кнут получает показатель Силы 35 и бонус захватывания +41. Каждая проверка захватывания, которая преуспевает против запутанного существа, наносит 2d6+12 пунктов урона.

Сильное воплощение; CL 17-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *оживление веревки, сокрушительная рука Бигби*; Цена 97,381 gp.

Чудесные предметы

В дополнение к обширному количеству чудесных изделий, которые можно найти в других местах Фаэруна, следующие необычные магические изделия популярны на Сияющем Юге.

Амулет защиты от окаменения: Этот амулет дает его носителю иммунитет к любой окаменяющей атаке.

Сильное превращение; CL 11-й; Создание Чудесного Предмета, *камень в плоть*; Цена 66,000 gp.

Пояс священнической мощи: Многие из этих изделий изначально появились в Халруаа в конце Времени Неприятностей, которое волшебники приняли как знак того, что Мистра вернулась. Каждый из широких кожаных поясов имеет печать святого символа божества спереди, и последователи этого божества или любой, имеющий одинаковое с божеством мировоззрение, может благополучно носить пояс. (Если эти предметы играют роль сокровища, выберите или определите случайно божество, которому они посвящены). Любое другое существо получает от ношения пояса один отрицательный уровень. Отрицательный уровень остается, пока носится пояс. Этот отрицательный уровень никогда не кончается фактической потерей уровня, но не может быть преодолен никаким способом (включая заклинания *восстановления*), пока носится пояс. Существует три разновидности таких поясов.

Пояс священнической мощи: Эта версия предоставляет носящему ее +2 естественный бонус доспеха к Классу Доспеха и +4 зачарованный бонус к Силе.

Умеренное превращение; CL 8-й; Создание Чудесного Предмета, *кожа-кора, сила быка*; Цена 28,000 gp; Вес 1 фнт.

Пояс священнической мощи и оберега: Эта версия имеет все способности *пояса священнической мощи*, плюс однажды в день по команде она может создавать *магический круг против зла* (или *магический круг против добра*, если пояс посвящен злему божеству), который продолжается в течение 80 минут.

Умеренное превращение; CL 8-й; Создание Чудесного Предмета, *кожа-кора, сила быка, магический круг против зла* (или *магический круг против добра*); Цена 41,000 gp; Вес 1 фнт.

Пояс святой мощи: Эта версия имеет все способности *пояса священнической мощи и оберега*. Его способность *магического круга против зла* (или *магического круга против добра*) продолжается в течение 110 минут, плюс носитель может использовать *слово воспоминания* однажды в день, воздействующее только на себя самого и свое оснащение, которое транспортирует его к ближайшему храму, посвященному божеству пояса.

Умеренное превращение; CL 11-й; Создание Чудесного Предмета, *кожа-кора, сила быка, магический круг против зла* (или *магический круг против добра*), *слово воспоминания*; Цена 70,000 gp; Вес 1 фнт.

Двеомерные двери: На Сияющем Юге существует огромное разнообразие этих магических дверей, служа и выгодным, и мрачным целям. Такие дверные проемы широко распространены в Халруаа, где волшебники устанавливают их в своих санктумах. Эти двери могут иметь странную форму, быть сделанными из необычных материалов и, возможно, иметь также и другие особенности (замки, ловушки, дополнительные заклинания). Двери часто мастерски обрабатываются с высоко стилизованными образами, но столь же многие из них непримечательны. Некоторые охраняют ценные призы, некоторые блокируют средства для спасения, а некоторые открываются в чистую стену, просто служа ловушками для чрезмерно любопытных. Далее дано восемь примеров.

Оживляющие двери: Любое мертвое существо, падающее или проносимое сквозь дверной проем этого типа, временно оживляется (как заклинание *оживление мертвого*) на 1d6+4 раундов. Оживляемые существа во всем функционируют как зомби или скелеты, в зависимости от степени разложения (на усмотрение ДМа) и атакуют любых других живущих существ в области.

Умеренная некромантия; CL 7-й; Создание Чудесного Предмета, *оживление мертвого*; Цена 15,000 gp.

Удерживающие двери: Двери этого типа часто строятся как выход из особенно опасной области, чтобы дать убегающим от опасности ложное чувство близкого спасения. Когда они проходят через такую дверь, живые существа, уязвимые к воздействующим на разум заклинаниям и способностям, должны преуспеть в DC 17 спасброске Воли или оставаться неподвижными в течение 9 раундов. Обездвиженные существа делают новый спасбросок для окончания эффекта каждый раунд.

Умеренное зачарование; CL 9-й; Создание Чудесного Предмета, *удержание монстра*; Цена 90,000 gp.

Дверь тварей: Эта дверь всегда закрыта, заперта и украшена сложным дверным молоточком или имеет ручку в форме головы твари, украшенную драгоценными камнями вместо глаз. В любое время, когда как-либо нарушены драгоценные камни, дверь распахивается и выпускает монстров (как заклинание *вызов монстра IV*), которые немедленно нападают. Тот же самое случается, если дверь открыта от стороны дверного молоточка. Вызванные существа исчезают 7 раундов спустя после их появления, но у двери нет предела количеству существ, которое она может вызвать.

Умеренное призывание; CL 7-й; Создание Чудесного Предмета, *вызов монстра IV*; Цена 56,000 gr.

Дверь расстройства: Как правило, этот дверной проем воздействует только на каждое третье существо, которое проходит сквозь него, хотя бывают и разновидности. Существо под воздействием должно делать DC 17 спасбросок Воли или быть ослеплено, оглушено и слабоумно (как соответствующие заклинания) на 1d4+1 минут.

Умеренное зачарование; CL 9-й; Создание Чудесного Предмета, *слепота/глухота, слабоумие*; Цена 40,500 gr.

Дверь зеркал: Этот тип дверного проема обычно функционирует спорадически - одно существо из четырех, однажды в день или беспорядочно (шанс 20%). Тех, на кого воздействует дверь, окружают 1d4+2 точных изображений их самих, которые дублируют все их движения, на 1d6+1 минут. После этого изображения вновь сливаются с существом, нанося ему 1d6 пунктов электрического урона и давая эффект *замешательства* на 1 раунд на образ.

Умеренное изменение; CL 7-й; Создание Чудесного Предмета, *замешательство, зеркальное изображение, шокирующая хватка*; Цена 22,000 gr.

Дверь отрицания: Этот мощный дверной проем подавляет заклинания и подобные заклинаниям функции магических изделий. Дверь делает проверку рассеивания (1d20+20) против уровня заклинателя любого магического изделия, которое проходит сквозь нее. Если проверка рассеивания равна или превышает 11 + уровень заклинателя предмета, его функции подавляются на 1d4 раундов. Артефакты иммунны к этому эффекту.

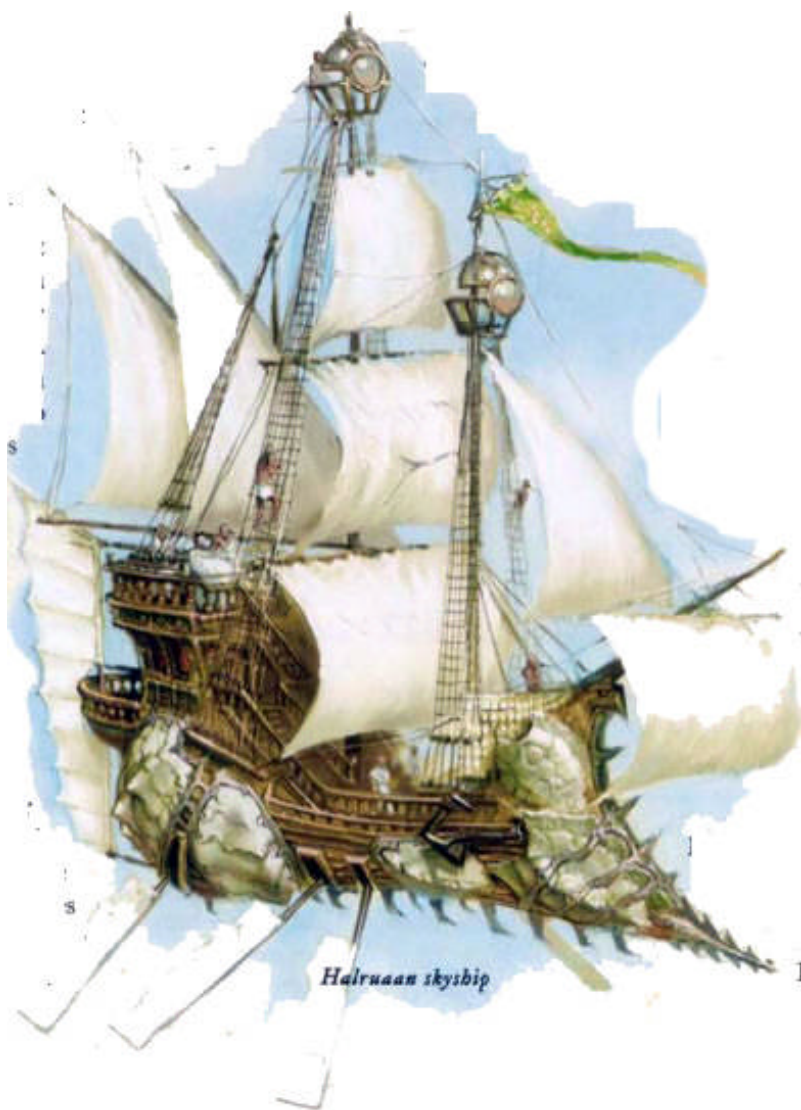
Сильное отречение; CL 20-й; Создание Чудесного Предмета, *великое рассеивание магии*; Цена 80,000 gr.

Дверь видения: Каждое существо, проходящее через этот дверной проем, видит очень четкое и ясное изображение (определенное во время создания двери), типа созданного заклинанием *тихий образ*.

Слабая иллюзия; CL 3-й; Создание Чудесного Предмета, *тихий образ*; Цена 8,000 gr.

Заглушающая дверь: Этот тип двери сработан так, чтобы она закрывалась автоматически, когда оставлена без присмотра. Когда она закрывается, заклинание *тишины* накладывается на саму дверь, воздействуя на тех, кто находится поблизости. Двери этого типа часто делаются с паролями или специальными ключами, которые временно отменяют эффект.

Слабая иллюзия; CL 3-й; Создание Чудесного Предмета, *тишина*; Цена 12,000 gr.



Халруанский небесный корабль: Из всех чудес Халруаа самое известное - небесный корабль: парусное судно, плавающее по воздуху вместо воды. Старшие Халруаа столетиями охраняли свои методы создания этих устройств, предоставляя другим экспериментировать (и терпеть неудачу) с различными методами. Недавно халруанский волшебник-рenegат открыл секрет, и пара богатых правительств разработала свои собственные небесные корабли.

Небесный корабль во многом подобен стандартному парусному судну в потребностях команды и во внешнем виде. Типичный халруанский небесный корабль имеет три мачты, квадратные паруса, две панели с каждой стороны для управления и широкое днище, позволяющее ему приземляться на плоские поверхности без поломок. К нижней поверхности корпуса прикреплено десять пластин, традиционно изготавливаемых из панцирей халруанских морских черепах.

Магия небесного корабля имеет много составляющих. Существенно необходима палочка контроля, узкий серебряный цилиндр с золотой скользящей труйкой на каждом конце, которая связана с пластинами на брюхе корабля. Эти десять пластин содержат магию, заставляющую судно подниматься в воздух (большой корабль требует большего количества пластин). Палочка усиливает волю того, кто управляет кораблем, и таким образом управляет вертикальным движением корабля, позволяя судну подниматься и снижаться со скоростью 45 футов. Хотя большинство горизонтального движения корабля полагается на ветер, его паруса, управляющие панели и дополнительная магия пластин позволяют ему поворачиваться с неуклюжей маневренностью. Небесный корабль может также приводняться и плавать по воде и не может быть потоплен, пока его магия

остается неповрежденной.

Сильное превращение; CL 15-й; Создание Чудесного Предмета, *полет, приостановка*; Цена 400,000 gr; Вес 20 тонн.

Мешочек ветров: Этот предмет напоминает обычный кожаный мешочек, завязанный и вздутый от содержимого. Это весит не больше, чем кожа, из которой он сделан. Однажды в день, когда мешочек открыт, пользователь может выбирать один из двух эффектов: благоприятный ветер или противоположный ветер. Если пользователь выбирает благоприятный ветер, то преобладающий ветер меняется на сильный ветер (см. Таблицу 3-24: Эффекты ветра в "Руководстве Ведущего"), поворачиваясь в направлении, в котором пожелает пользователь. Если из мешка призывается противоположный ветер,

сильный ветер дует прямо против отдельного корабля в пределах видимости пользователя. Любое из этих состояний длится 2d12 часов перед тем, как ветер изменит свое направление на обычное.

Умеренное воплощение; CL 10-й; Создание Чудесного Предмета, *стена ветра*; Цена 12,000 gp; Вес -.

Решение неподвижности: Эта закупоренная бутылка содержит густое, маслянистое вещество, которое, будучи вылито в штормовой океан, успокаивает воды (ветры становятся легкими/умеренными) в 100-футовом радиусе на 2d12 часов. Решение отменяет магически созданные волны и также действует как заклинание *антипатия* против любых существ с Элементного Плана Воды.

Сильное изменение; CL 15-й; Создание Чудесного Предмета, *антипатия, контроль погоды*; Цена 9,500 gp; Вес 1 фнт.

Бутылка пара: Этот предмет напоминает простую серебряную флягу с серебряным стопором. Она функционирует в точности подобно *вечнодымящейся бутылке*, за исключением того, что вздымается туман, а не дым.

Слабое превращение; CL 3-й; Создание Чудесного Предмета, *облако тумана*; Цена 5,400 gp; Вес 1 фнт.

Незначительные артефакты

На землях Сияющего Юга, особенно в Халруаа, могучие волшебники и священники сработали некоторые удивительные изделия, несколько из которых описаны ниже.

Дверной проем страха: Возможно, самый позорный из предметов, известных своим происхождением от магической истории Халруаа, *дверной проем страха* - воистину пугающий при столкновении предмет. Известны три формы *дверных проемов страха*.

Дверной проем Уничтожения: Эти предметы - обычно скорее проход или туннель, чем фактическая дверь. Его часто вырезают или строят так, чтобы он напоминал что-то вроде демонической головы с разверстым ртом, водной топи между уровнями подземелья и т.д. Открытое пространство *дверного проема уничтожения* функционирует как *сфера уничтожения*, за исключением того, что черная пустота сформирована для соответствия проходу и не может быть перемещена никакими средствами. Существо, проходящее через *дверной проем уничтожения*, полностью поглощается и уничтожается. Только вмешательство божества может полностью изменить эффект.

Сильное превращение; CL 20-й.

Дверной проем заточения: Подобно *дверному проему уничтожения*, *дверной проем заточения* - часто скорее проход или туннель. Любое существо, проходящее через *дверной проем*, немедленно связывается с дверью (как заклинание *ловушка души*), если не сделает DC 22 спасбросок Воли. Сопротивление заклинаниям не применяется. *Дверной проем заточения* может поддерживать до 100 HD существ, и когда захватываются новые жертвы, существа, которые были пойманы в *дверном проеме* дольше всего, выпускаются, чтобы держать общее количество на этом максимуме или ниже его. Всем, кто снаружи, кажется, что существо под воздействием исчезает (или меняет форму на новую, если освобождается другое существо). Если *дверной проем заточения* разрушен, все существа, связанные в нем, освобождаются (DM определяет это случайно); враждебные существа немедленно нападают на других в области).

Сильное призывание; CL 20-й.

Дверной проем духа: Эта форма *дверного проема страха* размещает внутри себя дух страха (см. "Руководство Монстров"). Дверь всегда оказывается запертой и также обычно имеет другие магические средства запрета прохода. Каждый раз, когда существо касается или идет сквозь *дверной проем духа* (или каждый раунд, если поддерживается непрерывный контакт или существо стоит в открытом *дверном проеме* в течение последовательных раундов), оно должно преуспеть в DC 22 спасброске Стойкости или получать 1d8 пунктов иссушения Телосложения. Если существо убито этим иссушением, оно 1d4 раундов спустя поднимается как дух.

Дух страха в пределах *дверного проема страха* не может быть изгнан или атакован, пока он заточен в *дверном проеме страха*. Разрушение двери выпускает дух страха, который немедленно нападает. С этого момента дух страха может быть атакован как обычно.

Сильная некромантия; CL 19-й.

Великий эликсир: Из всех рассказов о мощной магии, появившейся из Халруаа, легенда о великих эликсирах, вероятно - самая примечательная. Первое смешивание *великого эликсира*, возможно, родилось в самом Нетериле. Независимо от их происхождения, хаотический характер этих жидкостей сделал их непривлекательными, и формула их создания была в конечном счете утеряна и забыта. Время от времени всплывают тайники с этим непредсказуемым материалом.

Великий эликсир - прозрачная зеленовато-голубая жидкость, мягко мерцающая и циркулирующая в бесконечном движении. На вкус ее описывают как подобную прекрасному огненному вину. Странно, но жидкость действует на специфическое существо



только раз на уровень опыта; дополнительное потребление не производит никакого результата. Возможные эффекты дозы эликсира следующие:

d%	Результат эликсира
01-14	Смерть происходит немедленно (без спасброска).
15-26	Устанавливается состояние <i>слабоумия</i> (как заклинание) (без спасброска).
27-32	Выпивший инфицирован огнем разума (см. Болезни в "Руководстве Ведущего"). Если выпивший - тайный заклинатель, его заклинания становятся дикими и непредсказуемыми - в 75% случаев, когда он пытается читать заклинание, нормальный результат заменяется результатом <i>палочки чудес</i> из "Руководства Ведущего". Это несчастье с колдовством постоянно, если выпивший не сделает DC 25 спасбросок Стойкости. Это продолжается 4d12 дней, если спасбросок успешен.
33-39	Устанавливается слепота (без спасброска).
40-46	Выпивший ежедневно подвергается безудержной смене формы (как заклинание) в случайную тварь, которая дышит воздухом и может жить на сухой земле (без спасброска). Изменение продолжается 1d4 часов, но ежедневное возникновение изменения постоянно.
47-56	Выпивший поражен ликантропией (ликантроп на выбор DМа, без спасброска).
57-75	Выпивший получает 1 пункт иссушения способности к одному случайному показателю способности (без спасброска).
76-77	Выпивший получает подобную заклинанию способность <i>доспех мага</i> 4/день.*
78-79	Выпивший получает подобную заклинанию способность <i>изменить себя</i> 1/день.*
80-81	Выпивший получает подобную заклинанию способность <i>обнаружение магии</i> по желанию.*
82	Выпивший получает подобную заклинанию способность <i>дверь измерений</i> 1/день.*
83	Выпивший получает подобную заклинанию способность <i>рассеивание магии</i> 3/день.*
84-85	Выпивший получает подобную заклинанию способность <i>обнаружение мысли</i> 2/день.*
86	Выпивший получает подобную заклинанию способность <i>падение пера</i> по желанию.*
87	Выпивший получает подобную заклинанию способность <i>удержание персоны</i> 1/день.*
88	Выпивший получает подобную заклинанию способность <i>невидимость</i> 2/день.*
89	Выпивший получает подобную заклинанию способность <i>проход без следа</i> по желанию.*
90	Выпивший получает подобную заклинанию способность <i>обращение заклинаний</i> 1/день.*
91-92	Выпивший получает подобную заклинанию способность <i>подъем паука</i> 3/день.*
93	Выпивший получает подобную заклинанию способность <i>водное дыхание</i> 3/день.*
94	Выпивший получает подобную заклинанию способность <i>эфирная прогулка</i> 1/день.*
95	"Величие" - выпивший получает 1d2+1 сил, перечисленных выше (от броска d % от 76 до 94; другие силы могут быть созданы по усмотрению DМа).
96-100	Выпивший получает 2d4 пунктов либо Интеллекта, либо Харизмы (шанс 50% любого) и постоянного <i>великий иммунитет к заклинаниям</i> против одной из школ заклинаний (определенной случайно).

* Как наложенное волшебником 12-го уровня.

Подавляющее превращение; CL 30-й.

Заранган: Каждый этих чудесных камней, почти наверняка созданных в Нетериле - гладкая скала, отполированная до блеска. *Заранган* сделан в форме руки владельца, с маленькими выступами между пальцев сжатого кулака. Таким образом, он может функционировать как +1 оружие, наносящее 1d4+1 пунктов урона.

Главные силы зарангана гораздо более внушительны - индивидуум, держащий камень, по команде может:

- использовать *дверь измерений* как заклинание 1/раунд как волшебник 20-го уровня;

- использовать *слово воспоминания*, чтобы телепортироваться к "дому" *зарангана* (место назначения, определенное при создании предмета) 1/день;

- использовать *лечение критических ран* (только на себя) 1/день.

Где-нибудь на поверхности *зарангана* часто написано его командное слово. Он может транспортировать только индивидуума, который держит его, независимо от того, сколько других существ контактирует с предъявителем. Это освобождает предъявителя от всех немагических ограничений и насильственно отделяет его от хватки других существ, когда он использует способность *слово воспоминания*.

В дополнение к вышеупомянутым общим способностям, каждый *заранган* также имеет дополнительные уникальные способности. Во-первых, в нем есть одно из следующих заклинаний как способность, употребляемая 1/час: *цепная молния*, *конус холода*, *невидимость*, *меньший железный страж*, *левитация*, *незримый слуга* или *водное дыхание*. Во-вторых, он предоставляет *иммунитет к заклинаниям* против 1d3 заклинаний (определенных случайно).

Много *заранганов* было принесено в Халруаа после падения Нетерила, и несколько было взято в другие земли или захоронено в древних гробницах в прошедшие годы. Более чем несколько личей произвели *заранганы*, которые с тех пор проделали путь в другие места, и те, кто пытается использовать один из этих таинственных камней, могут оказаться в доме волшебника-нежити, вдали от своего собственного.

Сильное изменение; CL 19-й; Вес 2 фнт.

Главные артефакты

Несколько уникальных и ультрамощных изделий, связанных с местами и народами Сияющего Юга, существуют (или верят, что они есть) в наши дни.

Астролябия Нимбрала: Этот большой и тяжелый аппарат покрыт разнообразными рычагами, ручками и кнопками, выглядя как нечто среднее между печатным прессом и органом. С ним персонаж может транспортировать целую структуру, типа транспортного средства или маленькой башни, куда угодно на Торице, демонстрируя величайшую телепортацию. Как и подразумевает ее название, *Астролябия Нимбрала* была сработана самым мощным из волшебников нации острова Нимбрал и хранилась в сокровищницах Лордов Нимбрала. Она была в конечном счете украдена особенно находчивой бандой авантюристов во главе с халруанским волшебником Дуалимаром Оменом и возвращена к нему домой.

Там она была установлена на халруанском небесном корабле "Владыка Царств" и использовалась Оменом и кое-кем еще для выслеживания опасных артефактов по воле Нетииарха Залаторма.

Астролябия Нимбрала позво ляет тому, кто умеет ей пользоваться, телепортировать объект до двадцати 10-футовых кубов размером, а также все, содержащееся внутри этого объекта, куда угодно на Торице. Чтобы должным образом понимать и управлять *Астролябией*, пользователь должен сделать DC 30 проверку Интеллекта. Персонаж получает +2 бонус по этой проверке на каждые 5 разрядов в Колдовстве и Знании (тайны), которые он имеет. Неудача на 4 или меньше указывает, что место назначения перекрыто на 5d10x10 миль; неудача на 5 или более количество - случайное определение места назначения.

Объекты, перемещенные из одного места в другое, подвержены изменениям в наклоне, высоте и стабильности основания. Таким образом, считается мудрым подняться вверх (например, в небесном корабле) перед действием *Астролябии*.

Хрустальная Сфера: Предположительно сработанный волшебником Халруаа (одним из первых королей-волшебников нации, носящим то же имя), *Хрустальная Сфера* - большая, чистая сфера приблизительно 1 фут в диаметре. Начиная с начала правления нетииархов, *Сфера* была первичным средством связи и управления делами Халруаа. *Хрустальная Сфера* в настоящее время покоится во внутренней палате в роскошной башне Залаторма в Халараххе.

Сфера отвечает только первичному пользователю, который был обозначен как правящий нетииарх Халруаа в течение ее создания. С *Хрустальной Сферой* пользователь может общаться с пятистами уникальными индивидуумами сразу. В течение беседы пользователь имеет полный контроль над тем, кто может говорить и слушать, мысленно представляя их. Связь также обеспечивает умственный образ лица любого из говорящих.

Сфера должна а быть настроена на контакт с любым специфическим индивидуумом через несложную последовательность активации, при которой пользователь касается и *Сферы*, и потенциального получателя, одновременно произнося командное слово. После этого пользователь может мысленно входить в контакт с получателем, когда будет произнесено это командное слово. Залаторм установил отдельное командное слово для всего Совета Старших, и он таким образом способен связаться со всеми членами одновременно, чтобы вести дела по управлению Халруаа.

Контакт со *Сферой* необязателен. Получатель может чувствовать умственный сигнал, но захотеть при этом проигнорировать его. Если получатель хочет ответить на сигнал, он немедленно оказывается в телепатическом контакте с владельцем *Сферы* и кем-либо еще, в кем владелец вошел в контакт в это время.

Для защиты *Хрустальной Сферы* он а был а наполнен зависимым заклинанием *телепорт объекта*. Любой, кто пытается вынести ее из палаты, где она хранит ся, заставляет *Сферу* переместиться во внутренний санктуарий высокого священника Мистры на Горе Талат, который магически входит в контакт с Залатормом, чтобы принять меры для безопасного возвращения артефакта.

Смертельный посох Гулкулустера: Созданный одним из самых мощных волшебников Халруаа столетия назад, *Смертельный посох Гулкулустера* был предназначен использоваться как средства окончательного разрушения против практически любого противника. Каждое использование *Смертельного посоха* производит один из следующих эффектов.

Максимизированный расширенный *огненный шар*

Максимизированный расширенный *кислотный шар* *

Максимизированное расширенный *электрический шар* *

Максимизированный расширенный *морозный шар* *

Максимизированный расширенный *звуковой шар* *

* Это - изменения *огненного шара*, созданные с дополнительными описателями энергии; например, заклинание *кислотный шар* функционирует как заклинание *огненный шар*, но наносит кислотный урон. *Смертельный посох Гулкулустера* может содержать 50 зарядов - и через уникальное свойство его создания он автоматически восстанавливает 1 заряд каждую неделю. Если он когда-либо достигает 0 зарядов, то становится нефункциональным, пока не пройдет неделя.

Онгилд: Названный по имени халруанского волшебника, создавшего его, Онгилд - из умруд размером с кулак, который был наполнен разнообразными силами. Его последнее известное местоположение - в животе красного дракона Хуундарха, устроившего свое логовище на острове Скадаурак в королевстве Минтарн. Онгилд непрерывно позволяет носящему его излечивать 1 очко жизни на уровень каждый час. Кроме того, его носитель может использовать каждый из следующих эффектов как волшебник 18-го уровня 1/день: *отсроченный взрыв огненного шара*, *призматический спрей*, *обратная гравитация* и *обращение заклинаний*.

Солнечный шлем Шандолара: Солнечный шлем Шандолара - древняя корона, служившая регалией по крайней мере трех королевств: Ашаната, Эльтабранара и Аркаи. Его происхождение неизвестно, он был обнаружен Шан Золотой, волшебницей, нанятой золотыми дварфами Великой Трещины, в древнем склепе, захороненном под водами Аканамира незадолго до открытия Врат Орков.

Шан носила корону много лет, сначала - как наемный лидер Наров, и затем - как первая королева Ашаната. После ее смерти она перешла к ее сыну, внуку и правнуку (Аркаиусу Архимагу), каждый из которых в свои очередь правил Ашанатом из города Шандолар. Именно с того времени шлем стал известен как *Солнечный шлем Шандолара*.

Сегодня судьба *Солнечного шлема* остается неизвестной, хотя хорошо осведомленные ученые предполагают, что он находится на голове некоей матери-матроны в городе дроу Т'линдет.

Сделанный из серебра и украшенный золотыми рунами, *Солнечный шлем* - простое кольцо с семью шипами, уяенчанными белджурилом, которые кажутся мерцающими внутренним светом. Три слезы короля свисает с передней части короны на серебряных цепочках. Внутри каждой из слез короля - различные образы: образ арки в северной половине Шандолара приблизительно в -1000 DR, образ арки в южной половине Шандолара приблизительно в 200 DR и образ города Аркатуил и Залива Танцующих Дельфинов приблизительно в 750 DR.

Семь белджурилов *Солнечного шлема Шандолара* вместе обеспечивают свет, равный таковому свечи, и дают эффекты заклинания *святая звезда* (см. "Руководство Игрока по Фаэруну") по команде носящего. Кроме того, носитель *Солнечного шлема* непрерывно получает выгоду от зависимого заклинания *излечение*, которое немедленно активизируется всякий раз, когда носитель был бы убит от урона или урона или иссушения Телосложения.

Монстры Юга

Пространства Сияющего Юга служат домом широкому разнообразию существ - как нежных тварей, так и жестоких хищников. Некоторые из них уникальны для этого региона, типа дракона-раттелира, закапывающегося под полями Шаара, или загадочного ларакена, населяющего болота Халруаа. Другие не только обычны для многих частей континента, но также наводняют темные места Юга.

Некоторые из существ, представленных в этой главе, подходят для персонажей; для таких монстров в их статистике дана регулировка уровня. Существа без записи о регулировке уровня не рекомендуются в качестве персонажей (например, если они - неразумные хищники или имеют эффективный уровень персонажа выше 20-го).

Бегуилер (Beguiler)

Маленькая магическая тварь

Hit Dice: 1d10 (5 hp)

Инициатива: +3

Скорость: 30 футов (6 квадратов), подъем 10 футов.

Класс доспеха: 14 (+1 размер, +3 Ловкость), касание 14, застигнутый врасплох 11

Базовая атака/Захватывание: +1/-5

Атака: Коготь +5 рукопашная (1d3-2)

Полная атака: 2 когтя +5 рукопашная (1d3-2), укус +3 рукопашная (1d4-2) и короткий меч +3 рукопашная (1d4-2)

Пространство/досягаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Царапание 1d3-2

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

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

Способности: Сила 6, Ловкость 17, Телосложение 11, Интеллект 12, Мудрость 10, Харизма 11

Навыки: Баланс +5, Подъем +8, Скрытность +9 *, Слушание +2, Бесшумное Движение +5, Обнаружение +2

Умения: Мультиатака ^Б, Ловкость с Оружием

Окружающая среда: Теплые равнины

Организация: Уединенный, пара или стая (1-4)

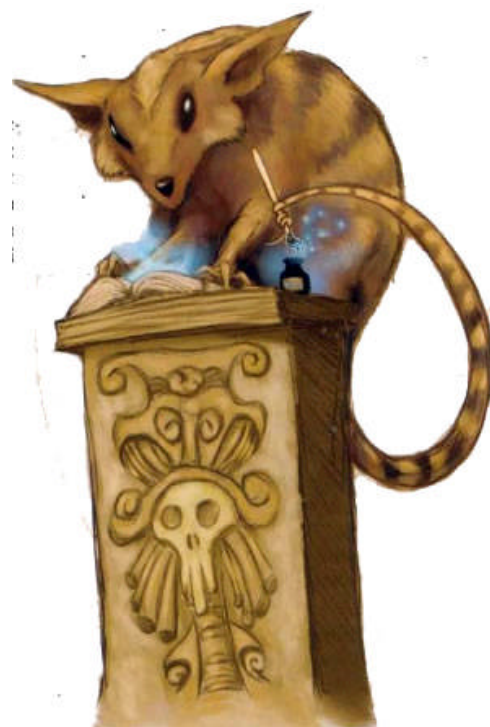
Оценка вызова: 1

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Продвижение: 2-3 HD (Маленький)

Регулировка уровня: +0 (когорта)



Это пухлое четвероногое животное размером примерно с маленькую собаку. Оно на вид чем-то напоминает мышь, с большими, блестящими черными глазами, большими ушами и острой мордочкой.

Бегуилер - исключительно интеллектуальное существо с естественным камуфляжем и способностью видеть правду за любой иллюзией. Бегуилер имеет рост около фута и длину около 2 футов. Хотя и не особенно агрессивные, бегуилеры ценятся волшебниками в качестве фамульяров или из-за магии, свойственной их кожан.

Происхождение необычных сил бегуилера долго было тайной, но те, кто изучали это существо, сделали вывод, что оно - предпочтительная добыча эфирных мародеров. Разновидность бегуилера, кажется, развивает свои уникальные способности для избегания этих планарных хищников. Бегуилеры питаются и растениями, и животными, предпочитая сочные, богатые водой кактусы, распространенные в их родной окружающей среде, а также маленьких полевых мышей и яйца и молодняк птиц, высиживающих потомство на земле.

Бегуилеры говорят на своем собственном языке и на Общем.

Бегуилера может приобрести в качестве фамульяра тайный заклинатель 7-го уровня с умением Улучшенный Фамульяра. См. "Руководство Ведущего" для большего количества информации.

Бой

У бегуилеров есть четыре набора острых втягиваемых когтей, и острая атака укусом. Бегуилеры могут также владеть как оружием своим голым цепким хвостом.

Царапание (Ex): Бонус атаки +5 рукопашная, урон 1d3-2.

Истинное видение (Su): Бегуилеры всегда видят как будто под эффектом заклинания *истинное видение*.

Навыки: Будучи сухим, бегуилер может изменять оттенок и рисунок своего меха, чтобы соответствовать окраске своей среды, даже для цветов и образов, которых нет в природе, что дает ему +8 расовый бонус по проверкам Скрытности.

Бегуилеры имеют +8 расовый бонус по проверкам Подъема. Бегуилер всегда может брать 10 на проверку Подъема, даже если его несет или ему угрожают.

Бехир, халруанский (Behir, Halruaan)

Средняя магическая тварь

Hit Dice: 5d10+25 (52 hp)

Инициатива: +1

Скорость: 30 футов (6 квадратов), подъем 10 футов.

Класс доспеха: 18 (+1 Ловкость, +7 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 17

Базовая атака/Захватывание: +5/+9

Атака: Укус +9 рукопашная (1d6+6 плюс 1d4 электричество)

Полная атака: Укус +9 рукопашная (1d6+6 плюс 1d4 электричество)

Пространство/досягаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Дыхательное оружие, сжатие 2d6+6 плюс 1d4 электричество, царапание 1d2+2 плюс 1d4 электричество, статический разряд

Специальные качества: Не может подсечен, темновидение 60 футов, иммунитет к электричеству, видение при слабом освещении, нюх

Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +5, Воля +0

Способности: Сила 18, Ловкость 13, Телосложение 21, Интеллект 6, Мудрость 9, Харизма 12

Навыки: Подъем +16, Скрытность +3, Обнаружение +1

Умения: Раскол, Силовая Атака

Окружающая среда: Теплые холмы или любая (Халруаа)

Организация: Уединенный или пара

Оценка вызова: 6

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Продвижение: 6-9 HD (Средний); 10-17 HD (Большой)

Регулировка уровня: -

Это существо напоминает нечто среднее между большой змеей и крокодилом с рогами и огромным количеством ног. Его толстая чешуя блестит синим.

Халруанская версия многоногого бехира - меньшая, более магическая порода, чем ее родственники. Их держат как стражей и иногда - как домашних животных. Ходят слухи, что сомнительные элементы в халруанском обществе держат этих существ в ямах, в которых травят бехирами, но такой спорт вряд ли хорош, если вообще законный.

Халруанские бехиры примерно за пять лет достигают взрослого размера, который - приблизительно половина размера средних бехиров. Они редко достигают 20 футов или весят более 1,500 фунтов. Халруанцы обычно "собирают" бехиров задолго до того, как те становятся слишком большими.

Халруанские бехиры известны своей красочной чешуей. Синий - самый обычный цвет, но творческие селекционеры (которые - неизменно некроманты) разработали зеленых, коралловых и даже розовых монстров. Из-за этого вынужденного размножения ради цвета и размеров пострадал интеллект халруанского бехира. Они - все еще хитрые хищники и зоркие стражи, однако и их дыхательное оружие не так сильно, как таковое их большей семьи.

Халруанские бехиры не говорят ни на каком распознаваемом языке.

Бой

Халруанский бехир, вероятно, будет полагаться на свое дыхательное оружие, когда ему угрожают, потому что выводок часто обучают не кусать, бить или крушить. Некоторых халруанских бехиров обучают сжимать добычу - или вторгшихся - до бессознательного состояния. Так как они испускают электрические разряды, когда взволнованы, любая форма боя с халруанским бехиром может быть опасна.

Дыхательное оружие (Su): 20-футовая линия, раз в каждые 10 раундов, урон 7d6 электричество. Рефлексы DC 17 - вполвину. DC спасброска основан на Телосложении.

Сжатие (Ex): Халруанский бехир наносит 2d6+6 пунктов урона плюс 1d4 пунктов урона электричеством при успешной проверке захватывания. Он может делать шесть атак царапанием против схваченного противника.

Царапание (Ex): Шесть когтей, бонус атаки +9 рукопашная, урон 1d2+2 плюс 1d4 электричество.

Статический разряд (Ex): Когда он рассержен или взволнован, халруанский бехир производит электричество своим телом. Этот разряд наносит 1d4 пунктов урона электричеством любому существу, которого бехир ударил, которое

коснулось его или делает против него успешную рукопашную атаку естественным или металлическим оружием.

Навыки: Халруанские бехиры имеют +8 расовый бонус по проверкам Подъема. Халруанский бехир всегда может брать 10 по проверкам подъема, даже если его несет или ему угрожают.



Темное дерево (Dark Tree)

Огромное растение

Hit Dice: 10d8+50 (95 hp)

Инициатива: -1

Скорость: 10 футов (2 квадрата)

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

Базовая атака/Захватывание: +7/+24

Атака: Коготь +15 рукопашная (1d8+9) или укус +14 рукопашная (2d6+13)

Полная атака: 2 когтя +15 рукопашная (1d8+9) или укус +14 рукопашная (2d6+13)

Пространство/досыгаемость: 15 фт/15 фт (5 фт для укуса)

Специальные атаки: Иссошение крови, замешательство, улучшенный захват

Специальные качества: Видение при слабом освещении, черты растения, сопротивление огню 15, уязвимость к холоду

Спасброски: Стойкость +14, Рефлексы +2, Воля +3

Способности: Сила 28, Ловкость 8, Телосложение 21, Интеллект 5, Мудрость 10, Харизма 7

Навыки: Слушание +13

Умения: Боевые Рефлексы, Великая Стойкость, Силовая Атака, Фокус Оружия (когти)

Окружающая среда: Теплые леса

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 7

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно нейтрально злое

Продвижение: 11-16 HD (Огромный); 17-30 HD (Гигантский)

Регулировка уровня: -



То, что мгновение назад казалось обычным кипарисом, начинает хлестать и цепляться своими толстыми, древесными членами. Ужасная утроба, утыканная жуткими зубами, открывается на одной из сторон его ствола.

Аборигены Сияющего Юга, темные деревья пьют кровь людей и других интеллектуальных существ, блуждающих по их родным джунглям. Халруанский волшебник-ренегат по имени Бенаурил создал их приблизительно 200 лет назад, надеясь на служителей, мало чем отличающихся от треантов. Вместо этого его создания убили его и теперь распространились от Леса Аэрилпар до Леса Амтар, Ретилда, Гор Присевшей Жабы и южных и восточных пределов Люирвуда.

Темные деревья похожи на кипарисы, но их кора темнее, и на них растет небольшой мох. Обычные экземпляры - приблизительно от 18 до 20 футов высотой и около 40 футов по ветвям в поперечнике, но темные деревья могут вырасти вдвое больше этих размеров. Они весят столько же, сколько и нормальное дерево. Два глубоко черных глаза, которые почти невозможно найти, если точно не знать, где искать, находятся над утробой темного дерева. Эти существа поверхностно походят на треантов, но любой, кто видит темное дерево, вряд ли проигнорирует ощутимую ненависть и зло, исходящие от него.

Темные деревья не говорят.

Бой

Темные деревья предпочитают интеллектуальную добычу и восхищаются мучением своих жертв перед тем, как убить их. Они нападают двумя своими руками, стараясь притянуть жертву к своей разъятой утробе, чтобы кусать и пить кровь.

Иссошение крови (Ex): Темное дерево может пировать кровью своих жертв, делая успешную проверку захватывания. Если оно схватывает существо, оно может делать проверку захватывания, чтобы нанести урон укусом и иссушать кровь, нанося существу 1d4 пунктов урона Телосложения.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, темное дерево должно поразить отдельную цель обоими своими атаками когтем. Тогда оно может пытаться начинать захватывание как свободное действие без того, чтобы вызвать атаки возможности. Если оно выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может начинать иссушать кровь.

Замешательство (Sp): Как свободное действие однажды в раунд, темное дерево может использовать *замешательство* на одной жертве в пределах 50 футов (Воля DC 12 - отменяет). В бою это имеет такой же эффект, как заклинание *замешательство*, наложенное колдуном 10-го уровня. Иногда жертвы способности *замешательства* темного дерева в конце концов забредают глубоко в окружающие дикие места, безнадежно заблуждаясь. Чаше всего темное дерево пользуется преимуществом смущенного состояния жертвы и иссушает его кровь.

Дракон, раттелир (Dragon, Rattelyr)

Дракон (огонь)

Окружающая среда: Теплые пустыни

Организация: Уединенная пара или семейство (1-2 взрослых, 2-7 потомства)

Оценка вызова: Вирмлинг 2; очень молодой 3; молодой 4; подросток 6; молодой взрослый 8; взрослый 10; назрейте взрослый 12; старый 14; очень старый 16; древний 18; вирм 19; великий вирм 20

Сокровище: Двойной стандарт

Мировоззрение: Всегда законно злое

Продвижение: Вирмлинг 3-4 Н D; очень молодой 6-7 Н D; молодой 9-10 Н D; подросток 12-13 Н D; молодой взрослый 17-16 Н D; взрослый 18-19 Н D; назрейте взрослый 21-22 Н D; старый 24-25 Н D; очень старый 27-28 Н D; древний 30-31 Н D; вирм 33-34 Н D; великий вирм 36 + HD

Регулировка уровня: Вирмлинг +2; очень молодой +3; молодой +3; подросток +7; другие -

У этого бескрылого дракона есть огромный капюшон, темный с намеками на фиолетовое, вокруг его головы. Чешуя твари на ярком солнце горит цветом древесного угля, а хвост его колеблется с угрожающим скрежетом.

Воз-раст	Р-р	Hit Dice (hp)	С Л	Л В	ТЛ	ИН	МД	ХА	Баз ат/Захв	Атака	Стой	Рефл	Воля	Дыхат. ор-е (DC)	ДС уж. прис.
Вирмлинг	T	2d12+2 (15)	11	11	13	10	11	8	+2/-6	+4	+4	+3	+3	1d6 (12)	-
Очень молодой	S	5d12+7 (37)	13	11	13	12	13	10	+5/+2	+7	+5	+4	+5	2d6 (13)	-
Молодой	S	8d12+16 (68)	15	11	15	12	15	10	+8/+6	+11	+8	+6	+8	3d6 (16)	-
Подросток	M	11d12+22 (93)	17	11	15	14	15	12	+11/+14	+14	+9	+7	+9	4d6 (17)	-
Молодой взрослый	M	14d12+42 (133)	19	11	17	14	17	12	+14/+18	+18	+12	+9	+12	5d6 (20)	18
Взрослый	L	17d12+51 (161)	23	11	17	16	17	14	+17/+27	+22	+13	+10	+13	6d6 (21)	20
Зрелый взрослый	L	20d12+80 (210)	27	11	19	18	19	16	+20/+32	+27	+16	+12	+16	7d6 (24)	23

Старый	L	23d12+115 (264)	29	11	21	20	19	18	+23/+36	+31	+18	+13	+17	8d6 (26)	25
Очень old	H	26d12+130 (299)	31	11	21	22	21	20	+26/+44	+34	+20	+15	+20	9d6 (28)	28
Древний	H	29d12+174 (362)	33	11	23	24	23	22	+29/+48	+38	+22	+16	+22	10d6 (30)	30
Вирм	H	32d12+192 (400)	35	11	23	26	25	24	+32/+72	+42	+24	+18	+27	11d6 (32)	33
Великий вирм	G	35d12+245 (472)	37	11	25	28	27	26	+35/+60	+44	+26	+19	+27	12d6 (34)	35

Возраст	Скорость	Иниц	АС	Специальные способности	Уровень заклинателя	SR
Вирмлинг	60 фт, копание 30 фт	+0	14 (+2 размер, +2 естественный), касание 12, застигнутый врасплох 14	Сопротивление электричеству 20, иммунитет к огню, скрежет, чувство вибраций	-	-
Очень молодой	60 фт, копание 30 фт	+0	15 (+1 размер, +4 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 15	-	-	-
Молодой	60 фт, копание 30 фт	+0	17 (+1 размер, +6 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 17	-	-	-
Подросток	60 фт, копание 30 фт	+0	18 (+8 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 18	-	-	-
Молодой взрослый	60 футов, копание 30 фт	+0	20 (+10 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 20	-	1-й	-
Взрослый	60 фт, копание 30 фт	+0	21 (-1 размер, +12 естественный), касание 9, застигнутый врасплох 21	Расширение капюшона	3-й	11
Зрелый взрослый	60 фт, копание 30 фт	+0	23 (-1 размер, +14 естественный), касание 9, застигнутый врасплох 23	DR 5/магия	5-й	13
Старый	60 фт, копание 30 фт	+0	27 (-1 размер, +16 естественный), касание 9, застигнутый врасплох 25	-	7-й	15
Очень старый	60 фт, копание 30 фт	+0	26 (-2 размер, +18 естественный), касание 8, застигнутый врасплох 26	DR 10/магия	9-й	17
Древний	60 фт, копание 30 фт	+0	28 (-2 размер, +20 естественный), касание 8, застигнутый врасплох 28	-	11-й	19
Вирм	60 фт, копание 30 фт	+0	30 (-2 размер, +22 естественный), касание 8, застигнутый врасплох 30	DR 15/магия	13-й	21
Великий вирм	60 фт, копание 30 фт	+0	30 (-4 размер, +24 естественный), касание 6, застигнутый врасплох 30	-	15-й	23

Драконы-раттелиры - территориальные существа, но они интересуются и миром за пределами своих логовищ. Они любят прокапываться сквозь свободную землю и удивлять противников, вырываясь перед ними.

Раттелиры - бескрылые драконы с перепончатыми когтями, клыкастой утробой и змеиным хвостом гремучей змеи. Они имеют глянцевую чешую ржавого цвета при рождении, которая медленно приобретает оттенки глубоко-пурпурного, древесно-угольного и черного в зрелости. У молодых раттелиров есть маленькие фиолетовые узелки у основания головы, которые при взрослении превращаются в характерные ребристые капюшоны. Капюшон взрослого раттелира расширяется и приподнимается в пропорции того, насколько он разозлен, обычно полностью расширяясь лишь во время битвы насмерть с синим драконом или неким другим ненавистным противником. Необычно недолговечные для драконов, раттелиры старятся в пять раз быстрее, чем нормальные разновидности, становясь великими вирмами через 240 лет и умирая от старости до 300 лет.

Раттелиры предпочитают теплый климат и обычно ограничивают себя окрестностями со свободной почвой. Хотя они получают часть своего питания, поглощая жар и солнечный свет, эти плотоядные животные любят плоть и не смущаются есть разумных существ. Эти драконы живут в больших кавернах или пещерах с низкими потолками, но проводят много своего времени, рыская по своей домашней территории в поисках вторгшихся или какой-либо формы волнения.

Будучи сытыми и если к ним подойти осторожно, раттелиры, как известно, общались и вели дела с другими интеллектуальными существами. При случае раттелиры могут объединиться с существами великой силы за обещания богатства или ради развлечения. Они могут быть общительными и иногда захватывали авантюристов или заблудившихся торговцев, только чтобы получить новости извне. Конечно, такие гости уходят живыми, только если дракон не голоден.

Раттелиры говорят на Драконьем, Общем и на различных языках региона.

Бой

Раттелиры используют свое острое зрение, чтобы издалека находить себе потенциальную добычу, что обычно дает им достаточно времени для подготовки к бою. Если позволяет время, они закапываются под тонкий слой песка или грязи, ожидая, когда цель приблизится, и затем бросаются прямо в рукопашный бой. Против серьезных противников раттелиры сначала выпускают свое дыхательное оружие и используют свой устрашающий скрежет. Раттелиры любят играть со слабыми противниками.

Дыхательное оружие (Su): Раттелир имеет один тип дыхательного оружия - конус огня.

Скрежет (Su): Раттелир может использовать гремучку на своем хвосте как стандартное действие. Любой недракон в пределах 240 футов от раттелира должен делать спасбросок Воли (DC 10 + 1/2 HD раттелира + его модификатор Харизмы) против этой звуковой, воздействующей на разум способности, или стать паникующим на 4d6 раундов. Имеющие 5 или более HD вместо этого поколеблены на 4d6 раундов. На существо, которое делает спасбросок Воли, нельзя воздействовать скрежетом того же самого дракона в течение одного дня. Все существа (включая драконов), находящиеся в пределах диапазона и способные слышать скрежет, должны сделать DC 15 проверку Концентрации, чтобы использовать любые заклинания или подобные заклинания способности, пока продолжается грохочущий шум.

Расширение капюшона (Su): Раттелир может расширять свой капюшон как свободное действие. Будучи полностью расширенным, капюшон отражает заклинания, как будто на раттелира воздействует *обращение заклинаний* (как заклинание). Дракон может отражать столько уровней заклинаний в день, какой он имеет Hit Dice.

Чувство вибраций (Ex): Раттелиры могут автоматически ощущать местоположение чего-либо в пределах 60 футов, что контактирует с землей.

Навыки: Подъем, Скрытность, Прыжок и Бесшумное Движение рассматриваются для раттелиров как навыки класса. Они имеют +8 расовый бонус по проверкам Обнаружения и +8 расовый бонус на по проверкам Скрытности в песчаном ландшафте или в грязи.



Гигант, циклоп (Giant, Cyclops)

Большой гигант

Hit Dice: 13d8+52 (110 hp)

Инициатива: -1

Скорость: 40 футов (8 квадратов)

Класс доспеха: 18 (-1 размер, -1 Ловкость, +10 естественный), касание 8, застигнутый врасплох 18

Базовая атака/Захватывание: +9/+21

Атака: Длинное копьё +16 рукопашная (2d6+12/x3) или хлопок +16 рукопашная (1d4+8) или скала +8 дальнбойная (2d6+8)

Полная атака: Длинное копьё +16/+11 рукопашная (2d6+12/x3) или хлопок +16/+22 рукопашная (1d4+8) или скала +8 дальнбойная (2d6+8)

Пространство/досигаемость: 10 фт/10 фт (10-20 футов с длинным копьём)

Специальные атаки: Метание скал

Специальные качества: Видение при слабом освещении, ловля скал

Спасброски: Стойкость +12, Рефлексы +3, Воля +3

Способности: Сила 27, Ловкость 9, Телосложение 19, Интеллект 6, Мудрость 8, Харизма 6

Навыки: Подъем +13, Прыжок +13, Обнаружение +4

Умения: Раскол, Далекий Выстрел, Великий Раскол, Выстрел в Упор, Силовая Атака

Окружающая среда: Теплые горы

Организация: Уединенный или кулак (2-5)

Оценка вызова: 8

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно хаотически злое

Продвижение: По классу персонажа

Регулировка уровня: +4

Этот причудливый гигант жестоко зыркает вокруг, у него толстые члены и походка вразвалку. Один огромный глаз покоится под нависшей бровью.

Циклопы - неотесанные гиганты, которые любят мучить и есть меньший народ. Их легко подловить на чем-либо, но они борются отчаянно и до самой смерти.

Циклопы напоминают очень высоких людей с легким загаром глубоко-коричневой кожи, темным глазом и темными волосами. Они одеваются в шкуры. Их зубы - обычно изогнутые и пожелтевшие, и они любят грубые драгоценности, сделанные из костей и красочных камней. Рост циклопа - обычно около 12 футов, и весят они приблизительно 1,500 фунтов.

Все циклопы говорят на Гигантском.

Бой

Циклопы любят атаковать с более высокого места, обычно прыгая из-за скал, откуда они могут швырять валуны с минимальным риском для себя.

Метание скал (Ex): Камни, брошенные циклопом, имеют приращение дальности 120 футов (240 футов с умением Далекий Выстрел).



Общество циклопов

Циклопы агрессивны и любят совершать набеги на караваны, забирая все то, что их интересует и захватывая гуманоидов себе в пищу. В одиночку или маленькой бандой, циклопы устраивают свои логовища в мелких пещерах на склонах гор. Они кажутся особенно злыми и редко заключают сделки или торгуют, предпочитая атаковать любых нарушителей, включая других гигантов.

Циклопы как персонажи

Большинство циклопов никогда не взаимодействует с другими расами, кроме как в бою, но одиночка иногда проделывает путь в цивилизацию и приспосабливается к другим путям. Немногие циклопы, которые становятся клериками, поклоняются Гролантору и могут выбирать два из следующих доменов: Хаос, Смерть, Земля, Зло или Ненависть. Большинство циклопов-заклинателей - адепты.

Персонажи-циклопы обладают следующими расовыми чертами.

- +16 Сила, -2 Ловкость, +8 Телосложение, -4 Интеллект, -2 Мудрость, -4 Харизма.
- **Большой размер:** -1 штраф Класа Доспехов, -1 штраф на броски атаки, -4 штраф на проверки Скрытности, +4 бонус по проверкам захватывания, нормы подъема и переноски - вдвое от таковых Средних персонажей.
- **Пространство/достижимость:** 10 фт/10 фт.
- Базовая сухопутная скорость циклопа - 40 футов.
- **Расовый Hit Dice:** Циклоп начинает с 13 уровнями гиганта, которые обеспечивают 13d8 Hit Dice, базовый бонус атаки +9 и базовые бонусы спасбросков Стойкость +8, Рефлекс +4 и Воля +4.
- **Расовые навыки:** Уровни гиганта циклопа предоставляют пункты навыков, равные 16 x (2 + модификатор Интеллекта). Навыки класса включают Подъем, Прыжок и Обнаружение.
- **Расовые умения:** Уровни гиганта циклопа предоставляют пять умений.
- **Мастерство оружия и доспехов:** Циклоп автоматически опытен с простым оружием.
- Видение при слабом освещении.
- +10 естественный бонус доспеха.
- **Естественная атака:** Хлопок (1d4).
- **Специальные атаки** (см. выше и статью Гиганты в "Руководстве Монстров"): Метание скал.
- **Специальные качества** (см. статью Гиганты в "Руководстве Монстров"): Ловля скал.
- **Автоматические языки:** Гигантский. **Бонусные языки:** Общий, региональные диалекты.
- **Одобренный класс:** Варвар.
- **Регулировка уровня:** +4.

Ларакен (Laraken)

Большой аутсайдер (экстрапланарный)

Hit Dice: 15d8+75 (142 hp)

Инициатива: +5

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

Класс доспеха: 14 (-1 размер, +1 Ловкость, +4 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 13

Базовая атака/Захватывание: +15/+24

Атака: Щупальце +19 рукопашная (1d6+5 плюс поглощение) или поглощенная магическая сила (см. ниже)

Полная атака: 2 щупальца +19 рукопашная (1d6+5 плюс поглощение) или поглощенная магическая сила (см. ниже)

Пространство/досягаемость: 10 фт/10 фт.

Специальные атаки: Поглощение магии

Специальные качества: Темновидение 60 футов, дверь измерений, чувство магии, сопротивление заклинаниям 35

Спасброски: Стойкость +14, Рефлексы +10, Воля +8

Способности: Сила 21, Ловкость 12, Телосложение 20, Интеллект 3, Мудрость 8, Харизма 10

Навыки: Искусство Побега +19, Слушание +19, Обнаружение +19, Плавание +31

Умения: Настороженность, Раскол, Боевые рефлексы, Великий Раскол, Улучшенная Инициатива, Силовая Атака

Окружающая среда: Теплые болота или Нишрек

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 14

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое

Продвижение: 16 -20 HD (Большой); 21-45 HD (Огромный)

Регулировка уровня: -



Эта желтая сфера блестит от влажности, пробираясь по навозу. Два толстых, дергающихся щупальца высовываются с противоположных сторон ее тела.

Ларакен - поглощающее магия существо с плана Нишрек, дома пантеона орков, ненавидящее всех остальных живых существ и нападающее на любого, кто приближается к нему. Он предпочитает скрываться во влажных местах типа болот и топей, где может оставаться сырым. По сути, ларакен неохотно выходит на сухую землю, кроме как для преследования своей пищи - магии.

Также известный как иссушитель магии, ларакен выглядит как сверкающая желтая сфера с двумя длинным щупальцами, высовывающимися с противоположных сторон его мясистого тела. Полный размер ларакена - приблизительно 10 футов в диаметре, и он может весить целых 2,500 фунтов.

Ларакены не говорят.

Бой

Ларакен каждый раунд набрасывается со своими двумя щупальцами. Помимо крошачьего урона, касание щупальца ларакена иссушает магию. Ларакены иногда используют магические способности, которые они поглотили.

Поглощение магии (Su): Ларакен поглощает магию в форме запущенных в него заклинаний, магических изделий, которых он касается, или заклинания, ударившего существо. Ларакены предпочитают иссушать заклинания, но они согласны и на силы магических изделий.

Заклинатели, пораженные ларакеном, должны делать DC 22 спасбросок Стойкости или терять свою ячейку заклинания самого высокого уровня или подготовленное заклинание. Затем ларакен может использовать это заклинание на своем следующем ходу, если пожелает. Если у жертвы есть два или более заклинаний одного и того же уровня, иссушаемое заклинание выбирается случайно.

Если заклинание, пущенное в ларакена, будет не в состоянии преодолеть сопротивление заклинаниям существа, оно поглощает заклинание и имеет способность прочесть это заклинание на своем следующем ходу как стандартное действие.

Каждый раз, когда ларакен поражен магическим изделием с зарядами, бонусами или другими специальными силами (или он ударяет предметы, используя правила для Раскалывания из "Руководства Игрока"), предметы должны делать DC 22 спасбросок Стойкости или навсегда потерять один заряд, силу или бонус. Ларакены сначала иссушают заряды, которые имеет предмет, затем силы (первыми - самые мощные), затем по одному пункту зачарованного бонуса, которым обладает предмет. Ларакен получает 1 временное очко жизни за каждый поглощенный заряд, получает +1 бонус на свои броски атаки до конца своего следующего хода каждый раз, когда поглощает пункт зачарованного бонуса, и может использовать любую силу, которую иссушает из предмета, до конца своего следующего хода.

Временные очки жизни исчезают через 1 час. Поглощенные силы, заклинания и зачарованные бонусы хранятся только до конца следующего хода ларакена - ларакен не может читать заклинание, которое он поглотил 2 раунда назад. Эта способность поглощения магии не функционирует против тайных заклинаний (или изделий), использующих Теневое Плетение. DC спасброска основан на Телосложении.

Дверь измерений (Sp): Как стандартное действие, ларакен может использовать *дверь измерений* как заклинатель 8-го уровня.

Чувство магии (Su): Ларакен может различать магические ауры и их силы, а также оставшиеся у заклинателя ячейки заклинаний, выбирая его целью, основанной на этом восприятии. Даже без помощи зрения существо может ощущать заклинателя с оставшимися ячейками заклинаний, функционирующим заклинанием или магическим изделием в пределах 60 футов. Эта способность функционирует автоматически и всегда активна.

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

Локсо (Loxo)

Большой чудовищный гуманоид

Hit Dice: 5d8+5 (27 hp)

Инициатива: +1

Скорость: 30 футов (6 квадратов)

Класс доспеха: 14 (-1 размер, +1 Ловкость, +4 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 13

Базовая атака/Захватывание: +5/+13

Атака: Шестопер +8 рукопашная (3d6+6) или хлопок +8 рукопашная (1d6+4) или дротик +5 дальнобойная (1d8+4)

Полная атака: Шестопер +8 рукопашная (3d6+6) и хлопок +3 рукопашная (1d6+2) или 2 хлопка +8 рукопашная (1d6+4) или дротик +5 дальнобойная (1d8+4)

Пространство/досягаемость: 10 фт/10 фт.

Специальные атаки: Неистовая ярость, растаптывание 1d8+6

Специальные качества: Темновидение 60 футов.

Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +5, Воля +4

Способности: Сила 19, Ловкость 12, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8

Навыки: Подъем +7, Слушание +4, Обнаружение +4, Выживание +5

Умения: Раскол, Силовая атака

Окружающая среда: Теплые равнины

Организация: Уединенный, пара, компания (3-5) или стадо (20-40 плюс 20% небоевых плюс 1-4 рейнджеров 2-го уровня, 1 заклинатель 2-го уровня и 1 рейнджер 3-5 уровня)

Оценка вызова: 2

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтральное

Продвижение: По классу персонажа

Регулировка уровня: +2



Этот слоноподобный гуманоид имеет синевато-серую кожу и два хобота, каждый из которых оканчивается трехпалым похожим на руку придатком. Все конечности существа коренасты, у него большие уши и клыки. Оно носит свободную украшенную узорами одежду.

Локсо - мирные существа, но они защищают свои территории и семейства с великим упорством, разъярясь, когда видят, что другим членам их клана вредят. Они - одни из самых опасных среди обитателей равнин для тех, кто навлечет на себя их гнев.

Локсо предпочитают простую деревенскую одежду, особенно - из ткани, украшенной кругами или многогранниками. Типичный локсо имеет рост от 7 до 7 1/2 футов и весит приблизительно 500 фунтов.

Локсо говорят на своем собственном языке. Некоторые индивидуумы также говорят на Общем или на других диалектах.

Бой

Локсо предпочитают дальнему бою рукопашный, и они используют метательное оружие, только когда не могут сблизиться с врагами. Если стаду угрожают, взрослые мужчины-локсо встречают вторгшихся, в то время как женщины уведут молодняк в безопасное место. Когда молодняк в безопасности, мужчины с боем отходят к женщинам, чтобы те также могли присоединиться к рукопашной.

Неистовая ярость (Ex): Локсо, который видит, как члена клана убили или вывели из строя, впадает в неистовую ярость. В течение 6 раундов локсо получает +4 бонус к Силе, +4 бонус к Телосложению и +2 бонус морали на спасброски Воли, но берет -2 штраф ко Классу Доспеха. Пока длится неистовая ярость, действуют следующие изменения: HD 5d8+15 (37 hp); AC 12, касание 8, застигнутый врасплох 11; Базовая атака/Захватывание +5/+15, Полная атака +10 рукопашная (3d6+9, шестопер) или +10 рукопашная (1d6+6, 2 хлопка) или +5 дальнобойная (1d8+6, копьё); SA растаптывание 1d8+9 (DC 18); Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +5, Воля +6; Сила 23, Телосложение 17, Подъем +9. После окончания неистовой ярости локс утомлен (-2 штраф Силы, -2 штраф Телосложения, не может разогнаться и бежать) до конца столкновения.

Растаптывание (Ex): Как стандартное действие в течение своего хода каждый раунд локсо может растаптывать существ Среднего размера или меньше. Локсо просто должен двигаться поверх противников. Растаптывание наносит 1d8+6 пунктов крошащего урона. Растаптываемый противник может или делать атаку возможности со штрафом -4 или делать попытку DC 16 спасброска Рефлексов для половины урона. DC спасброска основан на Силе.

Общество локсо

Стада локсо - кочевые. Они перемещаются, пасясь и собирая плоды и орехи с деревьев, которые они высадили. Когда они достигают рощи или хорошей области для выпаса, они строят временные хижины, чтобы укрываться в них, пока не придет время двигаться дальше. Локсо нуждаются в огромных количествах травы и другого растительного материала, чтобы питать свои большие тела. Когда они не едят, эти существа создают простоватые произведения искусства, которые обменивают на изделия или инструменты, в которых они нуждаются.

Стада локсо разделены на кланы, и все члены клана носят одежды одного и того же образца. Каждое стадо имеет руководителя (называемого локс-фитик, или лейтенанта стада), который является рейнджером, и таннука, имеющего по крайней мере два уровня заклинателя.

Локсо как персонажи

Лидеры стад локсо - обычно рейнджеры. Клерики-локсо поклоняются аспектам фэзрунских божеств гигантов Хиатиа и/или Иалланис и могут выбирать два из следующих доменов: Животные, Добро, Семейство, Лечение, Луна, Растения, Сила и Солнце.

Персонажи-локсо обладают следующими расовыми чертами.

- +8 Сила, +2 Ловкость, +2 Телосложение, -2 Харизма.
- **Большой размер:** -1 штраф Класа Доспехов, -1 штраф на броски атаки, -4 штраф на проверки Скрытности, +4 бонус по проверкам захватывания, нормы подъема и переноски - вдвое от таковых Средних персонажей.
- **Пространство/достижимость:** 10 фт/10 фт.
- Базовая сухопутная скорость локсо - 30 футов.
- **Расовый Hit Dice:** Локсо начинает с пятью уровнями чудовищного гуманоида, что обеспечивает 5d8 Hit Dice, базовый бонус атаки +5 и базовые бонусы спасбросков Стойкость +1, Рефлексы +4, Воля +4.
- **Расовые навыки:** Уровни чудовищного гуманоида локсо предоставляют ему пункты навыков, равные 8 x (2 + модификатор Интеллекта). Навыки класса включают Подъем, Слушание, Обнаружение и Выживание.
- **Расовые умения:** Уровни чудовищного гуманоида локсо предоставляют ему два умения.
- **Мастерство оружия и доспехов:** Локсо автоматически опытни с простыми оружием и легкими доспехами.
- Темновидение до 60 футов.
- +4 естественный бонус доспеха.
- **Естественные атаки:** Два хлопка хоботами (1d6).
- **Специальные атаки** (см. выше): Неистовая ярость, растаптывание.
- **Автоматические языки:** Локсо. **Бонусные языки:** Общий, региональные диалекты.
- **Одобренный класс:** Рейнджер.
- **Регулировка уровня:** +2.

Мантимера (Mantimera)

Большая магическая тварь

Hit Dice: 9d10+27 (76 hp)

Инициатива: +1

Скорость: 30 футов (6 квадратов), полет 50 футов (плохо)

Класс доспеха: 19 (-1 размер, +1 Ловкость, +9 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 18

Базовая атака/Захватывание: +9/+17

Атака: Укус +12 рукопашная (2d6+4)

Полная атака: Укус +12 рукопашная (2d6+4) и укус +12 рукопашная (1d8+4) и бодание +12 рукопашная (1d8+4) и 2 когтя +10 рукопашная (1d6+2); или 6 шипов +10 дальнбодная (1d8+2/19-20)

Пространство/достижимость: 10 фт/5 фт.

Специальные атаки: Дыхательное оружие, шипы

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

Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +7, Воля +6

Способности: Сила 19, Ловкость 13, Телосложение 17, Интеллект 4, Мудрость 13, Харизма 10

Навыки: Скрытность +1 *, Слушание +11, Обнаружение +11, Выживание +1

Умения: Настороженность, Атака с Лета^Б, Парение, Железная Воля, Мультиатака, Прослеживание^Б, Фокус оружия (шипы)^Б

Окружающая среда: Теплые холмы

Организация: Уединенный или стая (2-5)

Оценка вызова: 8

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно хаотично злое

Продвижение: 10-13 HD (Большой); 14-27 HD (Огромный)

Регулировка уровня: -



Это существо имеет заднюю часть большого козла и переднюю часть огромного льва. У него есть крылья, как у летучей мыши, и три головы - рогатого козла, неопределенной гуманоидной твари и жестокого дракона. Его спина усыяна изогнутыми зубцами, а длинный хвост оканчивается смертельными шипами.

Мантимеры - бесплодные полукровки, получающиеся от спаривания мантикоры с химерой.

Существо имеет человекоподобную голову мантикоры, а также ее крылья и хвост. Две ее другие головы - таковые химеры: козел и дракон. Мантимера имеет длину приблизительно 10 футов, рост около 5 футов в холке и весит от 3,000 до 4,000 фунтов.

Мантимеры говорят на Драконьем и на Общем.

Бой

Подобно своему родителю-химере, мантимера предпочитает устраивать добыче сюрприз. Она нападает с неба или из укрытия, выпуская залп шипов из хвоста и свое дыхательное оружие, перед тем как перейти к ближнему бою. Если возможно, тварь в течение битвы остается наверху.

Дыхательное оружие (Su): Дыхательное оружие мантимеры зависит от цвета ее драконьей головы. Чтобы случайно определить цвет головы и дыхательное оружие, бросьте 1d10 и проконсультируйтесь с таблицей ниже. Независимо от своего типа, дыхательное оружие мантимеры употребимо раз в 1d4 раундов, нанося 3d8 пунктов урона и позволяя DC 17 спасбросок Рефлексов для половины урона. DC спасброска основан на Телосложении.

d10	Цвет головы	Дыхательное оружие
1-2	Черный	40-фт линия кислоты
3-4	Синий	40-фт линия молнии
5-6	Зеленый	20-фт конус газа (кислота)
7-8	Красный	20-фт конус огня
9-10	Белый	20-фт конус холода

Шипы (Ex): Щелчком своего хвоста мантимера может делать залп шестью шипами как стандартное действие (делайте бросок атаки для каждого шипа). Эта атака имеет дальность 180 футов без приращения дальности. Все цели должны быть в пределах 30 футов друг от друга. Мантимера может запускать только двадцать четыре шипа за любой 24-часовой период.

Навыки: Три головы мантимеры и происхождение от мантикоры дают ей +4 расовый бонус на проверки Слушания и Обнаружения. * В области леса или кустарника мантимера получает +4 расовый бонус по проверкам Скрытности.

Способность переноса: легкий груз для мантимеры - до 348 фунтов, средний груз - 349-696 фунтов и тяжелый груз - 697-1,044 фунтов.

Звездозмей (Starsnake)

Средняя магическая тварь

Hit Dice: 5d10 (27 hp)

Инициатива: +9

Скорость: 10 футов (2 квадрата), полет 60 футов (средне)

Класс доспеха: 19 (+5 Ловкость, +4 естественный), касание 15, застигнутый врасплох 14

Базовая атака/Захватывание: +5/+4

Атака: Укус +10 рукопашная (1d4-1 плюс яд)

Полная атака: Укус +10 рукопашная (1d4-1 плюс яд)

Пространство/досягаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Яд, подобные заклинаниям способности, статический разряд

Специальные качества: Щит грез, сопротивление заклинаниям 15

Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +9, Воля +4

Способности: Сила 9, Ловкость 20, Телосложение 11, Интеллект 16, Мудрость 16, Харизма 26

Навыки: Дипломатия +18, Слушание +11, Поиск +11, Чувство Мотива +11, Обнаружение +11

Умения: Улучшенная Инициатива, Ловкость с Оружием

Окружающая среда: Теплые равнины

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 5

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда хаотически-нейтральное

Продвижение: 6-10 HD (Средний); 11-15 HD (Большой)

Регулировка уровня: -

Эта паутинчатокрылая змея блестит переливающимися блестками, походя на веревку из драгоценных камней, летящую по воздуху.



Звездозмей - антиобщественное существо, которое опаснее всего, когда спит. Будучи коренным жителем открытых полей, существо предпочитает отдыхать высоко на камнях или деревьях.

Глянцевая чешуя звездозмеев варьируется оттенком от светящихся тонов синего и зеленого до сияюще-рубинового. Их глаза всегда обладают лазурным оттенком. Звездозмеи могут достигать от 8 до 10 футов в длину, когда полностью вырастут, но весят лишь 6-8 фунтов. Звездозмей считает свою внешность отвратительной и является гермафродитом, не ища компании других звездозмеев для производства потомства.

При отдыхе в течение дневной жары змеи используют щит грез, отражающий магию и карающий любого, кто касается их, электричеством. Они - затворнические существа, которых обычно можно заметить лишь в сумерках, когда их красивые крылья отражают цвета заката. Звездозмеи кормятся грызунами, представляя угрозу лишь тем существам, которые достаточно глупы, чтобы нарушить их дремоту.

Они, однако, восхищаются подшучиваниями над интеллектуальными существами, стараясь отдыхать в тех местах, где они могут застать таких существ за беседой. При разговоре звездозмей часто накладывают смехотворное (но обычно безопасное) *предложение*. Обычное объяснение дурацкого поведения - заявить, что кто-либо был "обманут звездозмеем".

Звездозмей говорят на Сильванском. Отдельные особи могут говорить также и на других языках, типа Халруанского и Общего.

Звездозмей может быть приобретен как фамильяр тайным заклинателем 12-го уровня с умением Улучшенный Фамильяр. См. "Руководство Ведущего" для большего количества информации.

Бой

Звездозмей большую часть дня и ночи во сне, поскольку их способности во сне столь же мощны, как и при бодрствовании. Пробуждаясь, звездозмей защищает себя своими подобными заклинаниям способностями, используя для атаки свой укус лишь при необходимости.

Яд (Ex): Ущерб, DC Стойкости 12, начальный и вторичный урон 1d6 Ловкости. DC спасброска основан на Телосложении.

Подобные заклинаниям способности: По желанию - *зачарование персоны* (DC 19), *удержание персоны* (DC 21); 3/день - *зачарование монстра* (DC 22), *предложение* (DC 21); 1/день - *укус глаза* (DC 24), *удержание монстра* (DC 23). Уровень заклинателя 12-й.

Статическая разряд (Ex): Звездозмей производит электричество в пределах своего тела, пока спит. Если звездозмей спит, любое существо, которое касается его или делает успешную рукопашную атаку против него естественным или металлическим оружием, получает 1d4 пунктов урона электричеством от разряда.

Щит грез (Su): Во сне звездозмей производит ауру, поглощающую заклинания и подобные заклинаниям способности. Любое нацеливаемое заклинание, направленное на звездозмея, поглощается и немедленно преобразовывается в электрическую энергию. Эта энергия разряжается обратно в первоначального заклинателя зарядом, наносящим 1d10 пунктов урона электричеством на уровень поглощенного заклинания.

Заряд - шириной 5 футов с максимальной дальностью 200 футов, успешный спасбросок Рефлексов DC 20 половинит урон. Он может по пути поджигать горючие материалы и повреждать объекты. Если урон, нанесенный барьеру, прорывается сквозь этот барьер, заряд может идти дальше, если позволяет дальность. Иначе заряд останавливается на барьере. DC спасброска основан на Харизме.

Высокий бормотун (Tall Mouter)

Большая аберрация

Hit Dice: 7d8+7 (38 hp)

Инициатива: +4

Скорость: 40 футов (8 квадратов)

Класс доспеха: 18 (+4 Ловкость, -1 размер, +5 естественный), касание 13, застигнутый врасплох 14

Базовая атака/Захватывание: +5/+14

Атака: Хлопок +9 рукопашная (1d6+5)

Полная атака: 4 хлопка +9 рукопашная (1d4+5) и укус +7 рукопашная (2d6+2)

Пространство/достигаемость: 10 фт/10 фт (хлопок 15 фт)

Специальные атаки: -

Специальные качества: Уклонение от стрел, темновидение 60 футов.

Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +6, Воля +5

Способности: Сила 20, Ловкость 19, Телосложение 13, Интеллект 8, Мудрость 10, Харизма 7

Навыки: Подъем +9, Скрытность +1, Слушание +4, Поиск +2, Обнаружение +4, Выживание +2

Умения: Настороженность, Боевые Рефлексы, Мультиатака

Окружающая среда: Теплые леса

Организация: Уединенный, пара или горстка (3-5)

Оценка вызова: 5

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтральное

Продвижение: 8-14 HD (Большой); 15-21 HD (Огромный)

Регулировка уровня: -



Шесть долговязых членов с синим мехом поддерживают голову, напоминая сумасшедшую гориллу с бивнями. 4-футовая голова утыкана зубами и большими раскосыми глазами. Туловища не видно.

Высокий бормотун в рукопашной - дервиш кружащегося опустошения. Он - наглядный пример ценности близкой дружбы с мощным заклинателем или стрелком - с тем, кто может убить тварь без необходимости входить в пределы рукопашного удара. Это существо - чума Люирина.

Высокий бормотун имеет огромную голову с шестью длинными членами, высывающими прямо из нее, и никакого туловища. В любой момент два-три из удивительно гибких 15-футовых членов находятся на земле, поддерживая вес головы

и давать бормотуну опору. Голова бормотуна редко поднимается на высоту 15 футов, если он не пытается избежать удара оружием. Естественное движение существа держит голову на 5-7 футов над землей. Оно весит приблизительно 500 фунтов.

Высокие бормотуны говорят на Общем и ломаном Халфлингском, на обоих с акцентом, который можно описать лишь как непристойный.

Бой

Высокий бормотунов отходит от противников-рукопашников и использует свои атаки хлопком. Если потенциальная добыча рвется в бой и перемещается ближе чем на 5 футов или проходит через область угрозы бормотуна, бормотун получает атаку возможности (или многократные атаки возможности благодаря умению Боевые Рефлексы, если более чем один противник делает ту же самую ошибку).

Уклонение от стрел (Ex): Дикий водоворот рук высокого бормотуна и перемещения его центральной головы затрудняют поражение его обычными снарядами (но не магическими дальнебойными атаками, типа заклинаний-лучей и магических стрел). Нормальные дальнебойные атаки (типа таковых от луков или метательного оружия) имеют шанс 20% промаха по бормотуну.

Навыки: Высокие бормотуны имеют +4 расовый бонус по проверкам Подъема.

Таслой (Tasloi)

Таслой, воин 1-го уровня

Маленький гуманоид

Hit Dice: 1d8+1 (5 hp)

Инициатива: +1

Скорость: 30 футов (6 квадратов), подъем 20 футов.

Класс доспеха: 13 (+1 размер, +1 Ловкость, +1 маленький деревянный щит), касание 12, застегнутый врасплох 12

Базовая атака/Захватывание: +1/-4

Атака: Короткий меч +2 рукопашная (1d4-1) или копье +3 дальнебойная (1d4-1) или сеть +3 дальнебойная

Полная атака: Короткий меч +2 рукопашная (1d4-1) или копье +3 дальнебойная (1d4-1) или сеть +3 дальнебойная

Пространство/достигаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: -

Специальные качества: Видение при слабом освещении, чувствительность к свету

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

Способности: Сила 10, Ловкость 13, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 9, Харизма 6

Навыки: Подъем +9, Скрытность +9, Слушание +3, Бесшумное Движение +5, Обнаружение +3

Умения: Настороженность

Окружающая среда: Теплые леса

Организация: Группа (4-9), военная банда (10-24 плюс 1-6 Средних ужасных крыс), банда (10-100 плюс 100% небоевых плюс 1 элитный 3-го уровня на 20 взрослых, 1 лидер 5-7 уровня и 4-24 ужасных крыс), племя (40-400 плюс 1 элитный 3-го уровня на 20 взрослых, 1 или 2 лейтенанта 4-го или 5-го уровня, 1 лидер 6-8 уровня, 10-100 ужасных крыс и 2-8 едоков пауков)

Оценка вызова: 1/3

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно хаотически злое

Продвижение: По классу персонажа

Регулировка уровня: +0



У этого маленького, длинноногого гуманоида гладкая голова и зеленая шкура, покрытая черными волосами. Он перемещается присев, подтягивая при движении конечности.

Таслой - жители джунглей, раса которых, как думают, насчитывает тысячи лет возраста. Они быстры и ловки на деревьях и предпочитают проводить время среди ветвей.

Таслой имеют рост около 3 футов и весят от 30 до 40 фунтов. Они ходят в присевшем положении, время от времени распрямляясь. Кожа у них зеленая, редко покрытая грубыми черными волосами. У таслоев золотые кошачьи глаза.

Таслой говорят на своем собственном языке, но некоторые умные индивидуумы могут на Общем или на другом человеческом диалекте.

Бой

Таслой обычно нападают сверху, набрасываясь с верхушек деревьев и окружая неосторожных противников. Если они им удастся устроить сюрприз, они используют свои сети для поимки противников, а иначе атакуют своими короткими мечами и копьями. Они используют тактику "ударить и убежать", чтобы измотать крепких противников, всегда избегая борьбы лицом к лицу. Если им удастся завалить врага, таслой всегда пытаются утащить тело на продовольствие для группы.

Чувствительность к свету (Ex): Взгляд таслая затуманен при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

Навыки: Таслой имеет +8 расовый бонус по проверкам Подъема и использует свой модификатор Ловкости вместо модификатора Силы для таких проверок. Таслой может всегда взять 10 на проверку Подъема, даже если его несет или ему угрожают. Таслой имеет +4 расовый бонус на проверки Бесшумного Движения и Скрытности. В области густого леса бонус Скрытности увеличивается до +8. Верховой таслой (верхом на Средней ужасной крысе) меняет Настороженность на Верховой Бой и имеет бонус Поездки +5, сокращая Слушание и Обнаружение до +0 каждое.

Воин-таслой, представленный здесь, имеет следующие показатели способностей перед расовой регулировкой: Сила 12, Ловкость 11, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 9, Харизма 8.

Оценка вызова: Таслой с уровнями в классах NPC имеет CR, равный их уровню персонажа -2.

Общество таслоев

Таслои живут свободно структурированными бандами, состоящими из нескольких семейств. Их логовища - обычно ряд больших деревьев, связанных лозой и веревками. На каждом дереве в 50-100 футах над землей есть платформы, на которых живут таслои. Некоторые из таслоев работают и живут на земле вместе с "домашним скотом" деревни.

Этот домашний скот - множество ужасных крыс и иногда - нескольких едоков пауков. Крысы держат как домашних любимчиков и используют для помощи в строительстве, обслуживании и защите сообщества. Ужасные крысы Среднего размера используются в качестве верховых животных. Если в деревне есть едоки пауков, эти твари - скакуны самого мощного таслая в поселении.

Таслои как персонажи

Лидеры-таслои - обычно жулики или бойцы/жулики. Клерики-таслои поклоняются аспекту божества гоблинов Маглубайта и могут выбирать два из следующих доменов: Разрушение, Зло, Планирование или Обман. Большинство заклинателей таслоев - адепты.

Персонажи-таслои обладают следующими расовыми чертами.

- 2 Сила, +2 Ловкость, -2 Харизма.
- **Маленький размер:** +1 бонус к Классу Доспеха, +1 бонус на броски атаки, +4 бонус на проверки Скрытности, -4 штраф по проверкам захватывания, пределы подъема и переноски - 3/4 от таковых Средних персонажей.
- Базовая сухопутная скорость таслая - 30 футов.
- Таслой имеют скорость подъема 20 футов.
- +4 расовый бонус на проверки Скрытности и Бесшумного Движения. В плотных лесистых областях бонус Скрытности увеличивается до +8. Таслой использует свой модификатор Ловкости для проверок Подъема и имеет +8 расовый бонус по проверкам Подъема. Таслой всегда может брать 10 на проверки Подъема даже если его несет или ему угрожают.
- Видение при слабом освещении.
- **Специальное качество (см. выше):** Чувствительность к свету.
- **Автоматические языки:** Таслой. **Бонусные языки:** Общий, Сильванский, региональные диалекты.
- **Одобренный класс:** Жулик.

Три-крин (Thri-kreen)

Средний чудовищный гуманоид

Hit Dice: 2d8 (9 hp)

Инициатива: +2

Скорость: 40 футов (8 квадратов)

Класс доспеха: 15 (+2 Ловкость, +3 естественный), касание 12, застигнутый врасплох 13

Базовая атака/Захватывание: +2/+3

Атака: Коготь +3 рукопашная (1d4+1); или гитка +3 рукопашная (1d10+1); или чаткча +4 дальнобойная (1d6+1)

Полная атака: 4 когтя +3 рукопашная (1d4+1) и укус -2 рукопашная (1d4 плюс яд); или гитка +3 рукопашная (1d10+1) и 2 когтя -2 рукопашная (1d4) и укус -2 рукопашная (1d4 плюс яд); или гитка +1/+1 рукопашная (1d10+1/1d10+1) и 2 когтя -2 рукопашная (1d4) и укус -2 рукопашная (1d4 плюс яд); или чаткча +4 дальнобойная (1d6+1)

Пространство/досягаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Яд, пси-подобные способности

Специальные качества: Темновидение 60 футов, иммунитет к эффектам сна, скачок, естественный псионик

Спасброски: Стойкость +0, Рефлексы +5, Воля +4

Способности: Сила 12, Ловкость 15, Телосложение 11, Интеллект 8, Мудрость 12, Харизма 7

Навыки: Баланс +3, Подъем +2, Скрытность +3, Прыжок +35, Слушание +2, Обнаружение +2

Умения: Отклонение Стрел^Б, Борьба Мультиружием

Окружающая среда: Умеренная или теплая пустыня, теплые равнины

Организация: Уединенный или стая (5-10)

Оценка вызова: 1

Сокровище: Нет



Мировоззрение: Обычно хаотическое нейтральное

Продвижение: По классу персонажа

Регулировка уровня: +1 или +2, если псионик

Это существо напоминает гуманоида-богомла, дополненного насекомоподобными составными глазами и сложной структурой челюсти. Экзоскелет песочного цвета покрывает все его тело, и шесть членов - четыре из которых - руки, две другие - ноги - высовываются из его средней части. Его нижние челюсти трещат, а антенны нетерпеливо колеблются, когда он прыгает вперед, приготовив странное оружие.

Три-крины, часто называемые воинами-богомлами - интеллектуальные гуманоиды, предпочитающие жить в пустынях и саваннах, где они поддерживают кочевой образ жизни охотников. Иностранцы и непостижимые, три-крины могут казаться кровожадными монстрами тем, кто не знает их достаточно хорошо.

Полностью выросший три-крин составляет в среднем приблизительно 6 футов в высоту и весит около 200 фунтов. Типичный три-крин носит только то, что требуется для удержания его оснащения - никакой одежды или доспехов. Они не создают и не носят никаких художественных деталей.

Три-крины чувствуют себя как дома на засушливых, открытых местах, где они могут легко гармонировать с сухой травой, продуваемой ветром дюнами и голыми скалами. Постоянных общин три-кринов не существует. Вместо этого стаи три-кринов широко гуляют по своим территориям, заготавливая пищу и охотясь ради ежедневного пропитания. В редких случаях две или более стай могут собраться вместе, чтобы объединить силы против особенно опасных противников.

Три-крины говорят на языке, составленном из щелском и клещаний их нижних челюстей. Большинство три-кринов, стаи которых бродят около гуманоидных цивилизаций, также говорят на Общем.

Бой

При охоте три-крин использует свой естественный камуфляж, чтобы подкрасться к потенциальной добыче. Три-крины быстро врываются в бой (и сбегает из него) из-за своей скорости и способности к прыжкам. Они могут использовать гитку и чаткчу (экзотическое оружие, уникальное для воинов-богомлов), но они предпочитают атаковать своими когтями и отравленными укусами.

Яд (Ex): Ущерб (укус), DC Стойкости 11, начальный урон 1d6 Ловкости, вторичный урон - паралич на 2d6 минут. Три-крин производит достаточно яда для одного укуса в день. DC спасброска основан на Телосложении.

Пси-подобные способности: При использовании "Расширенного Руководства Псиоников" примените к три-крину следующие пси-подобные способности. 3/день - *хамелеон*, *узнать направление и местоположение*; 1/день - *великая аморфа сокрытия*, *метафизический коготь*. Уровень проявления равен 1/2 Hit Dice три-крина (минимум 1-й).

Скачок (Ex): Три-крин - естественный прыгун. Он получает +30 бонус компетентности по всем проверкам Прыжка.

Естественный псионик: Если Вы используете "Расширенное Руководство Псиоников", три-крин получает 1 пункт бонуса силы на 1-м уровне. Эта выгода не предоставляет способности проявлять псионические полномочия, если такие полномочия не получены через другой источник, типа уровней в псионическом классе.

Навыки: Экзоскелет три-крина хорошо гармонирует с ландшафтом пустыни, предоставляя +4 расовый бонус на проверки Скрытности в песчаных или засушливых местах (включая Шаар).

Три-крины как персонажи

Большинство лидеров три-кринов рейнджеры. Клерики-три-крины обычно уважают Темпуса и могут выбирать два из следующих доменов: Хаос, Защита, Сила или Война.

Персонажи-три-крины обладают следующими расовыми чертами.

- +2 Сила, +4 Ловкость, -2 Интеллект, +2 Мудрость, -4 Харизма
- Средний размер
- Базовая сухопутная скорость три-крина - 40 футов
- Темновидение до 60 футов
- +3 естественный бонус доспеха
- **Многочленные члены:** Три-крин имеет четыре руки и может брать умения Борьба Мультиоружием и Мультиатака (см. "Руководство Монстров").
- **Естественные атаки:** Четыре когтя (1d4) и укус (1d4).
- **Дружественность с оружием:** Три-крин использует гитку и чаткчу (см. выше) как военное, а не как экзотическое оружие.
- **Естественный псионик:** Если Вы используете "Расширенное Руководство Псиоников", три-крин получает 1 пункт бонуса силы на 1-м уровне.
- **Специальные атаки (см. выше):** Яд, пси-подобные способности.
- **Специальные качества (см. выше):** Иммунитет к эффектам сна, скачок.
- **Расовый Hit Dice:** Три-крин начинает с двух уровней чудовищного гуманоида, что обеспечивает 2d8 Hit Dice, базовый бонус атаки +2 и базовые бонусы спасбросков Стойкости +0, Рефлексов +3, Воли +3.
- **Расовые навыки:** Уровни чудовищного гуманоида три-крина предоставляют ему пункты навыка, равные 5 x (2 + модификатор Интеллекта). Навыки класса включают Баланс, Подъем, Скрытность, Прыжок, Слушание и Обнаружение. Три-крин имеет +4 расовый бонус на проверки Скрытности в песчаных или засушливых местах, включая Шаар.
- **Расовые умения:** Три-крин получает Отклонение Стрел как бонусное умение. Кроме того, уровни чудовищного гуманоида три-крина предоставляют ему одно умение.
- **Автоматические языки:** Три-крин. **Бонусные языки:** Общий, Шаарский.
- **Одобренный класс:** Рейнджер
- **Регулировка уровня:** +1. Если Вы используете "Расширенное Руководство Псиоников", три-крин имеет регулировку уровня +2 из-за естественных псионических способностей.

Кампании

Темное нечто выползает из сердца мрачных лесов, нападая на караваны, идущие мимо по торговым дорогам. Странные шепоты исходят от скрытых могил, захороненных в холмах, последних приютов давно утерянных королей. Зловещие силы из Подземья выползают на поверхность, и смертельные вожди-твари объединяются, чтобы изводить земли вокруг своих территорий. Останки древних наций лежат скрытыми внутри заполненных ловушками башен на земле волшебников. Старые *порталы* извергают путешественников из далеких мест. На Сияющем Юге авантюристы могут найти немало того, чем можно заняться - и разбогатеть.

Набор кампаний на Сияющем Юге предлагает множество возможностей для приключений, интриг и сокровищ. Земли Халруаа, Шаара и Золотой Воды значительно отличаются от человеческих культур, которые можно встретить в других местах Фаэруна. Дамбрат, Люирен и Великая Трещина - нации совершенно других рас, места, где полудроу, хин и золотые дварфы считают людей меньшинством. Земля Велдорна целиком управляется ужасными монстрами.

Последующие главы детализируют девять различных земель Юга, включая информацию о главных поселениях и местах. Статистика некоторых городов детализирована полностью.

Организации Юга

Сияющий Юг - место, удаленное от западного Фаэруна и расстоянием, и культурой. Точно так же тонкие и скрытные силы других частей мира не оказывают никакого влияния на южное побережье. В то время как Жентарим сталкивается лбом с народом Долин, а Красные Волшебники мучают народы Востока, Юг имеет свои собственные организации. Конечно, агенты из отдаленных земель путешествуют на юг (открыто или инкогнито), но это - уединенные фигуры, далекие от сфер влияния своих владык.

Тайное Совещание

В пределах Совета Старших Халруаа есть меньшая, скрытая организация, известная просто как Тайное Совещание. Ее члены секретны, и все в Халруаа и уважают, и страшатся ее. Тайное Совещание - не официально санкционированный политический орган, а скорее частное и элитное общество самых мощных - и жаждущих силы - тайных заклинателей Халруаа. Его члены стали полицией исследования, использования и злоупотребления магией в Халруаа. Хотя никто не может сказать наверняка, большинство полагает, что Тайное Совещание было основано вскоре после того, как нетерезы поняли, что Халруаа нужна сила, гарантирующая, что не повторятся трагические ошибки их коллег из Нетерила.

Когда эксперименты или методы волшебника выходят из-под контроля, Тайное Совещание часто старается исправить ситуацию. Обычно дается простое замечание, предупреждение против дальнейшего неправильного употребления Искусства. Если это не сработает, Тайное Совещание находит другие средства по убеждению опрометчивого волшебника не переступать черту. Конечно, некоторые практикующие слишком горды, чтобы подтвердить силу Тайного Совещания, и игнорируют предупреждения. В случаях с подобными гордцами Тайное Совещание просто устраняет опрометчивых волшебников. По крайней мере, именно это предполагает большинство - нарушители спокойствия, оскорбляющие Тайное Совещание, обычно просто исчезают.

Конечно, некоторые видят в Тайном Совещании более чем просто охранительную силу, считая, что организация - гораздо более честолюбивая структура, вынашивающая планы управления королем-волшебником и старшими напрямую. Некоторые полагают, что Тайное Совещание уже проявляет этот контроль. А другие говорят о связи между Тайным Совещанием и восходом обрастаемый слухами теневой магии в Халруаа - достаточно тревожная комбинация.

Церковь Ловиатар

Поклонение Ловиатар - официальная религия Дамбрата. Большинство лидеров нации - высокопоставленные члены иерархии храма, и принципы Девы Боли повлияли на существенную часть индивидуальности страны - ее законы и наказания, ее отдых и времяпрепровождение и ее отношения с другими нациями. Не столь удивительно, что затаенные чувства напряженности текут между сторонниками Ловиатар и дроу Тлиндета в Подземье внизу.

Возможно, дроу признают ценность союза, который был заключен столь давно, или, возможно, просто церковь Ловиатар выросла слишком мощной, чтобы противостоять ей, но Дамбрат постепенно, но устойчиво начинает уходить из-под власти матерей-матрон. Жрицы бича становятся все более смелыми и независимыми с каждым прошедшим десятилетием. Некоторые говорят, что достаточно скоро в Дамбрате не останется места для тех, кто поклоняется Лолс.

Тем временем церковь Ловиатар продолжает расширять свое влияние, основывая надлежащие храмы в тех местах Фаэруна, которые никогда прежде не приветствовали Деву Боли. Переняв формулировку у Красных Волшебников Тэя, высокие жрицы рассматривают основание своего рода анклавов в иностранных городах, где они плотно торгуют. Такое учреждение было бы официальным дамбратским торговым центром для всех внешних наблюдателей, но также служило бы храмом для тех, кто далек от комфорта дома. Слухи об этих планах достигли ушей других наций, оставляя за собой страх.

Дом Джордайн

Джордаины - такая же составная часть халруанского общества, как и сами волшебники, и каждый из них был обучен в Доме Джордайн. Стоящий на побережье Халруаа к юго-западу от Каэрбаала, Дом Джордайн номинально отвечает перед Залатормом и Советом Старших Халруаа, но, по правде говоря, он работает независимо от всех, кроме магов-гончих. Тренировочная земля отвечает за создание советников, служащих своим владыкам-волшебникам уникальным, свободным от магии способом.

Но волшебники, использующие Дом Джордайн, и сами Джордаины имеют способность манипулировать бесконечными политическими играми, ведущимися среди волшебников. Позволение одобренным волшебникам выбирать лучших и самых ярких из недавно обученных для гораздо более тонких работ в совете по регулированию политики - путь, которым Джордаины могут заметно поколебать результаты халруанской политики.

Макуар

Благородные воины Истганда живут, чтобы служить радже этой нации любым способом, которого он потребует. Они посвятили свои жизни лояльности и повиновению, и они - телохранители раджи, его курьеры, общественная рабочая сила и армия. Также они - единственная наиболее влиятельная организация в Истганде, хотя немногие понимают это.

Раджа Истганда плотно полагается на Макуар, и он вкладывает лидерство в политические и связанные с войной вопросы. Он использует крестоносцев не только как силу по поддержанию мира в своей собственной нации, но также и как постоянную армию. Раджа может также использовать Макуар для давления на своих политических конкурентов, потому что он может назначать крестоносцев Макуар к различной знати Истганда использовать их по их усмотрению. Что раджа дает, он может и забрать.

Хотя Макуар, несомненно, лояльны радже, большинство граждан по ошибке думают, что это основано на традиции. В действительности Макуар служат, но только пока это приносит пользу Макуар. Крестоносцы обнаружили, насколько они необходимы радже, и они используют это в своих целях. Как группа Макуар столь же мощны, как и сам раджа, и они начинают эксплуатировать этот факт, чтобы угнездить в Истганде симпатию к себе.

Куиникс, глабрезу

Глубоко внутри сердца Врат Железных Клыков в далекой юго-западной оконечности Леса Амтар таится изверг. Куиникс, глабрезу, случайно пробился сквозь частично функционирующий *портал* несколько лет назад и оказался внутри разрушенного и разваливающегося города. Большое племя гноллов разбило лагерь в поверхностных руинах, и Куиникс быстро привел их под свое влияние запугиванием и ложью. Теперь они полагают, что глабрезу - прямой представитель их лорда-демона Йеногу, и они - его привилегированные служители. В свою очередь, Куиникс использовал *портал*, который функционирует беспорядочно, для доставки двух вроков, чтобы те служили его телохранителями и лейтенантами, и у него есть планы добавить еще больше извергов в свою свиту. С такими активами в своем распоряжении глабрезу вырос честолюбивым.

Для демона Куиникс удивительно осторожен. Он изначально хотел оставаться сдержанным, выжидая время, пока его миньоны тщательно разведывают окружающую географию и политический климат. Он установил политику набегов, предназначенных для максимизирования результатов при уменьшении подозрений. Его последователи-гноллы поразили многочисленные караваны и маленькие, изолированные поселения, но сумели удержать свой истинный уровень скрытой



организации. Они захватывают каждого, кого не убивают, и уводят в рабство в руины, заставляя их работать, восстанавливая разрушенный город.

По мере развития успеха Куиникс предполагает расширить свою территорию, совершая набеги все дальше в войну за ресурсы: Халруаа - главная цель из-за богатой магии, и глабрезу верит, что этим стоит поживиться. Демон также намеревается принять людей, чтобы те служили шпионами и солдатами (многие в Свагдаре - подходящие кандидаты). С такой армией Куиникс собирается завоевать часть прилегающих земель.

Теневые волшебники

В Халруаа идет шепоток, что некоторые из старших обратились к Шар и Теневому Плетению. Конечно, никто не знает ничего определенного, но подозрительные предлагают, что эти теневые волшебники встречаются в секретном месте, плотно оберегаемом против любого вида прорицания, и строят планы по свержению нынешнего правительства нации. Со своей теневой магией эти преступники медленно узурпируют узды силы у Залаторма и Совета Старших, в конечном счете планируя покончить с поклонением Мистре и Азуту и поставить Шар выше всех остальных.

Некоторые предполагают, что Тайное Совещание и теневые волшебники - одно и то же, что их различные дела - лишь руководство различных групп. Другие противостоят этому, Тайное Совещание неустанно выступает против теневых волшебников, и лишь вмешательство первых не дает последним одержать верх. Большинство полагает, что половина этих слухов - пропаганда, выдаваемая обеими сторонами в их борьбе друг против друга и против остальной части волшебников Халруаа.

Другие

Есть многочисленные другие организации и группы сил, нашедшие себе дом на Сияющем Юге, помимо вышеупомянутых. Среди них:

Бехолдеры Велдорна: Кланов бехолдеров, первоначально завоевавших Ассур в Дурпаре, все еще работают из диких внутренних районов Велдорна. Часть лиги вождей-тварей, бехолдеры проводят намного более честолюбивые махинации, чем простое противодействие движению караванов. Они хотят вернуть себе свой старый город и забрать еще побольше территории.

Кетид: Нация лизардфолков Кетид в Великом Болоте Ретилд играет активную роль во всех событиях Фаэруна из-за готовности членов своей наемной компании, Служителей Королевского Яйца. За соответствующую цену Король Чассис велит своим войскам сделать что угодно.

Наги Илимара: Наги разрушенного города Илимар - мощная группа, которой все же приходится сохранять гибкость. Они выжидают время, ожидая того момента, когда их древние владыки, саррукхи, лежащие погребенными где-то в разрушенном городе, появятся, чтобы вести их в битву. В тот день наги, лизардфолки и нечто другое, еще более пугающее, выйдет из болот. А тем временем они разведывают сельскую местность Дамбрата и Халруаа, собирая сведения и ища возможные слабости, которые можно будет использовать, когда придет время.

Пираты Великого Моря: Различные корсары и пираты, бороздящие прибрежные воды Великого Моря - постоянный источник или расстройств, или богатства для многих на Сияющем Юге. Множество их начало работать в последнее время организованно, имея агентов в каждом из больших городов, обеспечивающих информацию об отгрузках, плату за защиту и предложения работы от торговцев, желающих увидеть корабли своих конкурентов лежащими на дне океана. С такой позиции силы и организации пираты стали истинной угрозой каждой из честных торговых организаций Сияющего Юга.

Красные Волшебники: Красные Волшебники имеют лишь крошечную точку опоры на Сияющем Юге - анклав в различных городах Золотой Воды. Они имеют проекты по расширению своей торговли и далее. Фактически, тэйцы не против заполучить в свои жадные руки некоторые халруанские секреты.

Велдорнские Бойцы за Свободу: Не каждый на Земле Монстров желает подчиняться железному правлению вождей-тварей. Группы бойцов сопротивления были организованы во множестве управляемых монстрами поселений в надежде разжечь восстание и в конечном счете завоевать свободу. Некоторые из этих партизанских групп поддерживаются другими странами, церквями или чудовищными конкурентами тех, кто в настоящее время держит силу.

Юань-ти: Змеиный народ широко распространен и постоянно ищет способы эксплуатировать местное поселение в своих бесконечных поисках силы и богатства. Множество фракций юань-ти тайно работает на Сияющем Юге, ища захороненное богатство, предметы для экспериментирования или расширения своей территории. Эти группы могут работать совместно с друг другом, пока борьба за силу не сломает союз.

Подземелья Сияющего Юга

"Подземелье" - традиционно подземная палата, в которой заточены заключенные, но авантюристы Фаэруна используют этот термин более свободно. Для них любое подземное сооружение - подземелье, предпочтительно населенное скорее монстрами, чем заключенными. Так могут называть шахты, руины, пещеры, подземные дома и проходы.

По определению авантюристов, на Фаэруне есть множество подземелий, многие из которых были давно разраблены, в то время как другие лежат непобеспокоенными в течение столетий. Когда речь заходит о подземельях, Сияющий Юг - не исключение. Самые печально известные из них описаны ниже.

Насыпь Аэрилпара: Угнездившись на поляне в сердце Леса Аэрилпар в Велдорне, эта таинственная насыпь излучает сильную магию. Никаких деревьев не растет внутри периметра стены, окружающей насыпь, и хищники леса обходят ее стороной. Ее происхождение неизвестно, но каждый, кто слышит о ней, соглашается, что там что-то должно быть скрыто. Немногие из авантюристов сумели пробиться сквозь опасный лес к насыпи, не говоря уже о поиске пути внутрь нее.

Башня Ахлаура: Волшебник Ахлаур построил свою башню в середине болота, которое теперь носит его имя. Обнаружить башню трудно, так как она в большинстве своем погружена под поверхность растущего болота. Однако, недавно болото прекратило свое расширение, и башня вновь возвышается над водой. Для любого, кто достаточно удачлив и

находчив, чтобы пережить опасности самого болота, башня все еще обещает быть складом сокровищ, когда-то принадлежавших одному из самых мощных волшебников Халруаа.

Амматтар: Этот город был основан как торговый центр, где люди и халфлинги могли встречаться на нейтральной земле для ведения бизнеса. Построенный на краях Южного Люирвуда около караванного пути, бегущего по восточной стороне Дамбрата, город был загадочно и внезапно стерт чем-то, живущим в лесу. Хотя большая часть города была снесена, множество зданий все еще стоит, ожидая храбрых исследователей. Конечно, то, что разрушило город, почти наверняка все еще скрывается поблизости.

Азулдат: Известное как Озеро Соли, это мелкое водное тело окружено руинами древней сауroidной цивилизации. Большинство построек наземного уровня было очищено волшебниками из Мулхоранда и других мест, но, по слухам, много неизведанных уровней лежит ниже поверхности. Конечно, местное население - включающее юань-ти - вряд ли поприветствует агрессивных исследователей.

Замок Ал'ханара: По общему мнению, построенная в течение времен давно исчезнувшего королевства Эльтабранар, эта древняя разрушенная крепость стоит прямо на юг от границы Шаравуда. Замок - традиционный дом Рыцарей Бессмертного Дракона, древнего ордена крестоносцев, служивших мечом Миркула. Рыцари остались на своем посту и в последующие тысячелетия, даже в немертви. Раз в столетие Рыцари выезжают из своего замка, чтобы уничтожить драколича Шаравуда, возвращая его сокровища. Замок, по слухам, содержит больше магии, чем когда-либо было замечено в одном месте, начиная со времен имаскарского правления.

Часолн: Этот странный храм стоит высоко на утесах, возвышающихся над Великим Морем в Восточной Стене Халруаа. Массивные, стилизованные главы его, кажется, наблюдают за океаном, возможно, ожидая возвращения некоей утерянной цивилизации. Алтарь выше и позади великих глав отмечает устье пещеры, которая, кажется, содержит в себе великие секреты, хотя никто не обнаруживал никаких проходов, ведущих вглубь.

Холмы Совета: Разрушенный город Шандолар лежит в середине этой группы бесплодных холмов, где встречаются шаарские племена. Некогда южный конец двухстороннего *портала*, соединившего Южный Шандолар с его северным городом-побратимом (на побережье Озера Ашейн, известен как Город Плачущих Привидений - см. "Недоступный Восток" для большего количества информации), эти руины теперь - не более чем разбитые камни. Однако, под холмами осталось немало от старого города. Племена Шаара хоронят многих из своих удостоенных мертвых в гробницах в верхних проходах, но они редко исследуют более глубокие туннели. Этим племенам не нравится, когда беспокоят останки их предков.

Врата Железных Клыков: Этот давно покинутый город стоит в самом юго-западном углу Леса Амтар. Его архитектура намекает, что он был построен змеиной расой, но никто не знает этого наверняка. Лес смешался с обрушенными наземными руинами, но большая часть подземного города все еще остается неповрежденной. К сожалению для любых потенциальных исследователей, город наполнен гноллами, служащими глабрезу по имени Куиникс. Демон устроил свой дом глубоко в сердце города и использовал там *портал*, чтобы привести других извергов.

Гуилмарл: Некогда торговый центр аркаиунов, этот прибрежный город прямо на восток от Ретилда был наводнен лизардфолками, утомленными постоянными вторжениями на их родину. Теперь авантюристы обыскивают останки города, надеясь найти то, что было оставлено или потеряно. Исследователям приходится бороться с древним драконом-клыком, обустроившимся в сердце руин, если они хотят уйти с чем-нибудь существенным.

Илимар: Этот разрушенный город датируется самыми ранними временами, и его строительство приписывают саррукхам, одной из рас создателей. Гнездящийся в предгорьях к северу от Ретилда, Илимар считается святым местом у лизардфолков, уважающих его жителей-наг. Сами наги ревниво охраняют Илимар от любых вторгшихся, поскольку они могут ощущать присутствие мощных форм жизни, скрытых где-то в сердце руин.

Леспер: На берегу Озера Леспер в западном Шааре лежит разрушенный городок. Уничтоженный буйствующими гноллами в течение 7-го столетия DR, это место продолжает быть источником интереса для охотников за сокровищами. Руины стали более опасными в недавние годы, поскольку пришли юань-ти, ищущие что-то, по их мнению захороненное в этом месте.

Город Мортик: Большинство местных жителей, живущих около Болота Мортик в Люирене, отвергают слухи о разрушенном городе в его сердце, но это не остановило от его поисков бесконечный поток авантюристов. Он может быть погружен и хорошо защищен, поскольку Король Трясины и его миньоны не любят посетителей.

Нартгауэрс: Эта башня волшебника стоит в предгорьях Северной Стены Халруаа, и ее самый последний владелец, Тонгамейр "Штормовые Заклинания" Халаргот, мертв уже многие годы. Никто еще не вычислил способа забрать себе башню - Халаргот был известен своей любовью к сбору необычной флоры, и его башня, как считают, полна множеством убийц. Если кто-либо сможет уничтожить смертельные растения, есть уверенность, что в награду он найдет магию.

Старый Ваэлен: Некогда столица Велдорна, разрушенный город Старый Ваэлен гнездится среди горстки холмов к северо-западу от Золотой Воды, по Реке Львиный Язык. Хотя наземный уровень разрушенного города содержит немного интересного, хранилища под холмами более существенны. Они также заполнены нежитью и оборотнями, служащей королю города, Сазду Лорду-Вампиру. Учитывая набеги Сазда из Старого Ваэлена, его лабиринты должны содержать обширное богатство.

Пелеверан: Этот необычный город был построен на стороне Лендрайза, чуть к северу от того места, где Река Шаар появляется из великого утеса. Пелеверан был разрушен в Году Драконьей ярости (1018 DR) Культom Дракона во время захватывающей и катастрофической битвы против своей собственной повстанческой фракции, обернувшейся к служению демонобогу Горготу. Скрытый храм находится глубоко в руинах города и может содержать *портал* в Девять Адов.

Гробница Кварлина: Это похоронное убежище, по слухам, укрывает останки халруанского волшебника, специализировавшегося в создании магических посохов. Никто не знает наверняка, где расположена гробница, хотя, по общему мнению, она где-то около Рябых Врат, в Граничных Королевствах. Любой, кто сумеет найти ее, может оказаться способен вернуть благо древней магии, но не ранее, чем пройдет через береги и стражей гробницы.

Руины Шаарича: В середине лесистой секции Долины Чаннат, где Река Шаар и Река Чаннат становятся Рекой Талар, пышный лес медленно покрывает и уничтожает останки древнего города. Таинственные постройки неизвестной культуры стоят по берегам рек, архитектура их намекает на цивилизацию квалифицированных ремесленников. Некоторые из зданий уже поглощены рекой или настолько скрыты лозой, что едва различимы. Достижение руин - само по себе уловка, потому что множество падших существ населяет и лес, и реки.

Звездные Шпили: Эта разрушенная твердыня стоит на одной из сторон Прохода Талат в северо-западном Халруаа. Некогда дом Хансандра Илмета, архимага Халруаа, создававшего невероятные магические тома и другие изделия, теперь

это - логовище опасных горных существ. Старые записи указывают, что Илмет проложил туннель ниже и позади твердыни и построил защищенные берегами хранилища для хранения и защиты своих магических произведений искусства.

Трулдар: Когда-то самый западный город Истганда, Трулдар был уничтожен злым друидом и ордой темных деревьев. Призрачные халфлинги сумели убить друида и магически запечатать его привидение и миньонов внутри города, но теперь это место - смертельное гнездо падших растительных существ и нежити, которые очень хотят выйти. Так как после первоначальной атаки выжили немногие, большинство богатства первоначальных жителей все еще находится внутри города, но призрачные халфлинги не стремятся позволять кому-либо исследовать это место.

Гробницы Мертвых Королей: Рассеянные по Холмам Мертвых Королей, эти различные скрытые могилы - место последнего приюта старых лордов Дамбрата, когда аркаиуны правили перед приходом дроу. Хотя исследователи Кринти уже разграбили некоторых из этих склепов, другие были скрыты достаточно хорошо, чтобы никто не нашел их. Ходят слухи, что сам Малар предоставил сокровища аркаиунам, чтобы охранять могилы их королей.

Таблицы столкновений в дикой местности

Сияющий Юг - обширный регион, затрагивающий более 1,1 миллиона квадратных миль. Цивилизация ютится в маленьких карманах - городах по побережьям и торговым маршрутам - в то время как большинство остальной части земли - мили и мили открытых равнин, таинственных лесов или крутых гор.

Шанс столкновения

По мере того, как партия путешествует по Сияющему Югу, есть шанс столкновения в дикой местности на каждый час путешествия, как изложено в Таблице 6-1: Шанс столкновения в диких местах. Первое число в колонке - в течение отдельного часа путешествия в этом типе ландшафта, второе (в круглых скобках) - шанс отдельного столкновения за 8 часов путешествия в этом ландшафте. Если ландшафт не меняется за день путешествия, намного легче делать единственную проверку и затем случайно определить, когда столкновение имеет место.

ТАБЛИЦА 6-1: ШАНС СТОЛКНОВЕНИЯ В ДИКИХ МЕСТАХ

Ландшафт	Нормальное путешествие	Открытый лагерь/ осторожное путешествие	Скрытый лагерь/ укрытие
Пустынный	5% (33%)	2% (15%)	1% (8%)
Дикая местность	8% (49%)	4% (28%)	2% (15%)
Граница	10% (57%)	5% (33%)	2% (15%)
Населенный	12% (64%)	6% (40%)	3% (20%)

Партии, перемещающиеся вполсилы от своей лучшей возможной скорости или медленнее, считаются использующими осторожное путешествие, в то время как открытый лагерь описывает тех, которые остановились или разбили лагерь как



обычно. Партии, разбивающие лагерь в секрете или скрывающиеся, используют колонку Скрытый лагерь/укрытие. Партия, разжигаящая огонь, никогда не разбивает лагерь в секрете, если не может так или иначе скрыть свет и дым.

Пустынные области не населены и не поддерживают больших количеств живой природы или монстров.

Дикие области не населены, но поддерживают существенную живую природу или монстров.

Области границы слегка населены, но общины малы и находятся далеко друг от друга.

Населенные области - широкие отрезки расчищенной земли, маленькие деревни и хутора не далее чем в дне путешествия друг от друга, и несколько патрулей из близлежащих городов или крепостей.

Сияющий Юг содержит восемнадцать общих приключенческих областей, возможности столкновений в которых описаны в таблицах 7-2 - 7-19, ниже. Они заменяют таблицы столкновений "Экрана Ведущего Забытых Царств", так как обеспечивают более ограниченные возможности для столкновений. Области столкновений: Долина Чаннат; Дамбрат; Дурпар, Истганд и Вар Золотой; Стена Пыли и Горы Пояса Гиганта; Лес Амтар; Горы Гноллуотч; Великая Трещина; прибрежные воды Великого моря; Халруаа; Озеро Халруаа; Люирвуд; Люирен; Ретилд, Великое Болото; Шаар; Южный Люирвуд; Горы Присевшей Жабы; Велдорн; Стены.

Как использовать таблицы столкновений

Каждая таблица столкновений включает следующую информацию:

d%: Результат процентного дайса, производящего столкновение. Используйте колонку дня или ночи, как соответствует.

Столкновение: Тип существа в столкновении. Некоторые из них могут быть группами, типа патруля орков или торгового каравана. Если обозначенное существо - шаблон, используйте типовое существо, статистика которого дана в статье шаблона.

Примечания, идентифицирующие источник монстров, следуют некоторым обозначениям, как указано ниже. Если нет примечаний, то существо описано в "Руководстве Монстров". Если у Вас нет доступа к одному из упомянутых приложений, перебросьте снова по таблице или выберите замену.

Мон: "Резюме Монстров: Монстры Фаэруна"

УКЗЦ: "Установка Кампании Забытых Царств"

РФ: "Расы Фаэруна"

СЮ: Глава 5: Монстры Юга в этой книге

Количество в столкновении: Количество существ, с которыми столкнулись. Если здесь указано "См. группы", обратитесь к секции Описания групп, ниже, чтобы определить точный состав столкновения.

Описания групп

Здесь описаны группы, упоминаемые в таблицах.

Патруль ааракрок: 1d4+4 ааракрок и 1d2 ааракрок-рейнджера (уровень 1d4+1).

Патруль водных эльфов: 1d10+10 водных эльфов, 1d2 бойца (уровень 1d2+1) и 1 лидер (уровень 1d4+2). Для класса лидера бросайте d%: клерик 01-15, боец 16-55, рейнджер 56-80, волшебник 81-100.

Разведчики асаби: 1d3+1 асаби и 1d2 жалохвоста.

Команда азеров: 1d10+10 азеров, 1d2 азера-бойца (уровень 1d4+1) и 1 лидер (уровень 1d4+2). Для класса лидера бросайте d%: клерик 01-30, боец 31-90, волшебник 91-100.

Бандиты: 1d3+2 воинов 1-го уровня и 1d2 лидера (уровень 1d3). Чтобы определить класс лидеров, бросайте d%: варвар 01-10, боец 11-60, жулик 61-100. Для расы группы бандитов бросайте d%: человек 01-70, полуорк 71-100. Бандиты - обычно хаотично-злые.

Стая баргестов: 1d2 баргеста и 1d4+4 гоблинов.

Банда Бедайн: С Бедайн сталкиваются в разведывательных группах верхом на верблюдах. Разведчики-Бедайн включают 1d3+1 людей-воинов 1-го уровня, 1d2 людей-рейнджеров (уровень 1d3+2) и 1 лидера (уровень 1d3+3). Для класса лидера бросайте d%: клерик 01-05, рейнджер 06-25, боец 26-90, колдун 91-95, волшебник 96-100. Люди Бедайн - обычно хаотично-добрые.

Банда багбиров: 1d6+4 багбиров, 1d3 багбиров-бойцов и/или жуликов (уровень 1d3) и 1 багбир боец/жулик (уровень 1d4+2).

Рой лорда-плащевика: 1d6+1 плащевиков и 1 лорд-плащевик.

Выводок глубинного отродья: 1 глубинное отродье и 2d4 отродий. Для расы отродья бросайте d%: чуул 01-10, плащевик 11-30, кваггот 31-60, минотавр 61-80, бурый увальень 81-100.

Группа драйдеров: 1d2 драйдера и 1d6+6 Средних чудовищных пауков.

Разведчики дроу: 1d4+2 дроу-бойцов 2-го уровня, 1d2 дроу-жуликов (уровень 1d3+2) и 1 дроу-клерик (уровень 1d3+3).

Патруль эльфов: 1d6+6 лесных эльфов-воинов 1-го уровня, 1d3 лесных эльфов-волшебников (уровень 1d3+1) и 1 лидер (уровень 1d4+1). Чтобы определить класс лидера, бросайте d%: клерик 01-20, друид 21-40, боец 41-50, рейнджер 51-80, жулик 81-100.

Мародеры огненных тритонов: 1d6+4 огненных тритонов, 1d2 огненных тритона-клерика (уровень 1d4) и 1 огненный тритон-боец (уровень 1d6+1), все верхом на гигантских страйдерах.

Заплата грибов: 1d3+2 визгунов и 1d3+1 фиолетовых грибов.

Стая джастов: 1d3+1 джастов и 1d6+6 гголов.

Разведчики призрачных халфлингов: 1d4+2 призрачных халфлингов-воинов 1-го уровня, 1d2 призрачных халфлингов-рейнджеров (уровень 1d3+1) и 1d2 призрачных халфлингов-друидов (уровень 1d4+1). Шанс 50%, что они верхом на гигантских совах.

Команда гигантских муравьев: 1d6+5 рабочих и 1 солдат.

Охотники-гноллы: 1d4+1 гноллов и 1d2 гиены, во главе с 1 гноллом-рейнджером (уровень 1d3+1).

Военная банда гноллов: 1d6+2 гноллов и 1d4 гиен, во главе с 1 гноллом-рейнджером (уровень 1d6).

Военная партия гоблинов: 1d8+4 гоблинов, 1d2+1 воргов, 1d2+1 гоблинов-бойцов (уровень 1d3), 1d2+1 гоблина-адепта (уровень 1d3+1) и 1 лидер (уровень 1d4+2). Чтобы определить класс лидера, бросайте d%: клерик 01-20, жулик 21-80, колдун 81-100.

Патруль золотых dwarфов: 1d4+4 золых dwarфов-бойцов 1-го уровня, 1d4 золотых dwarфов-клериков (уровень 1d4), 1d2 золотых dwarфов-колдунов (уровень 1d4) и 1 лидер (уровень 1d4+2). Для класса лидера бросайте d%: клерик 01-20, боец 21-65, паладин 66-75, колдун 76-100.

Группа ведьм: 2 аннис, 1 зеленая ведьма и шанс 80% 1d8 огров и 1d4 злых гигантов.

Холмовые гиганты-налетчики: 1d4+5 холмовых гигантов и 1d3+1 ужасных волков.

Хобгоблины-налетчики: 1d6+3 хобгоблинов, 1d2 хобгоблина-бойца (уровень 1d2) и 1d2 ужасных волка.

Военная партия хобгоблинов: 1d10+5 хобгоблинов, 1d3+1 ужасных волков, 1d2 хобгоблинов-бойцов (выравнивают 1d3) и 1 лидер (уровень 1d6+2). Для класса лидера бросайте d%: клерик 01-15, боец 16-80, рейнджер 81-90, волшебник 91-100.

Военная банда кобольдов: 2d4+8 кобольды, 1d2 ужасные ласки и 1 лидер (уровень 1d4). Для класса лидера бросайте d%: клерик 01-20, боец 21-45, жулик 46-65, колдун 66-100.

Разведчики легконогих халфлингов: 1d4+4 легконогих халфлингов-воинов 1-го уровня, 1d3+1 собаки и 1 лидер (уровень 1d3+3). Для класса лидера бросайте d%: клерик 01-15, друид 16-20, боец 21-60, рейнджер 61-70, жулик 71-90, колдун 91-100.

Военная банда лизардфолков: 1d6+6 лизардфолков, 1d2 лизардфолка-друида (уровень 1d3) и 1 лизардфолк-лидер (уровень 1d4+2). Для класса лидера бросайте d%: варвар 01-15, друид 16-75, боец 76-90, рейнджер 91-100.

Патруль локатахов: 1d6+6 локатахов, 1d2 локатаха-варвара (уровень 1d3), 1d2 морских котов и 1 лидер (уровень 1d4+2). Для класса лидера бросайте d%: адепт 01-10, варвар 11-85, боец 86-95, рейнджер 91-100.

Торговцы: 2d4 обывателей 1-го уровня, 2d4 воинов 1-го уровня и 1d2 лидера (уровень 1d6). Чтобы определить класс лидера, бросайте d%: эксперт 01-20, боец 21-40, жулик 41-90, волшебник 91-100. Торговцы обычно нейтральны.

Торговый корабль: Парусное судно (см. "Руководства Игрока"), несущий 4d4 обывателя 1-го уровня, 1d3+1 экспертов (уровень 1d6) и группу торговцев, как описано выше.

Патруль мерфолоков: 1d10+10 мерфолоков, 2 мерфолка-бойца 2-го уровня и 1 мерфолк-лидер (уровень 1d4+2). Чтобы определить класс лидера, бросайте d%: адепт 01-20, бард 21-90, клерик 91-100.

Милиция: 1d6+2 воинов 1-го уровня (раса отмечена в таблице столкновения). Милиция соответствует нормальному мировоззрению для своей расы (обычно нейтральное).

Военно-морской патруль: 1d3 парусных судна (см. "Руководство Игрока"), каждое из которых несет 4d4 обывателей 1-го уровня, 1d3+1 экспертов, 3d6+6 воинов 1-го уровня, 1d4 бойцов 2-го уровня и 1d2 бойцов 4-го уровня. Раса отмечена в таблице столкновения.

Кочевники: 1d4+2 людей-воинов 1-го уровня и 1d2 лидера (уровень 1d4). Для классов лидеров бросайте d%: варвар 01-15, клерик или друид 16-30, боец 31-45, рейнджер 46-90, жулик 91-95, колдун 96-100. Кочевники могут быть шаарскими людьми (все верхом на легких военных лошадях), локсо или три-кринами.

Партия NPC: Партия состоит из 1d3+2 NPC. Чтобы определить уровень NPC, бросайте d%: 01-50, на 1d4 уровня ниже среднего уровня PC, 51-85, такой же уровень, как средний уровень PC; 86-100, на 1d4 уровня выше, чем средний уровень PC. Определите класс, расу и мировоззрение каждого персонажа, используя таблицы Генерации NPC из "Экрана Ведущего Забытых Царств" (или из "Руководства Ведущего").

Налетчики - огры-маги: 1d2 огра-мага и 1d3+1 огров.

Патруль орков: 1d4+4 орков, 1d2 орков-варваров (уровень 1d3) и 1 лидер (уровень 1d4+2). Для класса лидера бросайте d%: варвар 01-30, клерик 31-45, боец 46-85, жулик 86-90, колдун 91-100.

Орки-налетчики: 1d10+5 орков и 1d3+1 орков-варваров (уровень 1d3).

Команда орков: 1d10+10 орков, 1d3 орков-бойцов (уровень 1d4) и 1 орк-лидер (уровень 1d4+2). Для класса лидера бросайте d%: варвар 01-30, клерик 31-45, боец 46-80, рейнджер 81-85, жулик 86-90, колдун 91-100.

Патруль: 1d4+2 воинов (уровень 1d2) и 1 лидер (уровень 1d6+1). Раса патруля и класс лидера отмечены в таблице столкновения. Патрули соответствуют нормальному мировоззрению для своей расы (обычно нейтральное).

Паломники: 3d4 обывателей 1-го уровня, 2d4 воинов 1-го уровня и 1d2 лидеров (уровень 1d3). Для классов лидеров бросайте d%: клерик 01-70, боец 71-95, паладин 96-100. Паломники на Юге - обычно люди, полуэльфы или полуорки, они обычно нейтральны.

Пиратская корабль: Парусное судно (см. "Руководство Игрока"), несущее 1d10+10 обывателей 1-го уровня, 1d6+6 воинов 1-го уровня и 1d4+2 лидеров-NPC (уровень 1d6). Пираты - обычно хаотично-злые. Чтобы определить классы лидеров, бросайте d%: варвар 01-10, клерик 11-25, боец 26-65, жулик 66-95, колдун 96-100. Пираты на Юге - обычно люди или полуорки.

Рейнджеры: 1d4 воинов (уровень 1d2), 1d2 рейнджеров (уровень 1d4) и 1 лидер (уровень 1d4+3). Чтобы определить класс лидера, бросайте d%: клерик 01-10, друид 11-40, боец 41-50, рейнджер 51-100. В Долине Чаннат эти персонажи - обычно люди или лесные эльфы. В Лесу Амтар - обычно люди, дикие эльфы или полуэльфы. В Великой Трещине персонажи - dwarфы или гномы. В Халруаа - обычно люди, эльфы или полуэльфы. В Люирвуде, Южном Люирвуде и Люирене - обычно халфлинги. В Шааре - обычно люди, локсо или три-крини. В Горах Присевшей Жабы - обычно люди, халфлинги или dwarфы. Банда обычно нейтрально-добрая, хотя рейнджеры, с которыми можно столкнуться в Долине Чаннат или в Присевшей Жабе, могут вместо этого быть нейтрально-злыми (шанс 50%).

Речные бандиты: 1d6+6 воинов 1-го уровня и 1d3 лидеров (уровень 1d4). Для классов лидеров бросайте d%: варвар 01-10, бард 11-15, клерик 16-40, боец 41-55, жулик 56-80, колдун 81-85, волшебник 86-100. Все - на борту килевой лодки (см. "Руководство Игрока"). Речные бандиты обычно хаотично-злые. Для расы группы бандитов бросайте d%: человек 01-70, полуэльф 71-100.

Патруль сахуагинов: 1d8+8 сахуагинов, 1d2 Больших акул и 1 лейтенант-сахуагин 3-го уровня. Для класса лейтенанта бросайте d%: клерик 01-20, боец 21-40, рейнджер 41-95, колдун 96-100.

Команда сива: 1d6+6 сив, 1d4+1 сив-монахов 2-го уровня и 1 лидер-сив (уровень 1d3+2). Для класса лидера бросайте d%: клерик 01-10, боец 11-20, монах 21-85, рейнджер 86-90, волшебник 91-100.

Работорговцы: 1d4+3 воинов 1-го уровня, 1d2 бойцов (уровень 1d4), 1d2 жуликов (уровень 1d4) и 2d8 пленников, как правило - люди-обыватели 1-го уровня. Работорговцы - обычно нейтрально-злые. Для расы работорговцев бросайте d%: гнолл 1-10, полуорк 11-25, человек 26-85, крысооборотни 86-100.

Стингеры-охотники: 1d4+2 стингеров и 1 стингер-клерик (уровень 1d3+1).

Патруль сильных сердцем халфлингов: 1d6+6 сильных сердцем халфлингов-воинов 1-го уровня, 1d2 сильные сердцем халфлингов-клериков (уровень 1d3), 1d2 сильных сердцем халфлингов-бойцов (уровень 1d3) и 1 лидер (уровень

1d4+2). Для класса лидера бросайте d%: бард 01-05, клерик 06-25, боец 26-45, рейнджер 46-70, жулик 71-95, волшебник 96-100.

Военная банда таслоев: 2d8+4 таслоев, 1d4+2 лидеров таслоев (уровень 1d3+1) и то же количество ужасных крыс. Для класса лидеров бросайте d%: адепт 01-10, варвар 11-20, клерик 21-40, боец 41-60, жулик 61-100.

Патруль тритонов: 1d6+5 тритонов верхом на морских свинках.

Группа вампиров: 1d2 вампиров и 1d4+1 вампирских отродий.

Группа медведей-оборотней: 1d3+1 медведей-оборотней и 1d4 бурых медведей.

Группа кабанов-оборотней: 1d3+1 кабанов-оборотней и 1d4+1 кабанов.

Группа крысооборотней: 1d4+1 крысооборотней и 1d4+4 ужасных крыс.

Группа вервольфов: 1d4+1 вервольфов и 1d4+4 волков.

Дикие эльфы-охотники: 1d4+2 диких эльфов-воинов 1-го уровня и 1d3 диких эльфов-рейнджеров (уровень 1d6).

Патруль юань-ти: 1d3+1 чистокровный, 1d2 полукровок и 1d2 отращений.

ТАБЛИЦА 6-2: ДОЛИНА ЧАННАТ
(ТЕПЛЫЕ ХОЛМЫ, ГРАНИЦА) (EL 1-13)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество столкновений
-	01	Абишай, зеленый (дьявол) ^{Мон}	1d2
-	02-03	Аллип	1
01	04	Анкег	1
02	05	Арани	1d3+3
03-05	-	Бабуин (животное)	2d4+2
06-07	06-09	Бандиты	См. группы
08	10-11	Бегуилер ^{СЮ}	1d4
09-10	12-14	Банда багбиров	См. группы
11	15	Буллит	1
12-14	16	Кентавр	2d4
15	-	Химера	1
-	17-18	Темная тварь ^{Мон}	1d2+2
16-17	19	Ужасная обезьяна	1
18-19	20	Ужасный кабан	1
20	21	Дисплейсер	1d2
21	22	Доппельгангер	1
22	23	Дракон, молодой взрослый бронзовый	1
23	24	Дракон, молодой зеленый	1
24	25	Дракон, молодой взрослый раттелир ^{СЮ}	1
25	26-27	Эттеркап	1d2
26-27	28-29	Горгулья	1d4
-	30	Джаст (гхол)	1d2
-	31-33	Гхол	1d3+1
28-30	-	Гигантский орел	1d2
-	34-36	Гигантская сова	1d2
31-32	37	Гираллон	2d3
33-35	38-40	Охотники-гноллы	См. группы
36-37	41-42	Военная банда гноллов	См. группы
38	43	Зеленый хранитель ^{Мон}	1
39-40	-	Гриффон	1d2
41	44-46	Холмовой гигант	1d3+1
42-43	-	Гиппогриф	1d4
44	47-48	Военная партия хобгоблинов	См. группы
45-46	49	Хайбсил ^{Мон}	2d3+10
47-48	50-51	Гиена (животное)	2d8
49	52	Креншар	1d2
50	53-54	Лекротта ^{Мон}	1d4
51-53	55	Лев (животное)	1 или 2d4
54-59	56-58	Торговцы	См. группы
-	59	Мохрг	1
-	60-62	Ночной охотник (глубинная летучая мышь) ^{Мон}	2d6
60-63	63-65	Партия NPC	См. группы
64-65	66-68	Нит ^{Мон}	1
66-67	69-71	Огр	1d3+1
68	72-74	Орк	2d4+2
69-74	75-76	Патруль (шаарские и ташаланские люди во главе с рейнджером)	См. группы
75-77	-	Перитон ^{Мон}	1d4
78	77	Фазовый паук	1
79-82	78-79	Паломники	См. группы
83-84	-	Птерафолк ^{Мон}	1d20+10
85-89	80-81	Рейнджеры	См. группы
90-91	82	Сатир	1

-	83-84	Тень	1
-	85-86	Зловещий (глубинная летучая мышь) ^{Мон}	1d6+1
-	87-88	Скелет, 1 HD	2d4
92-94	89	Работорговцы	См. группы
-	90	Спектральная пантера ^{Мон}	1
-	91	Призрак	1
95-96	92	Высокий бормотун ^{СЮ}	1d3+2
-	93	Вампирское отродье	1d2
97-98	94	Кабан-оборотень (ликантроп)	1
99-100	95	Тигр-оборотень (ликантроп)	1
-	96-97	Дух	1
-	98	Дух	1
-	99-100	Зомби, 2 HD	1d4+2

ТАБЛИЦА 6-3: ДАМБРАТ
(ТЕПЛЫЕ РАВНИНЫ, ГРАНИЦА) (EL 1-15)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество в столкновении
-	01	Абишай, синий (дьявол) ^{Мон}	1d2
-	02	Аллип	1
01-03	03-04	Анкег	1
04-05	07	Арани	1d4+2
06-09	06-10	Бандиты	См. группы
-	11	Тварь Малара ^{Мон}	1
10-12	12-13	Бегуилер ^{СЮ}	1d4
13-14	14	Бехир	1
15-17	15-16	Бехир, халруанский ^{СЮ}	1d2
-	17-19	Костяная летучая мышь (глубинная летучая мышь) ^{Мон}	2d4
18-19	20	Буллит	1
20-21	-	Криосфинкс	1
22	21-22	Темная нага	1
-	23-25	Темная тварь ^{Мон}	1d2+2
-	26-27	Ужасная летучая мышь	1d2
23-24	28	Доппельгангер	1
27	29	Дразглот (полуизверг) ^{Мон}	1
26	30	Дракон, молодой взрослый синий	1
27	31	Дракон, молодой взрослый раттелир ^{СЮ}	1
28	32	Дракон, подросток красный	1
-	33-34	Джаст (гхол)	1d2
-	35	Привидение	1
-	36-38	Гхол	1d3+1
29-31	39-41	Гигантский огненный жук (паразит)	2d4
32-36	42-45	Охотники-гноллы	См. группы
37-38	46	Военная банда гноллов	См. группы
39-40	47	Горгон	1
41-44	48	Волосатый паук ^{Мон}	2d10
45-46	49-50	Холмовые гиганты -налетчики	См. группы
47-50	51	Лошадь, легкая (животное)	4d6
51-52	52-53	Гиена (животное)	2d8
53	54	Креншар	1d2
54	55	Ламия	1d2
55-56	56	Лев (животное)	1 или 2d4
55-58	57	Военная банда лизардфолков	См. группы
59-61	-	Мантимера ^{СЮ}	1
-	58	Мохрг	1
62-64	59-60	Чудовищный паук, Средний (паразит)	1d4+1
65-66	61	Мирлочар ^{Мон}	1
-	62-64	Ночной охотник (глубинная летучая мышь) ^{Мон}	2d6
67	65	Нишруу ^{Мон}	1
68-70	66-67	Партия NPC	См. группы
71-73	68-69	Нит (Мон)	1
74-80	70-72	Патруль (полудроу во главе с тeneвым мародером Кринти)	См. группы
81-82	-	Перитон ^{Мон}	1d4
83-85	73-74	Фазовый паук	1d4+1
86-87	75-76	Рой крыс	1
-	77	Тень	1
-	78-79	Зловещий (глубинная летучая мышь) ^{Мон}	1d6+1
-	80-81	Скелет, 1 HD	2d4

-	82	Спектральная пантера ^{Мон}	1
-	83	Призрак	1
88	-	Поедатель пауков	1
89-92	84-87	Рой пауков	1
-	88	Вампирское отродье	1d2
93-95	89-91	Крысооборотень (ликантроп)	1d4+1
-	92	Дух	1
-	93	Дух	1
96-99	94-97	Виверн	1d2
100	98	Йохлол (демон) ^{Мон}	1
-	99-100	Зомби, 2 HD	1d4+2

ТАБЛИЦА 6-4: ДУРПАР, ИСТГАНД И ВАР ЗОЛОТОЙ
(ТЕПЛЫЕ РАВНИНЫ, НАСЕЛЕННЫЕ) (EL 1/4-15)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество в столкновении
01-02	-	Патруль ааракокр ^{Мон}	См. группы
-	01	Абишай, синий (дьявол) ^{Мон}	1d2
03	02	Воздушные дженази (затронутый планами) ^{Мон}	1
04	-	Андросфинкс	1
05-06	-	Разведчики асаби ^{Мон}	См. группы
07	03-04	Бабау (демон)	1
08-09	-	Бабуин (животное)	2d4+2
10-12	05-10	Бандиты	См. группы
13-14	11-12	Банда Бедайн	См. группы
15-16	13-14	Бегиулер ^{СЮ}	1d4
17-18	15-16	Бехир, халруанский ^{СЮ}	1d2
19-21	17-18	Верблюды (животное)	2d3
22-23	-	Гепард (животное)	1d3
24	19	Кокатрайс	1d2
25	20-21	Циклоп (гигант) ^{СЮ}	1d4+1
26-27	22-23	Ужасная крыса	1d10+10
28	24	Дисплейсер	1d2
29	25	Доппельгангер	1
30	26	Дракон, молодой взрослый красный	1
31	27	Дракон, подросток золотой	1
32	28	Дракон, молодой взрослый коричневый ^{Мон}	1
-	29-31	Дретч (демон)	1d4
33	32	Земные дженази (затронутый планами) ^{Мон}	1
34-35	33	Слон (животное)	1d4+1
36	34	Извергская ужасная крыса	1
37	35	Мародеры огненных тритонов ^{Мон}	См. группы
38-39	36-37	Летучая змея ^{РФ}	2d4
40-41	38-40	Горгулья	1d4
-	41	Привидение	1
42-43	42	Гигантский богомол (паразит)	1d3
44	43	Горгон	1
45	44	Существо-полудракон	1
46	45	Существо-полуизверг	1
47-48	46-47	Холмовые гиганты -налетчики	См. группы
49-50	48-49	Гиена (животное)	2d8
51-52	50-51	Джанн (гений)	1
53	52	Ламмасу	1
54-55	53-54	Лев (животное)	1 или 2d4
56-57	55-56	Рой саранчи	1
58-59	-	Мантимера ^{СЮ}	1
60-64	57-59	Торговцы	См. группы
65-68	60-62	Милиция (люди)	См. группы
69-70	63	Следящая ящерица (животное)	1
71	64	Чудовищный скорпион, Маленький (паразит)	1d4+1
72-73	65	Кочевники	См. группы
74-77	66-68	Партия NPC	См. группы
78-79	69-72	Орк	2d4+2
80-81	73-76	Налетчики-орки	См. группы
82-85	77-79	Патруль (люди-дурпары, гномы и дварфы во главе с крестоносцем Макуар)	См. группы
86-88	80	Паломники	См. группы
89	-	Птерафолк ^{Мон}	1d20+10
90-91	81	Носорог (животное)	1d4+1

92	-	Рух	1d2
-	82-85	Скелет, 1 HD	2d4
93-94	86-88	Работорговцы	См. группы
95-96	89	Звездозмей ^{СЮ}	1
97	90	Каменный гигант	1d3+1
98	-	Трессим (животное) ^{УКЗЦ}	1
-	91-92	Вампирское отродье	1d2
-	93	Труппа вампиров	См. группы
99-100	94-95	Крысооборотень (ликантроп)	1d4+1
-	96	Дух	1
-	97-100	Зомби, 2 HD	1d4+2

ТАБЛИЦА 6-5: СТЕНА ПЫЛИ И ГОРЫ ПОЯС ГИГАНТА
(ТЕПЛЫЕ ВЫСОКИЕ ГОРЫ, ПУСТЫННЫЕ) (EL 2-19)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество в столкновении
01-03	-	Патруль аараккр ^{Мон}	См. группы
-	01-02	Абишай, синий (дьявол) ^{Мон}	1d2
-	03-04	Абишай, красный (дьявол) ^{Мон}	1d2
04-06	05-06	Атач	2d4
07	07-09	Бехолдер	1
08-11	10-12	Багбир	1d3+1
12-13	13-14	Банда багбиров	См. группы
14-15	15-16	Облачный гигант	1d2
16-19	17-19	Циклоп (гигант) ^{СЮ}	1d4+1
20	20-21	Смертельный поцелуй (бехолдеропо добный) ^{Мон}	1
21	22	Джинн (гений)	1
-	23	Драколич ^{УКЗЦ}	1
22	24	Дракон, взрослый красный	1
23	25	Дракон, взрослый серебряный	1
24	26	Дракон, старый глубинный ^{Мон}	1
25	27	Дракон, старый медный	1
26-28	28-30	Драгонкин ^{Мон}	2d4
-	31	Дух страха	1
29	32	Ифрит (гений)	1
30-32	33-35	Эттин	1d3+1
33-34	36-37	Огненный гигант	1d3+1
35-36	38	Мародеры огненных тритонов ^{Мон}	См. группы
37-39	39-43	Горгуля	1d4
40	44-46	Гур (демон) ^{Мон}	1
41-43	-	Гигантский орел	1d2
44-46	-	Гираллон	2d3
47-48	47	Патруль золотых dwarфов	См. группы
49-50	48-49	Серый рендер	1
51-54	50-53	Холмовой гигант	1d3+1
55-57	54-56	Холмовые гиганты -налетчики	См. группы
58-60	57-59	Хобгоблины-налетчики	См. группы
61-62	60-61	Военная партия хобгоблинов	См. группы
63	62	Джанн (гений)	1
64-65	63-64	Партия NPC	См. группы
66-68	67-67	Огр	1d3+1
69-70	68-69	Огр-маг	1d2
71-72	70-71	Налетчики - огры-маги	См. группы
73-77	72-74	Орк	2d4+2
76-79	77-78	Патруль орков	См. группы
80-83	79-82	Налетчики-орки	См. группы
84-86	83-85	Команда орков	См. группы
87-89	86	Перитон ^{Мон}	1d4
90	87-88	Ракшаса	1
91-92	-	Рух	1d2
93-94	89-90	Каменный гигант	1d4+1
95	91	Штормовой гигант	1d2
-	92	Вампир	1
-	93-94	Вампирское отродье	1d2
-	95	Труппа вампиров	См. группы
-	96-97	Дух	1
96-98	98-99	Виверн	1d2
99-100	100	Ир'так	1 или 1d3+1

**ТАБЛИЦА 6-6: ЛЕС АМТАБ
(ТЕПЛЫЙ ЛЕС, ДИКАЯ МЕСТНОСТЬ) (EL 1/4-15)**

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество в столкновении
-	01	Абишай, зеленый (дьявол) ^{Мон}	1d2
01-02	-	Обезьяна (животное)	2d4
03-04	02-03	Лоза-убийца	1d2
05-06	-	Бабуин (животное)	2d4+2
07-08	-	Барсук (животное)	1d2+3
09-10	04-06	Бандиты	См. группы
11	07	Белкер	1
12-13	-	Черный медведь (животное)	1d3
14-15	08	Кабан (животное)	2d3
16-17	09	Кентавр	2d4
18	10-11	Тварь хаоса	1
19-20	12	Змея-удав (животное)	1d2
21-22	13-14	Темное дерево ^{СЮ}	1
23	15	Выводок глубинного отродья ^{Мон}	См. группы
24	16	Дестрачан	1
25	17	Ужасная обезьяна	1
26	18	Ужасный бар сук	1d2
27	19	Ужасный медведь	1
28	20	Ужасный кабан	1
29	21	Ужасный тигр	1
30	22	Дракон, взрослый зеленый	1
31	23	Дракон, взрослый серебряный	1
-	24-25	Разведчики дроу	См. группы
32	26	Дриада	1
33	27	Глазное яблоко (бехолдероподобный) ^{Мон}	1d4
34-35	28	Летучая змея ^{РФ}	2d4
36	29	Заплата грибов	См. группы
37-38	30-31	Гигантский жук-бомбардир (паразит)	1d4+2
39-40	32-33	Гигантская змея-удав (животное)	1d2
-	34-35	Гигантская сова	1d2
41-42	36-37	Гигантский жук-олень (паразит)	1d4+1
43-45	38-39	Гираллон	2d3
46-48	40-43	Гнолл	2d4+2
49-50	44-46	Охотники-гноллы	См. группы
51-52	47-48	Военная банда гноллов	См. группы
53	49	Патруль золотых дварфов	См. группы
54	50	Зеленый хранитель ^{Мон}	1
55	51	Григ (спрайт)	1d3+1
56-57	52-54	Холмовые гиганты -налетчики	См. группы
58	55	Хайбсил ^{Мон}	2d3+10
59		Ибрандлин ^{Мон}	1
60-61	-	Леопард (животное)	1d3+1
62-63	56-57	Следящая ящерица (животное)	1
64	58	Чудовищная многоножка, Гигантская (паразит)	1
65	59	Чудовищный паук, Большой (паразит)	1d4+1
66-67	60	Партия NPC	См. группы
68	61	Нимфа	1d2
69	62	Нит ^{Мон}	1
70-71	63-64	Огр	1d3+1
72	65	Огр-маг	1d2
73	66	Налетчики - огры-маги	См. группы
74	67	Совиный медведь	1
75	68	Пикси (спрайт)	1d3+1
76-77	69	Рейнджеры	См. группы
78	70	Ропер	1
79	71	Сатир	1
-	72-73	Тень	1
80	74	Волочащаяся насыпь	1
81	75	Ящерица-шокер	1d2
-	76-77	Скелет, 1 HD	2d4
82	78	Змея, крылатая гадюка (животное) ^{УКЗ}	1
83	-	Поедатель пауков	1

84-85	79-80	Высокий бормотун ^{СЮ}	1d3+2
86	81-82	Таслой ^{СЮ}	1d6+3
87	83	Тендрикулос	1d3
88-89	-	Тигр (животное)	1d3
90	84	Треант	1
91	85	Трессим (животное) ^{УКЗЦ}	1
92	86	Врок (демон)	1
93	87	Медведь-оборотень (ликантроп)	1
94	88	Кабан-оборотень (ликантроп)	1
95	89	Тигр-оборотень (ликантроп)	1
-	90-91	Дух	1
96-97	92	Дикие эльфы-охотники	См. группы
-	93	Блуждающий огонек	1d2+2
98-99	94-95	Волк (животное)	2d4
-	96-97	Дух	1
100	98	Патруль юань-ти	См. группы
-	99-100	Зомби, 2 HD	1d4+2

ТАБЛИЦА 6-7: ГОРЫ ГНОЛЛУОТЧ
(ТЕПЛЫЕ НИЗКИЕ ГОРЫ, ГРАНИЦА) (EL 2-15)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество в столкновении
-	01	Абишай, красный (дьявол) ^{Мон}	1d2
01-02	02-03	Арани	1d3+3
03-06	04-07	Бандиты	См. группы
07-08	08	Бехир	1
-	09-10	Темная нага	1
09	11	Выводок глубинного отродья ^{Мон}	См. группы
10	12	Ужасный медведь	1
11	13-15	Драэглот (полуизверг) ^{Мон}	1
12	16	Дракон, взрослый синий	1
13	17	Дракон, взрослый раттелир ^{СЮ}	1
14	18	Дракон, молодой взрослый красный	1
15	19	Дракон, взрослый бронзовый	1
16	20	Драгонкин ^{Мон}	2d4
-	21-23	Дух страха	1
-	24-26	Драйдер	1
-	27-28	Труппа драйдеров	См. группы
-	29-31	Разведчики дроу	См. группы
17	32	Эттин	1d3+1
18-21	-	Гигантский орел	1d2
22-26	33-37	Гнолл	2d4+2
27-32	38-43	Охотники-гноллы	См. группы
33-41	44-52	Военная банда гноллов	См. группы
42	53	Серый рендер	1
-	54-56	Великая тень	1
43-45	-	Гриффон	1d2
46-49	57-61	Холмовой гигант	1d3+1
50-52	62-65	Холмовые гиганты-налетчики	См. группы
53-54	66-67	Гиена (животное)	2d8
55-57	68-69	Разведчики легконогих халфлингов	См. группы
58-60	-	Мантимера ^{СЮ}	1
61-63	70-72	Чудовищный паук, Большой (паразит)	1d4+1
64-65	73-75	Мирлочар ^{Мон}	1
66-69	76-77	Партия NPC	См. группы
70-71	78-79	Огр	1d2+2
72-77	80-82	Патруль (гноллы и полудроу во главе с рейнджером)	См. группы
78-79	83-84	Фазовый паук	1d4+1
80-82	-	Рух	1d2
83-85	85	Работорговцы	См. группы
-	86-88	Призрак	1
86	89	Каменный гигант	1d4+1
87-88	90-91	Штормовой гигант	1d2
89-92	92-93	Виверн	1d2
93-94	94-95	Ксорн, средний	1
95	96	Ксорн, старший	1
96-97	97-99	Йохлол (демон) ^{Мон}	1
98-100	100	Иртак	1 или 1d3+1

**ТАБЛИЦА 6-8: ВЕЛИКАЯ ТРЕЩИНА
(ТЕПЛЫЕ ХОЛМЫ, ГРАНИЦА) (EL 1/2-19)**

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество в столкновении
01-04	-	Патруль ааракокр ^{Мон}	См. группы
05-07	01	Бабуин (животное)	2d4+2
08-10	02	Барсук (животное)	1d2+2
-	03-14	Рой летучих мышей	1
11	15	Бегуилер ^{СЮ}	1d4
12-19	16-22	Бизон (животное)	5d6
20-21	23	Черный медведь (животное)	1d3
22-24	24-25	Кабан (животное)	2d3
25-26	26	Коричневый медведь (животное)	1d3
27-28	27	Гепард (животное)	1d3
-	28-32	Темная тварь ^{Мон}	1d2
29	33	Дракон, очень старый синий	1
30-31	34-37	Летучая змея ^{РФ}	2d4
32	38	Команда гигантских муравьев	См. группы
33-35	-	Гигантский орел	1d2
36-37	39-40	Гигантский огненный жук (паразит)	1d6+5
38-39	41-42	Гигантский богомол (паразит)	1d3
40-41	43-44	Гигантский жук-олень (паразит)	1d4+1
42-43	-	Гигантская оса (паразит)	2d4
44-49	45-49	Патруль золотых дварфов	См. группы
50-54	50-52	Гриффон	1d2
55-57	53-54	Гиппогриф	1d4
58-59	55	Лошади, легкие (животное)	4d6
60-64	56-59	Гиена (животное)	2d8
65-66	60	Леопард (животное)	1d3+1
67-69	61-62	Лев (животное)	1 или 2d4
70-73	63-65	Рысь (животное) ^{РФ}	1d2
74-75	66-67	Следящая ящерица (животное)	1
76	68	Чудовищный скорпион, Средний (паразит)	1d2
-	69-73	Ночной охотник (глубинная летучая мышь) ^{Мон}	2d6
77-79	74-76	Партия NPC	См. группы
80-81	77-78	Нит ^{Мон}	1
82-88	79-84	Патруль (золотые дварфы - наездники на гриффонах во главе с бойцом)	См. группы
89	-	Перитон ^{Мон}	1d4
90-93	85-90	Рейнджеры	См. группы
94-96	91	Носорог (животное)	1d4+1
-	92-96	Зловещий (глубинная летучая мышь) ^{Мон}	1d6+1
97-98	97-98	Змея, Большая гадюка (животное)	1
99-100	99-100	Виверн	1d2

**ТАБЛИЦА 6-9: ВЕЛИКОЕ МОРЕ
ПРИБРЕЖНЫЕ ВОДЫ (ТЕПЛЫЕ ВОДЫ: [ОКЕАН], ГРАНИЦА) (EL 1-15)**

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество в столкновении
01-02	01-02	Патруль водных эльфов	См. группы
03-06	03-06	Кит балин (животное)	1d3
07-09	07-09	Кит кашалот (животное)	1d2
10	10	Ужасная акула	1
11	11	Дракон, взрослый бронзовый	1
12-14	12-14	Дракон-черепаха	1
15	15	Гигантский осьминог (животное)	1
16	16	Гигантский кальмар (животное)	1
17-18	17-18	Капоасинт (горгулья)	1d4
19	19	Кракен	1
20-22	20-22	Куо -тоа	2d3+1
23-24	23-24	Лацедон (гхол)	1d4+1
25-26	25-26	Патруль локатахов	См. группы
27-30	27-30	Манга-луч (животное)	1d3
31-39	31-37	Торговый корабль	См. группы
40-43	38-39	Патруль мерфолков	См. группы
44-45	40-42	Мерроу (огр)	1d3+1
46-52	43-46	Военно-морской патруль *	См. группы
53	47	Никси (спрайт)	1d3
54-57	48-49	Партия NPC	См. группы

58-60	50-52	Осьминог (животное)	1
61-66	53-60	Пиратский корабль	См. группы
67-70	61-63	Морская свинка (животное)	2d4+2
71-72	64-65	Патруль сахуагинов	См. группы
73-76	66-67	Морской кот	1d8+4
77	68-70	Морская ведьма	1
78-79	71-73	Акула, Огромная (животное)	1d4
80-82	74-78	Акула, Большая (животное)	1d8
83-86	79-85	Акула, Средняя (животное)	2d4+4
87-90	86-89	Кальмар (животное)	1d6+7
91	90	Штормовой гигант	1
92	91	Тожанида, взрослый	1
93	92	Тожанида, старший	1
94	93	Тожанида, подросток	1
95-98	94-95	Патруль тритонов	См. группы
99	96-98	Водная нага	1
100	99-100	Акула-оборотень (ликантроп) ^{Мон}	1

* Люди (этническая принадлежность самого близкого побережья) во главе с бойцом.

ТАБЛИЦА 6-10: ХАЛРУАА
(ТЕПЛЫЕ РАВНИНЫ, НАСЕЛЕННЫЕ) (EL 1/4-12)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество в столкновении
-	01	Аллип	1
01	02	Анкег	1
02	03	Лоза-убийца	1d2
03-05	04-08	Бандиты	См. группы
06	09	Баргест	1
-	10-15	Рой летучих мышей	1
07-08	16-17	Бегиулер ^{СЮ}	1d4
09	18	Бехир	1
10-12	19-21	Бехир, халруанский ^{СЮ}	1d2
13-15	-	Бизон (животное)	5d6
16-17	22-23	Черный медведь (животное)	1d3
18-19	24-27	Кабан (животное)	2d3
20	-	Гепард (животное)	1d3
-	26	Рой лордов-плащевиков ^{Мон}	См. группы
21-22	27-28	Змея-удав (животное)	1d2
23-25	29-31	Собака (животное)	2d3+2
26	32	Доппельгангер	1
27	33	Доппельгангер, великий ^{Мон}	1
28	34	Дракон, подросток латунный	1
29	35	Дракон, молодой взрослый коричневый ^{Мон}	1
30	36	Драгонн	1
31-32	-	Слон (животное)	1d4+1
33-35	37-39	Летучая змея ^{РФ}	2d4
36-37	40-41	Горгулья	1d4
-	42	Джаст (гхол)	1d2
-	43	Привидение	1
-	44-45	Гхол	1d3+1
38-41	46-49	Команда гигантских муравьев	См. группы
42-44	-	Гигантская пчела (паразит)	2d4+2
45	50	Гигантская змея-удав (животное)	1d2
46	-	Гигантский орел	1d2
-	51-53	Гигантская сова	1d2
47	54	Гомункулус	1
48-50	55-57	Собака, дог (животное) ^{РФ}	2d4
51	58	Ибрандлин (Мон)	1
52	59	Невидимый сталкер	1
53-54	-	Леопард (животное)	1d3+1
55-57	60-62	Рой саранчи	1
58-59	-	Рысь (животное) ^{РФ}	1d2
60	-	Мантимера ^{СЮ}	1
61-68	63-65	Торговцы	См. группы
69-74	66-69	Милиция (люди)	См. группы
75	70	Следящая ящерица (животное)	1
-	71-72	Ночной охотник (глубинная летучая мышь) ^{Мон}	2d6

-	73	Нишруу ^{Мон}	1
76-77	74-75	Партия NPC	См. группы
78-83	76-78	Патруль (халруанские люди во главе с волшебником)	См. группы
84	79	Псевдодракон	1
85-86	80-82	Рейнджеры	См. группы
87-88	-	Носорог (животное)	1d4+1
-	83-85	Зловещий (глубинная летучая мышь) ^{Мон}	1d6+1
89-90	86-88	Змея, крылатая гадюка (животное) ^{УКЗЦ}	1
91-92	89-90	Змея, Средняя гадюка (животное)	1
93-95	91-92	Звездозмей ^{СЮ}	1
96-97	93-94	Трессим (животное) ^{УКЗЦ}	1
-	95	Вампирское отродье	1d2
-	96	Группа вампиров	См. группы
98	97	Кабан-оборотень (ликантроп)	1
99	98	Вервольф (ликантроп)	1d3
-	99	Дух	1
100	100	Патруль юань-ти	См. группы

ТАБЛИЦА 6-11: ОЗЕРО ХАЛРУАА
(ТЕПЛЫЕ ВОДЫ [РЕКА/ОЗЕРО], ГРАНИЦА) (EL 1-14)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество в столкновении
01	-	Патруль аараокр ^{Мон}	См. группы
02	-	Химера	1
03-04	01-02	Крокодил (животное)	1 или 2d4
-	03-07	Ужасная летучая мышь	1d2
05	06	Дракон, взрослый черный	1
06	07	Дракон-черепаха	1
07-08	08	Летучая змея ^{РФ}	2d4
-	09-10	Привидение	1
09	11	Гигантская пчела (паразит)	2d4+2
10	12	Гигантский крокодил (животное)	1 или 2d4
11-12	-	Гигантский орел	1d2
13	13-14	Гарпия	2d3+2
14-15	-	Гиппогриф	1d4
16-17	15-17	Капоасинт (горгулья)	1d4
18	18-20	Кир-ланан (горгулья) ^{УКЗЦ}	1d4+1
-	21-22	Лацедон (гхол)	1d4+1
19-20	-	Мантикора	1
21-22	-	Мантимера ^{СЮ}	1
23-28	23-25	Торговый корабль	См. группы
29-30	26-28	Мерроу (огр)	1d3+1
31-36	29-31	Военно-морской патруль *	См. группы
-	32-34	Ночной охотник (глубинная летучая мышь) ^{Мон}	2d6
37-38	35	Никси (спрайт)	1d3
39-42	36-38	Партия NPC	См. группы
43-44	39-40	Нит ^{Мон}	1
45-47	41-43	Речные бандиты	См. группы
48-50	44-45	Ящерица-шокер	2d6
-	46-47	Зловещий (глубинная летучая мышь) ^{Мон}	1d6+1
51-52	48-49	Змея, Средняя гадюка (животное)	1
53	50	Змея, Большая гадюка (животное)	1
54-55	51-52	Звездозмей ^{СЮ}	1
56-58	53-55	Стирдж	2d4+2
59	56	Тожанида, взрослый	1
60	57	Тожанида, старший	1
61	58	Тожанида, подросток	1
62-63	59	Водная нага	1
-	60-61	Блуждающий огонек	1d2+2
-	62-63	Дух	1
64-100	64-100	Бросок по Таблице 6-10: Халруаа	

* Халруанские люди на небесном корабле во главе с волшебником.

**ТАБЛИЦА 6-12: ЛЮИРВУД
(ТЕПЛЫЙ ЛЕС, ГРАНИЦА) (EL 1/4-19)**

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество столкновении
01-02	01-02	Лоза-убийца	1d2
03-04	03-04	Атач	2d4
05-08	07-06	Бандиты	См. группы
09-10	-	Черный медведь (животное)	1d3
11-12	07-08	Мерцающая собака	2d4+2
13-14	09	Кабан (животное)	2d3
15-16	10-12	Банда багбиров	См. группы
17-18	13	Кентавр	2d4
19	14	Шокер	1
20	17-17	Темная нага	1
21-22	18-19	Темное дерево ^{СЮ}	1
23-24	20-21	Дигестер	1d4+2
25	22	Дракон, взрослый черный	1
26	23	Дракон, старый медный	1
27	24	Дриада	1
28-30	27-26	Патруль эльфов	См. группы
31-32	27-28	Эттеркап	1d2
-	29	Привидение	1
33-37	30-33	Разведчики призрачных халфлингов	См. группы
38-39	34-37	Гигантский жук-бомбардир (паразит)	1d4+2
-	36-39	Гигантская сова	1d2
40	40	Серый рендер	1
-	41-42	Гримлок	1d3+1
41	43-47	Группа ведьм	См. группы
42-43	46-47	Гарпия	2d3+2
44-47	48-71	Хобгоблины-налетчики	См. группы
48-50	72-74	Военная партия хобгоблинов	См. группы
51-53	77-76	Хайбсил ^{Мон}	2d3+10
54-56	77	Рысь (животное) ^{РФ}	1d2
57	78	Чудовищный паук, Большой (паразит)	1d4+1
58-62	79-62	Партия NPC	См. группы
63-66	63-66	Огр	1d3+1
67-68	67-68	Огр-маг	1d2
69	69	Налетчики - огры-маги	См. группы
70-75	70-73	Патруль (сильные сердцем и легконогие халфлинги во главе с друидом)	См. группы
76-77	74	Пегас	1d2
78	77	Пикси (спрайт)	1d2
79-82	76-78	Рейнджеры	См. группы
83	79	Поедатель пауков	1
84-85	80-81	Стирдж	2d4+2
86-87	82-83	Тигр (животное)	1
88-92	84-88	Высокий бормотун ^{СЮ}	1d3+2
93	89-90	Таслой ^{СЮ}	1d6+3
94	91	Треант	1
95-96	92-93	Трессим (животное) ^{УКЗЦ}	1
97-98	94	Единорог	1
-	95	Вампирское отродье	1d2
99-100	96	Тигр-оборотень (ликантроп)	1
-	97	Дух	1
-	98	Дух	1
-	99-100	Зомби, 2 HD	1d4+2

**ТАБЛИЦА 6-13: ЛЮИРЕН
(ТЕПЛЫЕ РАВНИНЫ, НАСЕЛЕННЫЕ) (EL 1/4-11)**

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество столкновении
01	01	Анкег	1
02	02	Лоза-убийца	1d2
03-04	03-06	Бандиты	См. группы
-	07-11	Рой летучих мышей	1
05	12	Черный медведь (животное)	1d3
06-08	13	Мерцающая собака	2d4+2
09-10	14-17	Рой многоножек	1

11-12	16-18	Ужасная крыса	1d0+10
13	19	Ужасная ласка	1d2
14-18	20-21	Собака (животное)	2d3+2
19	22	Дракон, подросток зеленый	1
20	23	Дракон, молодой взрослый медный	1
21-22	24	Патруль эльфов	См. группы
23-25	25-27	Летучая змея ^{РФ}	2d4
26-27	28-29	Горгулья	1d4
-	30	Привидение	1
28-30	31-33	Разведчики призрачных халфлингов	См. группы
-	34	Гхол	1d3+1
31-34	35-37	Команда гигантских муравьев	См. группы
35-36	38-39	Гигантский огненный жук (паразит)	2d4
37-38	-	Гигантская оса (паразит)	2d4
39-41	40	Собака, дог (животное) ^{РФ}	2d4
42-43	41-43	Кобольд	4d4+4
44	44	Военная банда кобольдов	См. группы
45-47	45-47	Рой саранчи	1
48	-	Мантимера ^{СЮ}	1
49-53	48-50	Торговцы	См. группы
54-58	51-55	Милиция (халфлинг)	См. группы
59	56	Чудовищный скорпион, Маленький (паразит)	1d3+1
-	57-59	Ночной охотник (глубинная летучая мышь) ^{Мон}	2d6
60-64	60-62	Партия NPC	См. группы
65-66	63-64	Нит ^{Мон}	1
67-68	65-67	Огр	1d3+1
69-75	68-73	Патруль (сильные сердцем халфлинги во главе с хранителем корднов Люирена)	См. группы
76-77	74-75	Фазовый паук	1d4+1
78-81	76	Паломники	См. группы
82-86	77-80	Рейнджеры	См. группы
87-89	81-83	Рой крыс	1
-	84-85	Скелет, 1 HD	2d4
90-91	86-88	Работотворцы	См. группы
92-94	89-91	Высокий бормотун ^{СЮ}	1d3+2
95	92	Тигр (животное)	1
96	93	Трессим (животное) ^{УКЗЦ}	1
97	94-95	Кабан-оборотень (ликантроп)	1
98	96-97	Крысооборотень (ликантроп)	1d4+1
99	98-99	Виверн	1d2
100	100	Патруль юань-ти	См. группы

ТАБЛИЦА 6-14: РЕТИЛД, ВЕЛИКОЕ БОЛОТО
(ТЕПЛОЕ БОЛОТО, ДИКАЯ МЕСТНОСТЬ) (EL 1-14)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество в столкновении
01	01	Абаллин ^{Мон}	1
-	02	Абишай, черный (дьявол) ^{Мон}	1d2
-	03	Абишай, зеленый (дьявол) ^{Мон}	1d2
02-03	04-05	Лоза-убийца	1d2
04	-	Эворал (гвардинал)	1
05	06	Бехир	1
06-07	07-08	Бехир, халруанский ^{СЮ}	1d2
08-11	09-10	Булливаг ^{Мон}	2d4
12	11-12	Чуул	1d2
13	13	Ползучий коготь ^{Мон}	4d6
14-16	14	Крокодил (животное)	1 или 2d4
17-18	15-17	Темная нага	1
19-20	18-19	Темное дерево ^{СЮ}	1
-	20-21	Темная тварь ^{Мон}	1d2+2
-	22-23	Смертельный клык ^{РФ}	1
21	24	Выводок глубинного отродья ^{Мон}	См. группы
-	25-26	Ужасная летучая мышь	1d2
22	27	Дракон, зрелый взрослый черный	1
23	28	Дракон, молодой взрослый черный	1
24	29	Дракон, молодой взрослый зеленый	1
25-27	30	Летучая змея ^{РФ}	2d4
28	31	Туманный гигант ^{Мон}	1d4+1

-	32-33	Стая джастов	См. группы
29-30	34	Гигантский крокодил (животное)	1 или 2d4
31	35	Бормотун	1
32-33	36-37	Нага-страж	1
34	38	Гулгуттидра ^{Мон}	1
35	39-40	Группа ведьм	См. группы
36-37	41	Гарпия	2d3+2
38-39	42-43	Капоасинт (горгулья)	1d4
-	44-45	Лацедон (гхол)	1d4+1
40-47	46-48	Лизардфолк	1d2+1
48-52	49-50	Военная банда лизардфолков	См. группы
53-54	-	Мантикора	1
55-56	51-52	Мерроу (огр)	1d3+1
57-58	53-54	Чудовищный паук, Большой (паразит)	1d4+2
59-60	55	Партия NPC	См. группы
61-63	56-57	Нит ^{Мон}	1
64-65	58-59	Охряное желе	1
66	60	Пирогидра	1
67	61	Солевой мефит	1
68-69	62	Волочающаяся насыпь	1d3
70-72	63-64	Ящерица-шокер	2d6
-	65-66	Зловещий (глубинная летучая мышь) ^{Мон}	1d6+1
73-75	67-68	Команда сив ^{Мон}	См. группы
-	69-70	Скелет, 1 HD	2d4
76-79	71	Змея, Огромная гадюка (животное)	1
80-81	72-73	Поедатель пауков	1
82-83	74-75	Духовная нага	1
84	76	Паровой мефит	1
85-87	77	Стирдж	2d4+2
88-92	78-84	Таслой ^{СЮ}	1d6+3
93-94	85-87	Военная банда таслоев ^{СЮ}	См. группы
95	88	Водный мефит	1
96-97	89-90	Водная нага	1
98	91	Крокодил-оборотень (ликантроп) ^{Мон}	1d3
-	92-93	Дух	1
-	94-95	Блуждающий огонек	1d2+2
-	96	Дух	1
99-100	97-98	Патруль юань-ти	См. группы
-	99-100	Зомби, 2 HD	1d4+2

ТАБЛИЦА 6-15: ШААР
(ТЕПЛЫЕ РАВНИНЫ, ДИКАЯ МЕСТНОСТЬ) (EL 1/2-15)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество в столкновении
01	01	Абаллин ^{Мон}	1
-	02	Абишай, синий (дьявол) ^{Мон}	1d2
-	03	Аллип	1
02	04	Андросфинкс	1
03	05	Анкег	1
04	06	Разведчики асаби ^{Мон}	См. группы
05-06	07-10	Бандиты	См. группы
07	11	Стая баргестов	См. группы
08	12	Василиск	1
-	13-14	Рой летучих мышей	1
-	15	Тварь Малара ^{Мон}	1
09	16	Бегуилер ^{СЮ}	1d4
10	17	Бехир	1
11	18	Бехир, Халруанский ^{СЮ}	1d2
12-13	-	Бизон (животное)	5d6
14	19	Мерцающая собака	2d4+2
15	20	Буллит	1
16-18	21	Кентавр	2d4
19	-	Гепард (животное)	1d3
20	-	Химера	1
21	22	Криосфинкс	1
-	23	Темная тварь ^{Мон}	1d2+2
-	24	Ужасная летучая мышь	1d2
22	25	Ужасный лев	1

23	26	Ужасная крыса	1d10+10
24	27	Дисплейсер	1d2
-	28	Драколич ^{УКЗЦ}	1
25	29	Дракон, очень молодой синий	1
26	30	Дракон, подросток латунный	1
27	31	Дракон, молодой коричневый ^{Мон}	1
28	32	Дракон, юный рателир ^{СЮ}	1
29	-	Драгонн	1
30	-	Слон (животное)	1d4+1
-	33	Джаст (гхол)	1d2
-	34	Стая джастов	См. группы
-	35	Гхол	1d3+1
31	36	Команда гигантских муравьев	См. группы
32	-	Гигантский орел	1d2
33	37	Гнолл	2d4+2
34	38	Охотники-гноллы	См. группы
35	39	Военная банда гноллов	См. группы
36	40	Патруль золотых дварфов	См. группы
37	41	Горгон	1
38	-	Гриффон	1d2
39	42	Гиносфинкс	1
40	43	Адский пес	1d2
41	44	Иерархосфинкс	1
42	-	Гиппогриф	1d4
43-46	45	Лошадь, легкая (животное)	4d6
47	46	Гончий архон (архон)	1
48	47	Собака, дог (животное) ^{РФ}	2d4
49	48	Гиена (животное)	2d8
50	49	Ламия	1d2
51	-	Ламмасу	1
52	50	Леонал (гвардинал)	1
53	51	Лекротта ^{Мон}	1d4
54-55	52	Лев (животное)	1d2+1
56	53	Рой саранчи	1
57-58	54	Локсо ^{СЮ}	1d3+2
59	55	Рысь (животное) ^{РФ}	1d2
60	-	Мантимера ^{СЮ}	1
61-65	56-58	Торговцы	См. группы
66-67	59	Милиция (люди)	См. группы
68	60	Чудовищный скорпион, Средний (паразит)	1d2
69-74	61-64	Кочевники	См. группы
75-77	65-67	Партия NPC	См. группы
78	68	Огр	1d3+1
79-81	69-70	Патруль (шаарские люди во главе с рейнджером)	См. группы
82-84	71-72	Паломники	См. группы
85-86	73-75	Рейнджеры	См. группы
87	-	Носорог (животное)	1d4+1
88	-	Рух	1d2
89	76	Ржавый монстр	1d2
-	77	Тень	1
-	78-79	Скелет, 1 HD	2d4
90-92	80-83	Работотворцы	См. группы
-	84	Спектральная пантера ^{Мон}	1
93	87-86	Патруль сильных сердец халфлингов	См. группы
94-95	87-88	Три-крин ^{СЮ}	1d6+4
-	89	Вампирское отродье	1d2
96	90	Вемик ^{Мон}	2d8
97	91-92	Крысооборотень (ликантроп)	1d4+1
98	93	Труппа крысооборотней	См. группы
-	94	Дух	1
-	97	Дух	1
99	96-97	Виверн	1
100	98	Патруль юань-ти	См. группы
-	99-100	Зомби, 2 HD	1d4+2

**ТАБЛИЦА 6-16: ЮЖНЫЙ ЛЮИРВУД
(ТЕПЛЫЙ ЛЕС, ДИКАЯ МЕСТНОСТЬ) (EL 1/4-13)**

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество столкновений
01	01	Абаллин ^{Мон}	1
02-05	-	Обезьяна (животное)	2d4
06-07	02-03	Лоза-убийца	1d2
08-09	04	Бандиты	См. группы
10-15	05-12	Бехолдер	1
16-18	-	Черный медведь (животное)	1d3
19-21	-	Кабан (животное)	2d3
22-24	13-15	Змея-удав (животное)	1d2
25-27	16-17	Крокодил (животное)	1 или 2d4
28	18-20	Темная нага	1
29-30	21-22	Темное дерево ^{СЮ}	1
31-34	23-28	Смертельный тиран (бехолдер) ^{УКЗЦ}	1
35-36	29-30	Дигестер	1d4+2
37-38	31-33	Эттеркап	1d2
39-41	34-36	Летучая змея ^{РФ}	2d4
42-43	37-38	Гигантский жук-бомбардир (паразит)	1d4+2
44-47	39-42	Гигантская змея-удав (животное)	1d2
48-49	43	Гигантский крокодил (животное)	1 или 2d4
-	44-47	Гигантская сова	1d2
50	48-50	Нага-страж	1
51-53	51-53	Волосатый паук ^{Мон}	2d10
54-56	-	Леопард (животное)	1d3+1
57-60	54	Рысь (животное) ^{РФ}	1d2
61-63	55-56	Следящая ящерица (животное)	1
64-67	57-58	Чудовищный паук, Большой (паразит)	1d4+1
66-67	59	Партия NPC	См. группы
68	60	Рейнджеры	См. группы
-	61-62	Тень	1
69-70	63-64	Скелет, 1 HD	2d4
71-74	65-68	Змея, крылатая гадюка (животное) ^{УКЗЦ}	1
75	69	Поедатель пауков	1
76	70-72	Духовная нага	1
77-78	73-74	Паровой мефит	1
79-81	75-77	Стирдж	2d4+2
82-83	78-79	Высокий бормотун ^{СЮ}	1d3+2
84	80-81	Таслой ^{СЮ}	1d6+3
87-86	82-83	Тендрикулос	1d3
87-89	-	Тигр (животное)	1d3
90	84	Трессим (животное) ^{УКЗЦ}	1
-	87-86	Вампирское отродье	1d2
91	-	Тигр-оборотень (ликантроп)	1
-	87	Дух	1
-	88	Блуждающий огонек	1d2+2
-	89	Дух	1
92-93	90-91	Отвращение юань-ти	1d2
94-95	92-93	Полукровка юань-ти	1d2
96-98	94-96	Патруль юань-ти	См. группы
99-100	97-98	Чистокровный юань-ти	1d2+2
-	99-100	Зомби, 2 HD	1d4+2

**ТАБЛИЦА 6-17: ГОРЫ ПРИСЕВШЕЙ ЖАБЫ
(ТЕПЛЫЕ НИЗКИЕ ГОРЫ, ДИКАЯ МЕСТНОСТЬ) (EL 2-15)**

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество столкновений
01-03	01-03	Лоза-убийца	1d2
04-05	04	Атач	2d4
06-07	05-06	Команда азеров	См. группы
08-11	07-09	Бандиты	См. группы
12-13	10	Черный медведь (животное)	1d3
14-15	11-14	Банда багбиров	См. группы
16	15	Криосфинкс	1
17-18	16-17	Темное дерево ^{СЮ}	1
-	18-20	Темная тварь ^{Мон}	1d2+2
19-20	21	Ужасная обезьяна	1

21	22	Ужасный медведь	1
22-23	23	Ужасный тигр	1
24-26	24	Ужасный, волк	1
-	25	Драколич ^{УКЗЦ}	1
27	26	Дракон, взрослый зеленый	1
28	27	Дракон, взрослый клык ^{Мон}	1
29	28	Дракон, взрослый песенный ^{Мон}	1
30	29	Дриада	1
31-32	30-33	Эттеркап	1d2
33-34	34-36	Эттин	1d3+1
-	37-38	Привидение	1
35-37	39-41	Разведчики призрачных халфлингов	См. группы
-	42-45	Гигантская сова	1d2
38-40	46	Гираллон	2d3
41-42	47-49	Военная партия гоблинов	См. группы
43-48	50-54	Патруль золотых дварфов	См. группы
49-52	55-58	Холмовой гигант	1d3+1
53-56	59-62	Хобгоблины-налетчики	См. группы
57-59	63-65	Военная партия хобгоблинов	См. группы
60-61	66	Ламмасу	1
62-64	-	Мантимера ^{СЮ}	1
65-69	67-68	Партия NPC	См. группы
50-76	69-76	Огр	1d3+1
77-82	77-83	Огр-маг	1d2
83-86	84-88	Налетчики - огры-маги	См. группы
87-88	89-91	Совиный медведь	1
89-93	92-93	Рейнджеры	См. группы
94	94	Каменный гигант	1d3+1
95-96	95-96	Паук-мечник ^{Мон}	1
97	97	Троль	1d3+1
98-99	98	Волк (животное)	2d4
-	99	Дух	1
100	100	Ворг	1d6+7

ТАБЛИЦА 6-18: ВЕЛДОРН
(ТЕПЛЫЕ РАВНИНЫ, ГРАНИЦА) (EL 1-17)

д% днем	д% ночью	Столкновение	Количество в столкновении
01	01	Абаллин ^{Мон}	1
02	02	Абишай, синий (дьявол) ^{Мон}	1d2
03	03	Абишай, зеленый (дьявол) ^{Мон}	1d2
04	04	Абишай, красный (дьявол) ^{Мон}	1d2
-	05	Аллип	1
05-07	06-07	Анкег	1
08	08	Бабау (демон)	1
09-13	09-10	Бандиты	См. группы
14-15	11-12	Стая баргестов	См. группы
16-17	13-14	Василиск	1
18	15	Бebilит (демон)	1
19	16	Бехолдер	1
-	17-18	Костяная летучая мышь (глубинная летучая мышь) ^{Мон}	2d4
20-22	19	Банда багбиров	См. группы
-	20	Кочемар (кошмар)	1
23-25	21-22	Циклоп (гигант) ^{СЮ}	1d4+1
26	23	Темная нага	1
27-28	24-25	Темное дерево ^{СЮ}	1
-	26	Темная тварь ^{Мон}	1d2+2
29	27	Смертельный поцелуй (бехолдероподобный) ^{Мон}	1
-	28	Смертельный тиран бехолдер ^{УКЗЦ}	1
-	29-30	Смертельный клык ^{РФ}	1
-	31	Пожиратель	1
30-33	32-33	Ужасная крыса	1d10+10
-	34	Драколич ^{УКЗЦ}	1
34	35	Дракон, взрослый синий	1
35	36	Дракон, взрослый красный	1
36	37	Дракон, старый клык ^{Мон}	1
37	38	Дракон, старый раттелир ^{СЮ}	1
38	39	Дракон, очень старый коричневый ^{Мон}	1

39-40	40-41	Драгонкин ^{Мон}	2d4
-	42-43	Дретч (демон)	1d4
41-42	44	Эттин	1d3+1
43	45	Гаут (бехолдер)	1d2
-	46-47	Стая джастов	См. группы
-	48	Привидение	1
44-46	49-50	Военная банда гноллов	См. группы
47-50	51-52	Гоблины-налетчики	См. группы
51-52	53	Военная партия гоблинов	См. группы
-	54	Великая тень	1
53	55	Нага-страж	1
54-55	56-57	Адский пес	1d2
56	58-59	Хезру (демон)	1
57-58	60-61	Холмовые гиганты -налетчики	См. группы
59-61	62-63	Хобгоблины-налетчики	См. группы
62-63	64-65	Кир-ланан (горгулья) ^{УКЗЦ}	1d4+1
64-67	66	Торговцы	См. группы
68-69	67-68	Минотавр	1
-	69	Мохрг	1
70	70-71	Кошмар	1
71-75	72-73	Партия NPC	См. группы
76-78	74-75	Налетчики - огры-маги	См. группы
79-80	76-77	Налетчики-орки	См. группы
-	78	Тень	1
-	79-80	Зловещий (глубинная летучая мышь) ^{Мон}	1d6+1
81-82	81-82	Скелет, 1 HD	2d4
83-89	83-84	Работоторговцы	См. группы
-	85	Призрак	1
90-91	86	Стингеры-охотники ^{Мон}	См. группы
92	87	Суккубус (демон)	1
93	88	Тролль-охотник	1
-	89	Труппа вампиров	См. группы
94	90	Врок (демон)	1
95	91	Труппа медведей-оборотней	См. группы
96	92	Труппа кабанов-оборотней	См. группы
97	93-94	Труппа крысооборотней	См. группы
98	95	Труппа вервольфов	См. группы
-	96-97	Дух	1
-	98	Дух	1
99-100	99-100	Зомби, 2 HD	1d4+2

ТАБЛИЦА 6-19: СТЕНЫ
(ТЕПЛЫЕ ВЫСОКИЕ ГОРЫ, ГРАНИЦА) (EL 2-19)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество в столкновении
01-04	-	Патруль ааракокр ^{Мон}	См. группы
05	01	Воздушный мефит	1
06-07	02	Андросфинкс	1
08-10	03-05	Лоза-убийца	1d2
11-12	06-07	Атач	2d4
13-17	08-10	Бандиты	См. группы
18	11-13	Стая баргестов	См. группы
19-20	14-15	Бехир	1
21-23	16-18	Бехир, халруанский ^{СЮ}	1d2
24-27	19	Черный медведь (животное)	1d3
28-29	-	Химера	1
30	20	Облачный гигант	1d2
31-32	21-22	Циклоп (гигант) ^{СЮ}	1d4+1
33	23-24	Темная нага	1
-	25-26	Темная тварь ^{Мон}	1d2+2
-	27-29	Смертельный клык ^{РФ}	1
34	30	Ужасный медведь	1
35-36	31-33	Ужасный волк	1
-	34	Драколич ^{УКЗЦ}	1
37	35	Дракон, золотой взрослый	1
38	36	Дракон, старый медный	1
39	37	Дракон, старый клык ^{Мон}	1
40	38	Дракон, взрослый красный	1

41-42	39-40	Драгонкин ^{Мон}	2d4
43	41	Земной мефит	1
-	42	Привидение	1
44-46	-	Гигантский орел	1d2
-	43-45	Гигантская сова	1d2
47-49	46	Гриффон	1d2
50	47	Гиносфинкс	1
51	48-50	Адский пес	1d2
52-54	51	Гиппогриф	1d4
55-56	52-54	Хобгоблины-налетчики	См. группы
57	55-56	Ревун	1d2
58	57-59	Ибрандлин ^{Мон}	1
59	60	Лекротта ^{Мон}	1d4
60-62	61	Мантимера ^{СЮ}	1
63	62	Нишруу ^{Мон}	1
64-68	63-64	Партия NPC	См. группы
69-70	65-66	Нит ^{Мон}	1
71-72	67-69	Огр-маг	1d2
73-75	70	Перитон ^{Мон}	1d4
76-78	-	Рух	1d2
-	71-72	Тень	1
79	73	Каменный гигант	1d3+1
80-81	74-75	Штормовой гигант	1d2
82-84	76	Высокий бормотун ^{СЮ}	1d3+2
-	77-78	Вампир	1
-	79-80	Вампирское отродье	1d2
-	81	Труппа вампиров	См. группы
-	82	Врок (демон)	1
85-86	83-84	Медведь-оборотень (ликантроп)	1
87-89	85-87	Вервольф (ликантроп)	1d3
90-93	88-91	Волк (животное)	2d4
-	92-93	Дух	1
94-96	94-96	Виверн	1d2
97-98	97-98	Ксорн, средний	1
99	99	Ксорн, старший	1
100	100	Иртак	1 или 1d3+1

Естественные опасности

Хотя монстры и бессердечные бандиты представляют собой самые очевидные угрозы путешественникам Сияющего Юга, есть немало и более тонких опасностей. Земли вдоль южного побережья Фаэруна имеют так же много опасностей, как и резкий климат далекого севера. Лишь глупцы плохо готовятся к путешествию по Югу.

Жаркая погода

В этой части Фаэруна жара чрезвычайна и может быть смертельной, соединяясь с высокой влажностью. Местный народ научился оставаться в закрытом помещении в течение самой жаркой части дня, ища защиту в тени. Те, кто достаточно беспечны, чтобы игнорировать предупреждения мудрых, могут переносить истощение от жары или что-то еще похуже. Персонажи, путешествующие не принимая предосторожностей против жаркого солнца, подвержены эффектам, детализированным в Опасностях Жары в "Руководстве Ведущего". Температурные диапазоны, включенные в таблицы случайной погоды ниже, соответствуют определениям уровней жары, данным в "Руководстве Ведущего".

Случайная погода

Хотя погодные образцы - сложные и различные сезонные изменения, главные факторы, влияющие на погоду по южному побережью Фаэруна - широта региона и ветры, дующих с Великого моря. Когда теплый, влажный воздух течет с океана и затем поднимается по краям различных горных цепей, простирающихся по побережью, результат этого - частые и зачастую сильные грозы.

Погода любого отдельного дня состоит из трех компонентов: температура, сила ветра и осадки. Таблицы с 6-20 по 6-23 дают случайные комбинации погоды, основываясь на каждом сезоне, представляя более вероятные результаты. Резкое похолодание возможно и летом, но это не так вероятно, как долгие периоды жаряще-высокой температуры и резкой влажности.



Использование таблиц

Таблицы погоды организованы по четырем основным местам: чистая береговая линия, лес и болото, равнины и горы. Бросайте d% и примените один и тот же результат ко всем четырем областям. Это делает погоду более реалистичной, со слегка более умеренными условиями ближе к побережью и более холодными условиями на возвышенностях. Любое данное состояние погоды продолжается 1d6 дней перед ее изменением, так что делать бросок для определения новой погоды каждый день нет необходимости.

Чистое/побережье: Любая протяженность чистой земли или прибрежных вод, лежащая к югу от различных гор или лесов, попадает в эту категорию, включая Халруаа, Дамбрат, Люилен и область вокруг Золотой Воды.

Лес/болото: Это включает любую из лесистых областей Сияющего Юга, а также болотные регионы, включая Ахлаур, Мортик и Ретилд.

Равнины: В эту категорию попадает весь Шаар, Великая Трещина и Велдорн.

Горы: Любая из горных цепей, от Стен на западе до Стены Пыли на востоке.

ТАБЛИЦА 6-20: ЗИМА
(НАЙТАЛ 11 - ХАММЕР 20)

Чистое/ побережье	Лес/болото	Равнины	Горы	Температура	Ветер	Осадки
01-07	01-03	01-09	-	Жарко	Тихо	Ясно
08-10	04-10	10-15	-	Жарко	Тихо	Влажно
11-16	11-13	16-17	01	Тепло	Тихо	Ясно
17-19	14-19	18	02	Тепло	Тихо	Влажно
20-26	20-25	19-23	03	Тепло	Переменный	Ясно
27-31	26-31	24-26	04	Тепло	Переменный	Дождь
32-34	32-34	27-28	05	Тепло	Переменный	Ливень
35-40	35-39	29-32	06	Тепло	Шторм	Ясно
41-45	40-45	33-35	07-08	Тепло	Шторм	Дождь
46-47	46-48	36-38	09	Тепло	Шторм	Ливень
48-50	49-50	39-40	10	Тепло	Шторм	Т.Шторм
51-57	51-56	41-48	11-16	Умеренно	Тихо	Ясно
58-70	57-65	49-60	17-29	Умеренно	Переменный	Ясно
71-76	66-74	61-69	30-44	Умеренно	Переменный	Дождь
77-80	75-80	70-75	45-50	Умеренно	Переменный	Ливень
81-84	81-84	76-83	51-58	Холод	Тихо	Ясно
85-92	87-92	84-90	59-70	Холод	Переменный	Дождь
93-100	93-100	91-96	71-87	Холод	Переменный	Ливень
-	-	97-100	86-100	Холод	Шторм	Снег

ТАБЛИЦА 6-21: ВЕСНА
(ХАММЕР 21 - ТАРСАК 15)

Чистое/ побережье	Лес/болото	Равнины	Горы	Температура	Ветер	Осадки
01-05	01-10	01-10	-	Серьезно	Тихо	Ясно
06-09	11-14	11-13	01-02	Жарко	Тихо	Ясно
10-17	15-22	14-20	03	Жарко	Тихо	Влажно
18-22	23-27	21-24	04-06	Жарко	Переменный	Ясно
23-28	28-33	25-29	07-08	Жарко	Переменный	Дождь
29-35	34-40	30-35	09-10	Жарко	Переменный	Ливень
36	41	36	11-12	Тепло	Тихо	Ясно
37-38	42-43	37-38	13	Тепло	Тихо	Влажно
39-41	44-46	39-41	14-16	Тепло	Переменный	Ясно
42-43	47-48	42-43	17-19	Тепло	Переменный	Дождь
44-46	49-51	44-46	20-22	Тепло	Переменный	Ливень
47-50	52-55	47-50	23-25	Тепло	Шторм	Ясно
51-54	56-59	51-54	26-30	Тепло	Шторм	Дождь
55-59	60-64	55-59	31-34	Тепло	Шторм	Ливень
60-65	65-70	60-65	35	Тепло	Шторм	Т.Шторм
66-68	71-73	66-68	36-42	Умеренно	Тихо	Ясно
69-73	74-78	69-73	43-52	Умеренно	Переменный	Ясно
74-79	79-84	74-79	53-62	Умеренно	Переменный	Дождь
80-85	85-90	80-85	63-70	Умеренно	Переменный	Ливень
86-88	91-92	86-88	71-74	Холод	Тихо	Ясно
89-95	93-95	89-93	75-80	Холод	Переменный	Дождь
96-100	96-100	94-97	81-90	Холод	Переменный	Ливень
-	-	98-100	91-100	Холод	Шторм	Снег

ТАБЛИЦА 6-22: ЛЕТО
(ТАРСАК 16 - ЭЛЕЙНТ 15)

Чистое/ побережье	Лес/болото	Равнины	Горы	Температура	Ветер	Осадки
01-05	01-07	01-20	01-03	Серьезно	Ясно	Ясно
06-15	08-20	21-30	04-05	Серьезно	Ясно	Влажно
16-20	21-30	31-45	06-07	Жарко	Тихо	Ясно
21-40	31-45	46-55	08-10	Жарко	Тихо	Влажно
41-55	46-50	56-60	11-14	Жарко	Тихо	Дождь
56-60	51-65	61-80	15-19	Жарко	Переменный	Ясно
61-70	66-74	81-83	20-23	Жарко	Переменный	Дождь
71-75	75-80	84-85	24-25	Жарко	Переменный	Ливень
76-77	81	86	26-29	Тепло	Тихо	Ясно
78-81	82-84	87	30-32	Тепло	Тихо	Влажно
82-84	85-86	88-89	33-38	Тепло	Переменный	Ясно
85-86	87-88	90	39-42	Тепло	Переменный	Дождь
87	89-90	91	43-45	Тепло	Переменный	Ливень
88-90	91	92	46-52	Тепло	Шторм	Ясно
91-92	92-93	93	53-58	Тепло	Шторм	Дождь
93-94	94	94	59-63	Тепло	Шторм	Ливень
95	95	95	64-65	Тепло	Шторм	Т. Шторм
96	96	96	66-72	Умеренно	Тихо	Ясно
97-98	97-98	97-98	73-82	Умеренно	Переменный	Ясно
99	99	99	83-92	Умеренно	Переменный	Дождь
100	100	100	93-100	Умеренно	Переменный	Ливень

ТАБЛИЦА 6-23: ОСЕНЬ
(ЭЛЕЙНТ 16 - НАЙТАЛ 10)

Чистое/ побережье	Лес/болото	Равнины	Горы	Температура	Ветер	Осадки
01-05	01-10	01-10	-	Серьезно	Тихо	Ясно
06-09	11-14	11-13	01-02	Жарко	Тихо	Ясно
10-17	15-22	14-20	03	Жарко	Тихо	Влажно
18-22	23-27	21-24	04-06	Жарко	Переменный	Ясно
23-29	28-34	25-30	07-09	Жарко	Переменный	Дождь
30-36	35-41	31-36	10-11	Жарко	Переменный	Ливень
37	42	37	12-13	Тепло	Тихо	Ясно
38-39	43-44	38-39	14	Тепло	Тихо	Влажно
40-42	45--47	40-42	15-17	Тепло	Переменный	Ясно
43-45	48-50	43-45	18-21	Тепло	Переменный	Дождь
46-48	51-53	46-48	22-24	Тепло	Переменный	Ливень
49-51	54-56	49-51	25-26	Тепло	Шторм	Ясно
52-54	57-59	52-54	27-30	Тепло	Шторм	Дождь
55-58	60-63	55-58	31-33	Тепло	Шторм	Ливень
59-63	64-68	59-63	34	Тепло	Шторм	Т.Шторм
64-66	69-71	64-66	35-41	Умеренно	Тихо	Ясно
67-71	72-76	67-71	42-51	Умеренно	Переменный	Ясно
72-78	77-83	72-78	52-61	Умеренно	Переменный	Дождь
79-84	84-89	79-84	62-69	Умеренно	Переменный	Ливень
85-87	90-91	85-87	70-73	Холод	Тихо	Ясно
88-95	92-95	88-93	74-80	Холод	Переменный	Дождь
96-100	96-100	94-97	81-90	Холод	Переменный	Ливень
-	-	98-100	91-100	Холод	Шторм	Снег

Определения

Результаты Таблиц 6-20 - 6-23 описаны ниже.

Температура: Температура попадает в одну из следующих широких категорий. Ночные температуры - в общем от 10 до 20 градусов холоднее и могут фактически попадать в следующую более холодную категорию (шанс 50%).

Серьезно: Более 110° F (по ночам температуры всегда попадают в Жаркую категорию)

Жарко: От 86° до 110° F

Тепло: Температура от 61° до 85° F

Умеренно: Температура от 41° до 60° F

Холод: Температура от 0° до 40° F

Ветер: Сила преобладающего ветра. Возможны периоды спокойных или внезапных более сильных порывов. Сила ветра уменьшается на одну категорию ночью (например, с серьезного до сильного). Три результата таблиц случайной погоды - слабый, переменчивый и шторм. Бросайте d% и консультируйтесь с Таблицей 6-24 для определенных условий.

ТАБЛИЦА 6-24: СИЛА ВЕТРА

Тихо	Средне	Шторм	Сила
01-70	01-40	-	Легкий/умеренный
71-95	41-70	01-10	Сильный
96-100	71-90	11-50	Серьезный
-	91-100	51-89	Буря
-	-	90-92	Ураган
-	-	93-100	Торнадо

Эффекты ветра подытожены в Таблице 3-24: Эффекты ветра в "Руководстве Ведущего".

Осадки: Тип осадков, выпадающих в течение дня. Целый день дождя довольно редок - даже в течение плотных ливней и гроз обычно есть ясные часы.

Ясно: Никаких заметных осадков.

Ливень: 1d3 ливня по 1d4 часа каждый проходят в течение дня. В остальном день дождлив.

Влажно: Нет приметных осадков, но персонажи переносят эффекты подвергания Горячей или Серьезной температуре, получая дополнительный -2 штраф на свои спасброски Стойкости, чтобы избежать смертельного урона от жары каждый час.

Снег: Снег падает устойчиво, но 1d4-1 ясных перерывов по 1d4 часа каждый прерывают снегопад.

Т. Шторм: 1d3 грозы длительностью 2d6x10 минут каждая проходят в течение дня. В остальном день ясен (шанс 50%) или дождлив (шанс 50%).

Дамбрат

Посторонним Дамбрат кажется землей контрастов. Его народ живет на открытых полях под жарким солнцем и бескрайним синим небом, но подчиняется дроу, избегающим света. Хотя большинство его населения - люди, Дамбратом управляют Кринти - народ смешанного наследия людей, дроу и эльфов. Нация берет свои самые прибыльные предметы торговли и потребления и у земли, и у моря. Из-за удивительно неагрессивной политики своих лидеров к соседям и того, что посторонним не позволяют слишком далеко углубляться внутрь границ нации, Дамбрат остался землей тайн для большинства народов Фаэруна. Эта ситуация вполне устраивает его благородный класс.

Краткий географический обзор

Протянувшись между Восточной Стеной, которая служит ее границей с Халруаа на западе, и Южным Люирвудом на востоке, нация Дамбрат имеет размер более 700 миль в поперечнике. Ее береговая линия почти вдвое длиннее из-за того, что идет вдоль Залива Танцующих Дельфинов. От побережья земля тянется на север к Лесу Амтар приблизительно на 300 миль. Однако, большинство населенных земель Дамбрата находится к югу от Гор Гноллуотч и Холмов Мертвых Королей, которые делят нацию на северный и южный регионы. Дамбрат также заявляет свои права еще на кое-какие земли к востоку от Леса Амтар, вдоль торговой дороги к Делзиммеру. Ретилд, также известный как Великое Болото, якобы является частью Дамбрата, хотя живущие там лизардфолки и наги сдерживают любые мысли об истинном его управлении.

Климат Дамбрата очень жарок, кроме дождливого сезона, который начинается в середине Уктара и продолжается два-три месяца. К югу от гряды Гноллуотч дни душны, но ночи приятны, потому что бризы, дующие с Великого Моря, быстро охлаждают воздух. К северу от гор температура еще жарче, воздух сдавленно-липкок. Дожди проходят там гораздо чаще, делая Лес Амтар столь же влажным и душным, как джунгли Чалтского Полуострова. Большинство народа, живущего в сельской местности, никогда не видит снега, а утренние морозы бывают практически только в горах.

Большинство земли Дамбрата состоит из открытых равнин, покрытых высокими травами, особенно хороших для размножения лошадей. Это воистину море равнин, раскинувшихся насколько хватает взгляда во всех направлениях. Коневодческие хозяйства - крошечные, самостоятельные общины, посвященные размножению самых прекрасных верховых животных Фаэруна - усеивают сельскую местность через каждые несколько миль. Большинство городского населения живет в торговых городах на побережье, особенно вдоль берегов Залива Танцующих Дельфинов. Кристально чистые воды залива делают рыболовство и ловлю жемчуга в Дамбрате прибыльными круглый год.

Главные географические особенности

Дамбрат имеет две различных географии: береговая линия вокруг Залива Танцующих Дельфинов и внутренние равнины к северу от Гор Гноллуотч. Жители относятся к каждой другой крупной географической особенности всего лишь как к неудобной пустоши, граничащей с населенными областями. "Будете глухими к дикой местности - и она будет глуха к Вам", - любят говорить дамбратцы.

Залив Танцующих Дельфинов

Защищенное водное тело, известное как Залив Танцующих Дельфинов, тянется более чем на 300 миль. Оно простирается вдоль большей части центральной береговой линии Дамбрата, ограждая внутренность нации от более резкой погоды Великого Моря. Залив - ключевой фактор дамбратской экономики, потому что он изобилует и жемчугоносными устрицами, и широким разнообразием рыбы. Рыбаки по всему побережью ежедневно наполняют свои сети меч-рыбой, луцианом, морским басом и другой рыбой, большинство которой продается в местном масштабе для пополнения кладовых граждан Дамбрата. По всем отмелям около лежат различные жемчугоносные устрицы, которые из-за чистоты воды иногда видны прямо с поверхности. Торговые суда, идущие из гаваней различных портовых городов Дамбрата и обратно в них, формируют на заливе устойчивое движение - и становятся целыми финансируемыми знатью корсаров, часто посещающих эти воды.

Воды залива почти противоестественно спокойны, вызывая слухи, что некая тонкая магия защищает его от штормов. Действительно, ни один шторм не баламутил его воды по крайней мере в последние 500 лет, хотя многие из отрезков береговой линии поблизости неоднократно разбивались ветрами и дождем. Действительно, капитаны многих кораблей, часто заходящих в залив, научились не высовываться за пределы его устья, когда популяция дельфинов становится заметно больше. Существа, похоже, чувствуют, когда шторм неизбежен, и для защиты собираются в заливе за день-два до него.

Даже в спокойную погоду множество стай дельфинов, живущих здесь - самая заметная и внушительная черта залива. Каждый день в сумерках тысячи дельфинов по всему заливу начинают игривый, словно скоординированный "танец" или игру. Местные жители часто стягиваются на берег или выходят в залив на судах с открытыми палубами, чтобы понаблюдать за танцующими дельфинами.



Помимо ценности развлечений и их красоты, этих дельфинов ценят как защитников от водных опасностей. В дополнение к предсказанию своим поведением плохой погоды, они вытеснили из залива почти всех хищных существ - включая акул, гигантских кальмаров и сахуагинов. Также они в многочисленных случаях помогали тонущим пловцам (включая королеву, правившую Дамбратам более 300 лет назад). Из-за их необычной способности защищать залив дельфинов в Дамбратах уважают и защищают. Любой, кого ловят за нанесение им какого-либо вреда, переносит необычно болезненное наказание от рук жриц Ловиатар.

Различные мудрецы пытались изучать дельфинов и обнаружить управляющий погодой дэмоин, защищающий залив, если таковой вообще имеется. Некоторые уловили слабое и рассеянное испускание магии, но к настоящему времени никто не определил ее происхождения или эффектов. Некоторые из мудрецов теоретизировали, что источник защитной магии залива - некий великий интеллект, живущий под поверхностью воды, и что эта сущность также так или иначе организовала и обучила дельфинов.

Действительно, много лет ходят легенды о затонувшем городе в середине залива. Многие из моряков рассказывали, что видели в воде вершины шпилей, когда солнце было в зените, освещая кристально чистые глубины. Но такие утверждения никогда не указывают на одно и то же место дважды, и последующие его посещения для поисков легендарного города неизменно ни к чему не приводят. Некоторые полагают, что город - остаток давно забытой империи, когда-то стоявший на сухой земле, и что спутавшаяся магия утопила город, создав при этом залив. Другие доказывают, что затонувший город - дом злой расы мореплавателей, члены которой выжидают время, когда можно будет напасть на берега Дамбрата. В этой версии рассказа дельфины - союзники подводных обитателей, исполняющие свои танцы и спасающие тонущих пловцов лишь для того, чтобы дать обитателям поверхности ложное чувство безопасности.

Правда - где-то посередине. Скрытый город действительно существует на дне Залива Танцующих Дельфинов, и жители его - тритоны. Эти чужаки были весьма дружелюбными с племенами аркаиун, когда-то занимавшими побережье Дамбрата, и две расы иногда торговали. Однако, даже тогда тритоны держали существование своего города в секрете, предпочитая рисковать подбираться близко к берегу маленькими группами, чтобы вести дела с людьми. Несколько столетий назад дискуссия по вопросу ценности жемчуга заставила тритонов уйти, и человеческие племена в конечном счете забыли о них. К тому времени, когда дроу наводнили поверхность и победили аркаиун, тритоны были всего лишь легендой.

Тритоны держат существование своего города в секрете мощной магией, сработанной кругом мощных клериков, посвященных их собственному божеству. Магия скрывает стены и шпили их города простым смещением - то есть постройки кажутся находящимися в различных других местах в глубинах залива. Клерики-тритоны также ответственны за бесконечно спокойную погоду в заливе, и дельфины - действительно их друзья и союзники. *Портал* в сердце города тритонов ведет на Элементный План Воды.

Лес Амтар

Лес Амтар - влажная, почти тропическая лесистая местность. Плотная путаница деревьев сат простирается на мили, формируя естественные барьеры в различных местах по всему лесу. Обширные отрезки шэдоутопов и чуть более низкие сосны заполняют промежутки между сат, а густая лоза, плющ и ежевика формируют покров, иногда даже поднимаясь на стволы деревьев. Хотя под ветви проникает не так много прямого солнечного света, дождливый климат и тропическое местоположение сохраняют внутренность леса жаркой и влажной, что делает Амтар совершенным приютом для бесконечных роев ползучих и летучих насекомых.

В Амтаре также живет множество видов диких животных. Попугаи, ары и другие тропические птицы гнездятся в его деревьях, а ящерицы и змеи всех видов скользят сквозь подлесок. Коренные млекопитающие леса включают диких кабанов и опасных хищников типа тигров и леопардов. По лесистой местности бродят семейства обезьян и горилл, но их поселения сконцентрированы в северной ее половине. Однако, путешественникам стоит опасаться не только нормальных животных. В глубинах леса также рыскают гигантские змеи, ящерицы и жуки, а некоторые из блуждающих стай возглавляют гираллоны и ужасные обезьяны.

Племя диких эльфов, известное как Трунадар или "звездный народ", живет в южной половине Амтара. Племя, насчитывающее не более пятисот взрослых, пользуется преимуществом относительной защиты, которую дают Горы Гноллуотч на юге, служащие дополнительным экраном против нападков дамбратцев. Трунадар бродят в центральной части южного леса, управляясь свободно, и сообщества Эльфийской Стражи есть на восточной стороне и в руинах, известных как Ворота Железных Клыков на западе. Номинальный лидер племени, Ферла Древесный Бегун (СГ мужчина дикий эльф варвар 8/колдун 6), иногда посылает партии налетчиков, чтобы сорвать заготовку древесины на краю леса около сообщества Эльфийской Стражи. В ответ правители Дамбрата Кринти иногда посылает в лес солдат - отпугивать диких эльфов. Никакая из сторон, однако, не желает вести нормальную войну на территории противника.

Несколько маленьких групп бандитов используют укрытие растительности, чтобы скрываться от преследования, и некоторые имеют используют захоронки по краям леса в качестве временных баз. Такие группы обычно скрываются на северной границе леса, охотясь на караваны, движущиеся по дороге между Ретмаром и Делзиммером. Некоторые укрываются на восточной стороне Амтара, напротив Пути Торговца. Густой, запутанный лес как минимум затрудняет преследование, так как бандиты всегда знают тропы сквозь бесконечности заросли сата намного лучше, чем их преследователи.

Тандит Торнирс (LE мужчина огр-маг варвар 5) возглавляет одну из таких групп налетчиков - разношерстное сборище людей и полуорков, усиленное парой огров. Тандит и его миньоны бродят по лесу вдоль дороги между Вратами Чанната и Лендрайзом. Лес там подходит почти вплотную к дороге, облегчая засады. Народ из Трех Мечей в течение нескольких лет безуспешно пытался поймать банду Тандита, но ни разу не преуспел. Недавно они подали прошение о помощи в Великую Трещину, так как существенная часть товаров, украденных в этих набегах, либо шла от золотых dwarфов, либо им предназначалась. Теперь тамошние лидеры рассматривают возможный курс действий.

Ворота Железных Клыков

Древний город, происхождение которого утерянно во мгле времен, стоит в юго-западной оконечности Леса Амтар. Лишь некоторые из его камней стоят до сих пор, и ползуны и лоза пробили и обвили все остатки прежней славы города.

Названный так из-за странно изогнутых и угрожающих башен, с двух сторон примыкающих к главным воротам, Ворота Железных Клыков уже были рассыпающимися руинами к тому времени, когда аркаиуны мигрировали в этот регион. Те немногие, кто изучили останки города, предполагают, что он был основан той же самой культурой, которая построила

Илимар на юге, основываясь на подобии архитектуры и на том, что ворота напоминают пару змеиных клыков. Однако, безотносительно его происхождения, большинство разумного народа избегает этого места из-за живущих в нем опасных существ.

Большое племя гноллов заявило свои права на это место и теперь использует это как базу для набегов на юг и восток - на ранчо Дамбрата и на север - к Вратам Чанната и на Ретмар. Эти гноллы организованы намного лучше, чем другие представители их вида, и каким-то образом управляются, ударяя при каждом набеге в ключевые места и по особенно богатым караванам. Большинство жертв их разбоя полагает, что гноллы работают совместно с беглецами Свагдара (см. ниже), но правда гораздо более зловеща.

Несколько лет назад танар'ри-глабрезу по имени Куиникс проделал путь через частично функционирующий *портал* из Абисса в подземные уровни города. Демон быстро заполучил лояльность гноллов при помощи сложной паутины лжи, щедро сдобренной взятками. В результате гноллы теперь полагают, что Куиникс - прямой представитель Йеногу и что его присутствие - доказательство того, что они - избранные служители божества. С тех пор Куиникс использовал беспорядочно функционирующий *портал* для доставки пары вроков, которые служат его помощниками и телохранителями. Теперь глабрезу сидит глубоко в утробе разрушенного города, готовя способы принести хаос и зло на окружающие земли.

Горы Гноллуотч

Горы Гноллуотч ("Стража Гноллов") бегут на восток и запад приблизительно на 275 миль по северной половине Дамбрата, в конечном счете уступая Холмам Мертвых Королей на востоке. Гноллуотч не особенно высоки - большинство пиков достигает всего 9,000 футов, и Гора Хазыл, самая высокая точка гряды, вздымается на 11,512 футов. Однако, поскольку большая часть Дамбрата лежит близко к уровню моря, гряда поразительно контрастирует с раскидистыми равнинами к югу от нее.

Горы Гноллуотч носят мантию из легкого снега примерно пять месяцев в году, большинство из которых попадает на сезон зимних дождей. В остальное время рощи сосен, шэдоутопов и деревьев сат, усеивающие склоны, кажутся темно-зелеными пятнами на бурых лугах, на которых растут невысокая, жесткая трава, подобная таковой на равнинах внизу. Выше линии роста деревьев все больше этой бурой травы покрывает гладкие, округленные вершины гор. В отличие от некоторых более скалистых гор в других частях Фаэруна, Горы Гноллуотч были выветрены тысячелетиями ежедневными ливнями, хлеставшими по склонам, и непрерывными морским бризами, дующими с юга.

Соответственно своему названию, Гноллуотч - дом многочисленных племен гноллов, живущих в комплексах пещер, рассеянных по их лесистым склонам. Главным образом дамбратцы, живущие около предгорий, считают гноллов проблемой, потому что они агрессивны, враждебны и неосмотрительно гребут ресурсы области. Однако немногие племена гноллов, объединившиеся под предводительством Грубашема Чернорылого (LE мужчин а гнолл боец 6), особенно дисциплинированного лидера, фактически сумели наладить сердечные отношения с людьми и с Крипти. Грубаш координирует охотничьи территории для минимизации конфликтов, и он принял меры, чтобы гноллы служили наемниками у дамбратской знати. В обмен на щедрые поставки мяса и серебряных безделушек гноллы-наемники борются против других племен гноллов от имени мощных владельцев ранчо, и иногда нападают на ранчо, принадлежащие конкурентам своих нанимателей.

Горстка холмовых гигантов бродит по некоторым из более высоких склонов Гноллуотча, конкурируя с племенами гноллов за охотничьи угодья. Эти гиганты иногда забредают в Холмы Мертвых Королей или в поля, чтобы ухватить продовольствие на человеческих ранчо. (Они любят конину и считают ее деликатесом).

Отдельное семейство штормовых гигантов имеет хорошо скрытый замок на особенно отдаленной и защищенной скале около самых высоких пиков Гноллуотча. Эбинор Хлещущий Ветер (CG мужчина штормовой гигант колдун 7), глава семейства, прилагает все усилия, чтобы его домашнее хозяйство оставалось скрытым от любопытных глаз - и дамбратцев на равнинах, и дроу под ними. Холмовые гиганты знают о своих конкурентах, но не трогают их, не видя смысла в привлечении гнева больших гигантов. Чтобы предостеречь нежелательные вторжения представителей других рас, Эбинор создал "свидетельства" присутствия огромного, чудаковатого серебряного дракона, живущего высоко в пиках, и слухи об этой фиктивной твари распространились аж до самого побережья и в соседний Люирен.

Множество богатых отложений серебра змеится внутри Гор Гноллуотч, и шахтеры ежегодно обнаруживают все новые кладези. Дамбратцы обогатились на разработке руды, и они активно ведут геологоразведку, несмотря на опасность со стороны монстров и объявленных вне закона. Некоторые из больших шахтных консорциумов перенанивают конкурирующих разработчиков и даже менее дружественные племена гноллов, таким образом получая максимум при минимальной опасности.

Город дроу Тлиндет стоит прямо под Горами Гноллуотч, в нескольких милях под поверхностью. В отличие от большинства связей между Подземьем и верхним миром, дорога из Дамбрата в утробу земли - открытый торговый маршрут, так как дроу по крайней мере номинально заявили, что владеют землей своих поверхностных коллег. Главная дорога, соединяющая эти две области, идет из Герата в южные предгорья по самому западному концу гряды, где уходит в широкую пещеру. Оттуда дорога спускается по обработанным туннелям к сообществу дроу. К маршруту примоединяются многочисленные меньшие дороги от других поверхностных входов, но так как дроу регулярно не используют эти вторичные дорожки, они не прилагают усилий, чтобы держать их свободными от хищников.

Холмы Мертвых Королей

Эта область плавных, покрытых травой холмиков некогда была известна просто как Холмы Королей. Его название поменялось, когда Аркаиуны были завоеваны дроу и их неожиданными союзниками, жрицами Ловиатар (см. Историю Дамбрата, ниже). Несмотря на их несколько мертвецкое название, холмы приятны и относительно свободны от опасностей - кроме тех периодов, когда по этому пути проходят с гор на запад холмовые гиганты. Рассеянные сосновые рощи и случайные шэдоутопы тут и там усеивают травянистые склоны, но деревья в этих холмах редки. Многочисленные потоки блуждают по лугам к равнинам на юге и востоке.

В восточном конце Холмов Мертвых Королей живет множество халфлингов. Большинство этих хин - сильные сердцем, мигрировавшие на запад из Южного Люирвуда и в конечном счете оказавшиеся за пределами границ своего родного Люирена (см. Главу 10 этой книги). Халфлинги держатся замкнуто, живя в маленьких поселках и деревнях по всему холмистому региону. Хин редко покидают эту область, хотя они поддерживают торговые отношения с дамбратцами

на юго-западе. Также они всегда готовы обмениваться с любыми торговцами, считающими это стоящим, когда те движутся между Катиром и Делзиммером.

Холмы получили свое название, потому что старое племя Аркаиун, населявшее регион (см. Историю Дамбрата, ниже) предпочитала хоронить своих королей в отдаленных могилах. Из девяти монархов-аркаиун, правивших в Дамбрате, семь, по общему мнению, погребены в секретных склепах в глубинах этих холмов. Лишь Рейнхар I, погибший в битве в Халруаа, и Рейнхар IX, убитый в течение битвы с дроу Тлиндета, не получили таких благородных мест упокоения. Но даже в этом случае по команде Малара Лорда Тварей Аркаиуны построили пустую похоронную палату в честь Рейнхара I, наполнив ее сокровищами и установив многочисленных охранников и обереги для ее защиты. Согласно легенде, Малар также предоставил Аркаиунам две магических конструкции - каменного льва и железного тигра - чтобы те служили стражами внутри этой гробницы.

Аркаиуны Дамбрата (теперь называемые Шебали своими правителями-Кринти) гордо утверждают, что могилы их мертвых предков никогда не были найдены или разграблены. Однако, по правде говоря, авантюристы-Кринти разорили некоторые из них. Кринти предусмотрительно скрывают этот лакомый кусочек информации из страха породить восстание среди Шебали. Грабители могил тщательно вывозят контрабандой найденные ими чудеса в другие части мира, где за них можно получить хорошую прибыль. Однако, несколько из могил лежат нераскрытыми - без сомнения, защищенные древней магией строителей-Аркаиун.

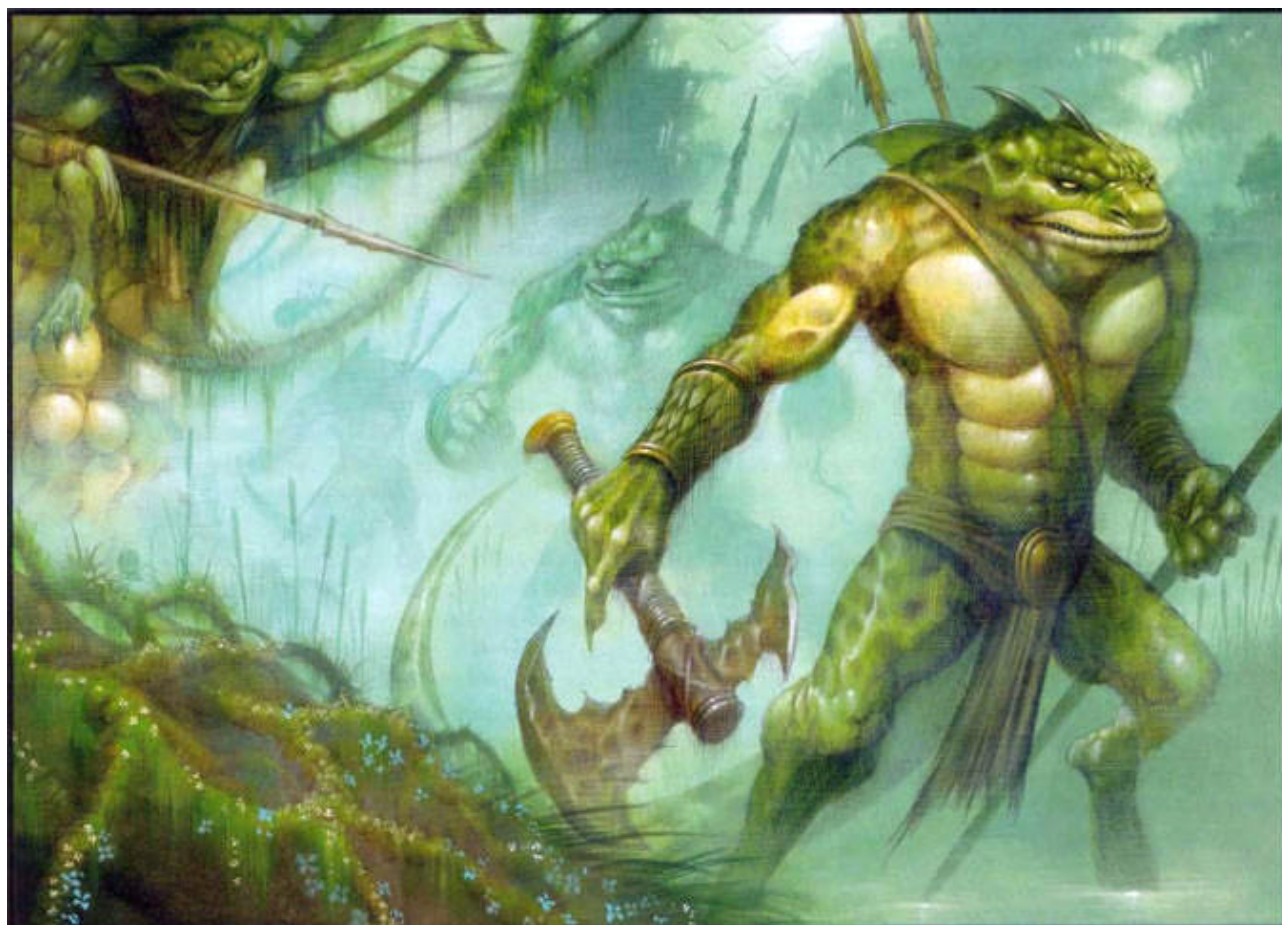
Ретилд, Великое Болото

Великое Болото Ретилд лежит вокруг подножия Восточной Стены Халруаа, отмечающей западную границу Дамбрата. Южный край болота постепенно становится все более влажным, земля - менее твердой по мере того, как она сходит в океан. Болото - душное место, заполненное покрытым мхом кипарисами и деревьями залантар, а также бесчисленными ужасами, ожидающими возможности поохотиться на неосторожных. Немногие желают забираться сюда, и еще меньше возвращаются из его темных глубин.

Воздух в Великом Болоте горяч, липок и вонюч. Большую часть года комбинация высоких температур, сильной влажности и бесконечных облаков роящихся насекомых создает репрессивную окружающую среду, так что немногие из существ, не являющихся аборигенами этого места, могут провести в нем больше пары часов. Даже в сезон дождей, когда температура падает на несколько градусов, это место - полная жуков, душная паровая ванна. Смерть приходит как от истощения, болезней и перегрева, так и от избивающих здесь опасных существ.

Вредные пары, пузырями выходящие из воды - продукты разложения, выделения монстров и остатки давней магии. Эти одиозные пары формируют парящие облака бледно-желтого, бурого или зеленого газа, укрывающие землю и медленно дрейфующие от вялых ветерков. Некоторые из этих облаков смертельны, разнося по болоту яды, типа паров сожженного отура, или болезни, типа кудахчущей лихорадки и огня разума.

Великое Болото - дом многочисленных необычных существ, включая гигантские версии пиявок, жаб и змей, племена булливагов и таслоев (см. выше) и случайные волочащиеся насыпи. Кроме того, ходят слухи еще об одном жителе - черном драконе по имени Валраксаксат, который живет в разрушенном городе в сердце болота. Эти слухи правдивы, но дракона не видели почти шестьдесят лет, так как он предпочитает охотиться в дальних краях посредством сети *порталов*. Название утерянного города, где находится его логовище, неизвестно, но есть легенда, что его построила та же самая раса, которая построила Илимар (см. ниже) и, возможно, Часолн (см. ниже).



Самые многочисленные жители болота - племена лизардфолков, объединившиеся в королевство Кетид под управлением Чассиса (СЕ мужчина полуизверг лизардфолк колдун 15). Не довольствуясь лишь управлением своим королевством, Король Чассис интересуется чудесами и политикой мира за пределами Великого Болота. Под предводительством своего полевого командира Сладдиса (СЕ мужчина лизардфолк боец 12) Чассис посылает компании лизардфолков-наемников, известных как Служители Королевского Яйца, биться в отдаленных войнах. Члены этой компании демонстрируют большую целеустремленность и интенсивное чувство единства группы, так что их ценят за их мастерство в бою "голова к голове". Однако, их недостаток инициативы и слабое чувство тактики означают, что для достижения желаемых результатов им жизненно необходимы сильное лидерство и четкие инструкции.

Главным образом Чассис безразличен к судьбе этих наемников. Короля лизардфолков гораздо больше интересует богатство, которое он может накопить благодаря потенциальным нанимателям, чем наблюдение того, как его подданные благополучно возвращаются домой со службы. Он не колеблясь направляет Служителей Королевского Яйца на опасные миссии, с которых они вряд ли вернутся, хотя он ожидает особенно прибыльное дело, если посылает их на смерть. В недавние годы он посвятил несколько компаний Служителей Королевского Яйца Войне Восстановления в Тетире, и несколько - ограниченной борьбе в Джунглях Чалта. Несмотря на популярность наемников-лизардфолков в других местах, народ Дамбрата редко призывает их служить против своих врагов. Поскольку большинство раздоров нации - внутренние, у противников есть немало возможностей предложить Чассису хорошее дело - и дамбратцы знают, что за достаточную плату он может приказывать своим миньонам перейти во время боя на сторону соперников.

Возможно, в оплату за услуги Служителей Королевского Яйца, возможно - просто обманом или хитростью, но Чассис приобрел три халруанских небесных корабля. Хотя его собственные подданные знают о летучих судах, король старается держать их существование в секрете от остальной части мира. Большинство времени они замаскированы глубоко в болоте. Однако, Король Чассис время от времени использует их для путешествий по своему королевству или, изредка - для доставки наемников на поле битвы. Время от времени народ за границами болота видит огни небесных кораблей, когда они поднимаются в ночь. Такие случаи разожгли слухи об огнях, танцующих в небесах над Великим Болотом, хотя предположения их происхождения столь же дики и различны, как и народ, видевший их. Немногие из предположений близки к правде.

Илимар

Илимар - расколотый город, разделенный между двумя концами *портала*. Ныне осыпающиеся руины, эти два места - все, что осталось от города, основанного тысячелетиями назад саррукхами, расой прародителей, создавшей большинство интеллектуальных ящеров и змеинных существ Фаэруна, включая наг, юань-ти и лизардфолков. Южная половина Илимара лежит, угнездившись в холмах, около верховья одного из потоков, питающих Великое Болото с севера. Северная половина лежит в западных пределах Леса Галтмир, около южного берега Озера Длинная Рука.

Священное место для лизардфолков Ретилда, южная часть Илимара управляется кругом наг духа, которым лизардфолки поклоняются, как божествам. Эти наги знают, что три саррукха лежат в спячке где-то под центром южного Илимара. Саррукхи хорошо постарались, чтобы быть скрытыми от потенциальных угроз, так что наги не знают точно, где они. Однако, они могут ощущать присутствие своих создателей, и они планируют быть готовыми, когда их владыки появятся из глубины руин.

Наги духа используют лизардфолков как рабочую силу для поисков других утерянных мест времен саррукхов. После обнаружения таких руин они раскапывают их, ища ценные артефакты, когда-то принадлежавшие их создателям, надеясь предложить эти безделушки как символы своей длительной верности, когда их владыки вернутся. Наги уже обнаружили несколько таких мест по всей Восточной Стене и болоту, включая руины Часолна (см. Главу 9).

Свагдар (беззаконная пустошь)

Пустошь, известная как Свагдар, простирается от предгорий Восточной Стены до краев территории, патрулируемой военными Герата, и от северного края Великого Болота до южной границы Леса Амтар. Десятилетиями Свагдар был приютом для любого, кто отказался кланяться Кринти, управляющим Дамбратом. Бандиты, воры и Шебали, сбежавшие от правления Кринти, бродят по этой широкой и открытой сельской местности, ведя почти кочевой образ жизни. Без отдельного харизматичного лидера, который мог бы объединить их, различные племена дерутся между собой почти столько же, сколько и с дамбратцами. Однако, для народа этого беззаконного региона опасная свобода, предлагаемая Свагдаром, лучше, чем жизнь в покорении.

Многие из тех, кто прибывают в Свагдар - преступники, убегающие от своего прошлого или ищущие место, где они смогут продолжить свои делишки за пределами внимательных глаз закона. Другие - одиночки, предпочитающие уединенный характер сельской местности более плотно заселенным равнинам самого Дамбрата. Третьи, заявляющие, что являются потомками изначальных аркаиун, прибывают сюда, чтобы бросить вызов властным Кринти и вернуться на жизненный путь своих предков. Эти странники, как правило, поклоняются Лорду Тварей, как и их предки столетия назад.

Когда набеги бандитов становятся невыносимыми, Кринти посылают в Свагдар экспедиционные силы, чтобы победить или отбросить его обитателей. К настоящему времени их успехи были в лучшем случае незначительными, так как кочевой народ Свагдара может моментально рассеяться и скрываться в холмах, в лесу или в болоте. Как только Кринти ни с чем возвращаются в свои цивилизованные земли, племена приходят туда, откуда убежали.

Хотя племена Свагдара свободно бродят по открытой земле пустоши, они считают обязательным для себя обходить руины типа Илимара и Ворот Железных Клыклов. Немало бандитов, одолеваяемых любопытством, исчезло в этих местах, и местные жители делятся предостерегающими рассказами у общих походных костров со всеми новыми жителями и путешественниками. Однако, они же сами радостно советуют любым самоуверенным авантюристам, проходящим через область, поискать удачи в подобных местах.

Народ Дамбрата

Знатные женщины-Кринти, служащие распорядителями Дамбрата, делают эту нацию истинной редкостью на Фаэруне. Кринти, все из которых имеют смешанное расовое наследие, не только удерживают самые высокие социальные посты в дамбратском обществе, но также и считают себя выше "меньших" рас, живущих в пределах границ страны.

Расы и культуры

Приблизительно пятнадцать процентов народа Дамбрата имеет смешанное наследие людей, дроу и эльфов. У большинства их есть по крайней мере частичная кровь дроу, но поколения скрещивания дроу, полудроу, людей и полуэльфов сделали это у некоторых индивидуумов более явным, чем у других. Независимо от их точного наследия, этот смешанный народ называется полудроу, или Кринти, и они составляют аристократию Дамбрата.

Большинство людей (Шебали) происходят от аркаиунов, живших здесь перед приходом дроу и их союзников-полуэльфов. Хотя люди составляют семьдесят процентов населения, по всей нации они считаются гражданами второго сорта. Однако, это различие более ясно очерчено в городских центрах, чем в сельской местности, где работа на ранчо требует большего прагматизма и большей терпимости.

Остальная часть населения Дамбрата состоит из халфлингов, гноллов и кое-каких других гуманоидов. Эти индивидуумы имеют статус не выше, чем люди.

Эльфы, помимо дроу, в Дамбрате не приветствуются, и местные жители отгоняют их от границ. Любых эльфов, пойманных в глубине дамбратской территории, обычно захватывают и передают для развлечения храмам Ловиатар. Дварфов хотя и не отгоняют, по сути тоже не принимают. Большинство тех, кто посещает Дамбрат - торговцы, прибывающие на юг по Пути Торговца, и они не остаются здесь надолго.

Аркаиуны

Хотя они - преобладающе Нары, в аркаиунах также есть немного иллусканской крови благодаря экстраординарному *порталу* (см. Историю Дамбрата, ниже, и Главу 11), соединявшему их родительские племена в области Холмов Совета Восточного Шаара. Они мигрировали из этой области в Дамбрат больше тысячелетия назад.

Типичный аркаиун невысок и коренаст, с темноватой, загорелой кожей и волосами черными, как вороново крыло. Однако, иногда рождается ребенок, который становится по-королевски высоким или с гривой золотисто-белокурых или рыжих волос, подобно его иллусканским предкам.

Кроме аркаиун, родившихся и выросших в сердце прибрежных городов, каждый человек в Дамбрате к пятилетнему возрасту уже умеет ездить на лошади. В городских областях большинство аркаиунов - чернорабочие, изготовители и ремесленники. В сельской местности на севере они работают на великих ранчо землевладельцев-Кринти.

Кринти не разрешают людям иметь землю. Некоторые немногие Шебали заявляют требования на землю на равнинах, но такие фермы всегда находятся или в Свадаре, или в другом месте на окраинах страны, где закон существует только на словах.

Большинство чужаков все же считает аркаиуны всего лишь варварами, и действительно - из-за более низкого положения их в дамбратском обществе они выглядят как грубый и варварский народ. Тем не менее, аркаиуны отчаянно цепляются за свою национальную идентичность, несмотря на то, что их поработили Кринти (или, возможно, как раз из-за этого).

Кринти (полудроу)

Кринти Дамбрата происходят из широко различающихся родословных. Девять десятых происходят от союзов между дроу Т'линдета (см. ниже) и их человеческих рабов или любовников. Остальные могут фактически проследить свои родословные до одной из Первых - 112 полуэльфиек-жриц Ловиатар, управлявших Дамбратом от имени дроу. Известные как Дети Первых, эти Кринти имеют в дамбратском обществе самый высокий статус, хотя их родословная может включать больше человеческой крови, чем эльфийской или дроу.

Типичные современные Кринти имеют замысловатое происхождение, включающее в себя несколько различных Домов дроу, плюс люди, полудроу и иногда полуэльфийки - жрицы Ловиатар. Кринти составляют знать Дамбрата - правящий класс, который имеет собственность, управляет правительством и наслаждается плодами земли - или, скорее, делает это от имени своих чистокровных покровителей-дроу.

Кринти наслаждаются в Дамбрате властью, которой они никогда не смогли бы достичь где-либо еще на Фазруне. Но хотя они поднялись на вершину социальной лестницы в поверхностном мире, они все же всего лишь гибриды-деревенщина в глазах их покровителей-дроу под Горами Гноллуотч. Из-за этого двойного стандарта большинство Кринти проводит свои жизни, стремясь превзойти друг друга и доказать свою значимость - и дроу, которым они служат, и самим себе.

У типичных Кринти темно-серая или черная кожа, серебристые или белые волосы и глаза практически любого цвета, известного среди людей или эльфов. Однако, некоторые из Детей Первых - бледнокожие, подобно своим предкам - людям и полуэльфам.

Дроу Т'линдета

Дроу Т'линдета, подземного города, расположенного в нескольких милях под Дамбратом, редко посещают поверхностные земли, которыми владеют. Члены различных великих Домов Т'линдета предпочитают, как всегда, строить планы и заговоры друг против друга, оставляя менее привлекательную задачу управления их поверхностными владениями своим губернаторам-Кринти. Несмотря на их ненависть к другим расам, вовлеченным в эти странные отношения, дроу посчитали выгодным позволить Кринти управлять их интересами на поверхности и править людьми-чернорабочими. Таким образом, темные эльфы получают преимущество торговли с поверхностным миром без неприятной потребности фактически взаимодействовать с плебейскими существами, благодаря которым она становится возможной. Из-за этой договоренности дорога между равнинами Дамбрата и пещерами Т'линдета остается открытой для торговли, а не как поле битвы между поверхностными обитателями и жителями Подземья.

Дроу Т'линдета пришлось подтвердить Безмолвие Лолс своей живущей на поверхности семье, но поддержание секрета вынудило их уступить Кринти еще больше контроля над Дамбратом. Кроме того, среди Кринти начали перешептываться, что живущие на поверхности последователи Лолс потеряли покровительство Паучьей Королевы. Однако, они пока что и не подозревают, насколько проблема широка на самом деле.

Жизнь и общество

Социальные разногласия в пределах Дамбрата разделяют население не только по расе, но также и по полу. Самые высокие положения и в правительстве и культуре сохраняются для женщин-Кринти; все остальные считаются в некоторой степени низшими. Объединенное влияние повелителей дроу и Церкви Ловиатар установило это необычное политическое и социальное разделение приблизительно пятьсот лет назад, и с тех пор оно таким и оставалось.

Кринти смешанного наследия управляют землей от имени дроу, владеющих ей из глубин. Шебали - человеческие потомки конников-аркаиун, изначально бродивших по этой земле - составляют подавляющее большинство граждан. В дамбратском обществе Кринти наслаждаются привилегиями, а Шебали служат для их удовольствий.

Но расовое разделение населения - лишь половина истории: Дамбрат также - истинное матриархальное общество. Как в цивилизации дроу и в церкви Ловиатар, в Дамбрате узду власти держат женщины. Хотя этот социальный порядок больше объявлен при благородных дворах, чем среди простого народа, женщины поддерживают положение превосходства над мужчинами в большинстве аспектов дамбратской культуры. Тот факт, что и жрицы Девы Боли, и дроу насаждают это предписание, пять столетий назад позволил этим двум группам найти точки соприкосновения для построения своих необычных отношений. Без этого дроу на поверхности долго бы не удержались, даже против ослабленных людей.

В городах и на более высоких уровнях общества матриархальная социальная структура намного более явная, чем в сельской местности. Женщины достигают силовых позиций в правительстве чаще, чем мужчины, и женщины-Кринти - единственные граждане, которым позволено действовать как хонглат, или судьи (см. Общественный порядок, ниже). Женщины ожидают, что мужчины окажут им любезности, будут идти по улице позади них и положатся на них во всех вопросах, касающихся интеллекта. И женщины, и мужчины служат в вооруженных силах, хотя большинство офицерских должностей занимают женщины. Фактически, благородные семейства считают великой честью для своего отпрыска служить в некоторой отрасли военищины Дамбрата в качестве офицера.

Экономика

Несмотря на свою изоляционистскую политику (см. Политику и власть, ниже), Дамбрат оживленно торгует с остальной частью Фаэруна и даже за его пределами. У нации есть три главных экспорта: лошади, серебро и жемчуг. Другие экспортные предметы потребления включают изготовленные деревянные товары (шкафы, стулья, столы и другую мебель, а также точно обработанные древки для стрел), сделанные из древесины, вырубленной в Амтаре, плюс плоды, собранные в садах на Холмах Мертвых Королей, и рыбу, пойманную в Заливе Танцующих Дельфинов. Поскольку столь много населения страны сгруппировано в портовых городках и городах вдоль побережья, грузоперевозки энергичны, принося гражданам, стремящимся торговать, устойчивый поток товаров из других земель.

Большие равнины к северу от побережья посвящены коневодческим хозяйствам, так что кони обеспечивают большую часть дохода страны. Обладание ранчо на открытых равнинах и прибыльно, и престижно, так как лошади, разводимые землевладельцами-Кринти, ценятся по всему побережью Великого Моря, а также и в других частях мира, типа Закхары. Неудивительно, что дамбратские торговцы лошадьми считаются одними из самых проникательных на Фаэруне.

Немного земельное дворянство, не вложившее капитал в торговлю лошадьми, обычно вкладывает свои деньги в разработку серебра в Гноллуотче. Владельцы шахт часто формируют консорциумы для увеличения доходности и гарантии максимальной эксплуатации обнаруженных жил.

Торговля жемчугом обеспечивает хорошую жизнь всем, кто живет на побережье. Из-за защищенности залива и чистоты его вод лежбища устриц обильны, и их легко найти. Таким образом, ежедневная добыча ныряльщика часто оценивается в несколько сотен золотых. Торговцы жемчугом большинство его продают богатым Кринти, постоянно старающимся затмить своих политических и социальных конкурентов демонстрацией своих расходов, но много остается и на экспорт.

Иногда ныряльщику может повезти, и он найдет особый дамбратский жемчуг. Находимый только в водах Залива Танцующих Дельфинов, да и то редко, этот жемчуг имеет странный богатый сине-зеленый оттенок. Дамбратский жемчуг ценится в пять раз дороже нормального жемчуга в Дамбрате и стоит в семь-десять раз больше обычного в других центрах торговли.

Хотя большинство торговли Дамбрата - морская, устойчивый поток караванов идет в нацию с севера, приходя по Пути Торговца из Делзиммера. Королева Дамбрата, в соответствии со своим изоляционизмом, поддерживает политику запрета прохода караванов в страну дальше Катира, и каждый отдельный поезд полностью осматривается в Дунфелде, прежде чем сможет двинуться дальше на юг. Этот высокий уровень безопасности слегка сбивает цены на большинство товаров, так как все должно быть продано в Катире и затем переправлено на другие дамбратские рынки местными торговцами. Однако, этот бизнес достаточно прибыльный, так что владельцы караванов более чем готовы переносить эти неудобства. Однако, даже в составе караванов в страну не допускаются эльфы, кроме дроу. Любого пойманного при таких попытках арестовывают и отправляют в храм Ловиатар.

Общественный порядок

Для юридических целей индивидуум должен быть способен доказать, что у него есть по крайней мере 1/32 крови дроу или Первой, чтобы считаться Кринти. Практически Кринти, более похожие на дроу или эльфов (темноватая кожа или заостренные уши) воспринимаются более благосклонно, чем те, которые больше похожи на людей.

Законы Дамбрата структурированы, и правосудие быстро и зачастую резко. Судьи, известные как хонглат, осуществляют контроль в судах и вершат все решения по законным проблемам. Только женщины-Кринти могут стать хонглат, и они отчаянно охраняют свою судебскую власть.

Как правило, наказания за преступления, совершенные Кринти, состоят из штрафов (кроме чрезвычайных обстоятельств), в то время как Шебали переносят более жесткие наказания, типа пыток в руках жриц Девы Боли. В обоих случаях мужчины, как правило, получают более серьезные штрафы, чем женщины. Приговор за самые отвратительные преступления - конокрадство, преподавание мужчине любого вида магии или нарушение юрисдикции хонглат - смерть от медленных пыток в храмах. В случае, если мужчину обучили магии, преступника лишают всех титулов и земель, а затем отправляют в храм. Мужчину, получившего инструкции, либо казнят, либо подвергают заклинанию *слабоумие* и отправляют работать в серебряных шахтах.

Только Кринти могут иметь в Дамбрате землю, и наследование передается по женской линии - хотя и не обязательно самой старшей. Не сама матрона Кринти, а местная хонглат решает, кто унаследует собственность. Часто дочь, демонстрирующая больше инициативы, здравого смысла и общей способности к руководству, зарабатывает наследие. Иногда хонглат делит богатство матроны-Кринти среди всех ее дочерей. Если у матроны нет дочерей или внуков, собственность может унаследовать ребенок-мужчина, при условии, что он женат. В таком случае его жена немедленно принимает управление состоянием. Если мужчина-наследник не женат, он должен жениться, чтобы можно было должным образом передать собственность. Хонглат часто устраивают брак, если матрона была неспособна сделать это перед смертью. Когда происходит такая ситуация, немало мужчин-Кринти вдруг обнаруживают, как они популярны у женщин.

Защита и военное искусство

У сильного военного присутствия Кринти есть много причин - сдерживать восстания Шебали, навязывать изоляционистскую политику Дамбрата, и потому, что их наследие и отношения с дроу заслужили им различную степень вражды со стороны других земель. Таким образом, лидеры Дамбрата поддерживают в каждом крупном городе постоянные военные силы.

Наземное военное присутствие типичного сообщества состоит на треть из пехоты и на две трети - из конницы. Пехота, как правило - легкие пешие солдаты, обученных скорее для быстрого движения на длинные расстояния, чем для тяжелой борьбы. Размах земель, которое они должны охватить, и чрезвычайно жаркие и неприятные условия не позволяют носить тяжелые доспехи и тащить с собой много снаряжения. Конница обычно на две трети состоит из тяжелой и на треть - из легкой (скирмишеры), и тактика наездников отражает потребность обогнать и окружить врагов на открытых равнинах.

Каждый порт размером больше деревни обслуживает флот - от одного до шести стремительных фрегатов. Эти военные корабли укомплектованы множеством заклинателей, помогающих в выслеживании и уничтожении пиратов и контрабандистов, пытающихся проскользнуть в Залив Танцующих Дельфинов и прервать торговлю. Часть более состоятельных Кринти также финансирует свои собственные торговые флоты и держит каперов для их сопровождения, чтобы иметь возможность самим транспортировать свои товары на рынок. Очевидно, что конкурирующие частные флоты часто используют друг против друга тактику террора - включая пиратство. В зависимости от политики текущего момента, флот дамбратского порта может либо закрывать глаза на такие действия, либо отмерять быстрое и резкое правосудие.

Религия

Официальная религия Дамбрата - поклонение Ловиатар, так как ее жрицы обеспечили значительную помощь дроу во время завоевания ими аркаиунов. Каждое большое сообщество посвящает Деве Боли большой храм, укомплектованный жрицами и средствами для пыток. Аспекты ее веры проникают во многие элементы дамбратского общества - особенно в массовые развлечения и в наказания за преступления (включая все высшие меры наказания).

Не все в Дамбрате хотят соблюдать государственную религию. Некоторые аркаиуны все еще тайно почитают Малара, как их предки до прихода дроу, и немало перемещенных в Свагдар все еще считает Лорда Тварей необходимым элементом охоты. Большинство полнокровных дроу, пожелавших остаться на поверхности, уважает Лолс, но очень маленькое меньшинство и дроу, и Кринти предпочитает воздавать должное Илистри. Клерики Ловиатар готовы принять влияние Малара и Лолс из-за отношений с этими божествами, но они гораздо менее довольны точкой опоры, которую в дамбратском обществе установила Леди Танца.

Авантюристы

Помимо того факта, что некоторые расы в стране просто не приветствуются, лидеры Дамбрата очень сильно хмурятся при виде чужаков, шастающих по их землям, и они ввели законы для предотвращения этого. Группы, которые кажутся незнакомыми, привлекают подозрение Кринти, считающих их в лучшем случае нелегальными торговцами и в худшем - шпионами или конокрадами.

Несмотря на этот недостаток гостеприимства, немало авантюристов рисковали захватом, чтобы исследовать руины на краю цивилизованных земель. Самые наглые из этих авантюристов регулярно пытаются достичь Великого Болота и Илимара, и немало их в поисках богатства и секретов нацеливаются на Ворота Железных Клыкков, Гуилмарл и Амматтар. Дамбратцы символически патрулируют некоторые из этих областей, чтобы отпугнуть такие вторжения, но это - лишний расход средств при неудовлетворительных результатах.

Политика и власть

Хасифир, нынешняя Королева Дамбрата, может проследить свою родословную непосредственно до первоначальной королевей, принявшей управление с благословения дроу вскоре после поражения Рейнхара IX и его сил-аркаиун. Хотя история королевской семьи Кринти Дамбрата полна интриг и предательства, это же семейство сумело поддерживать устойчивый контроль над тронном в течение пяти столетий. Такая стабильность, однако, не гарантирует безопасности нынешней королевы. У многих из кузин Хасифир по всему Дамбрату есть сила, и немало из них строят планы по ее свержению.

Несмотря на свое достаточно угрожающее положение, Дамбрат однозначно спесив в отношении других наций. Кринти не заинтересованы завоеванием кого-либо еще - они слишком любят домашний комфорт, чтобы идти воевать. Но они очень хорошо понимают, что другие нации вряд ли удастся убедить в их незаинтересованности, особенно из-за отношений Дамбрата с дроу Т'линдета. Таким образом, им необходимо поддерживать разумные военные силы, чтобы произвести на эти нации должное устрашение.

В свою очередь, дроу Т'линдета чувствуют то же самое. У них достаточно дел в Подземье, чтобы волноваться о продвижении наверху, и намного меньше - за пределы границ Дамбрата. Пока Кринти продолжают эффективно управлять делами Дамбрата и держать устойчивый поток товаров, проходящих между поверхностью и Подземьем - темные эльфы счастливы.

Королева Хасифир понимает, что Кринти - не единственный бастион силы в Дамбрате, и она очень хочет изменить эту ситуацию. Но она достаточно мудра, чтобы знать, что можно многое потерять, но немного получить, противостоя Ферле Древесный Бегун в Лесу Амтар или Королю Чассису в Великом Болоте. Даже поиск мятежников, скрывающихся в

Свадаре, вероятно, достаточно напрягает ее силы и ослабит страну против вторжения извне. Таким образом, она делает вид, что не заинтересована этими проблемами, веря, что сможет соответственно преуменьшить их значимость.

История Дамбрата

История Дамбрата кратка. Несмотря на его выгодную географию и относительно благоприятный климат, поселенцы из других частей Фаэруна прибывали сюда довольно долго. Короткую историю нации можно разделить на два основных периода: время людей и время Кринти.

Линия времени

Год	Случай
-946	Народ Нар из Шандолара бежит с северной точки двухстороннего <i>портала</i> в Ашанате от армий Нентиарха, оставив своего короля Аркаиуса запечатывать <i>портал</i> . Племена, теперь находящиеся в области Холмов Совета Шаара, принимают название Аркаиун в честь своего павшего монарха.
211	<i>Год Испорченного Блеска</i> : Племена Аркаиун бегут из области Холмов Совета перед вторжением унтерских и мулхорандских армий и мигрируют на юго-запад. Они бродят по полям южного побережья Фаэруна, в конечном счете оседая по побережью Залива Танцующих Дельфинов.
314	<i>Год Заикающегося Ученика</i> : Основан торговый город Шантил (современный Катир).
385	<i>Год Взгляда Леди</i> : Основан Хазут.
423	<i>Год Бархатной Ночи</i> : Несколько племен Аркаиунов сталкиваются по территориальным правам в Блуждающей Войне.
467	<i>Год Четырех Ветров</i> : В диких местах появляется холмовой гигант - ужасный обезьянооборотень по имени Дермос Гордый, утверждая, что является проявлением Малара. Дермос собирает фанатичных последователей и устраивает резню всех Аркаиун, выступающих против него.
469	<i>Год Пыльной Библиотеки</i> : Дермос Гордый и все члены его культа тварей убиты в Засаде Хребта Черная Скала.
545	<i>Год Перникона</i> : Военный вождь по имени Рейнхар объединяет различные племена Аркаиун в отдельную нацию, таким образом основывая королевство Дамбрат. Рейнхар называет себя Королем Рейнхаром I.
546	<i>Год Ржавой Сабли</i> : Дамбрат вторгается и завоевывает Люирен и порабощает его халфлингское население.
571	<i>Год Бесплодной Палаты</i> : Рейнхар I завоевывает Истганд.
572	<i>Год Мертвых</i> : Дамбрат завоевывает Вар Золотой.
553	<i>Год Скрежещущего Зуба</i> : Дамбрат вторгается в Дурпар и разоряет несколько прибрежных городов, затем вторгается в Халруаа и занимает несколько халруанских городов.
574	<i>Год Волнующейся Пшеницы</i> : Король Рейнхар I побежден и убит в битве в Сулазиаре халруанским волшебником Миконтилом. Сын старого короля, Рейнхар II, отводит армию в Дамбрат.
600	<i>Год Огня и Мороза</i> : Рейнхар III и два его сына убиты гигантами при охоте в Гноллуотче. После краткой войны за наследство племянник Рейнхара III коронуется как Король Рейнхар IV.
617	<i>Год Бесплезной Резни</i> : Таинственная болезнь убивает одного из десяти аркаиун, включая Рейнхара IV.
647	<i>Год Своенравного Сердца</i> : На трон Дамбрата поднимается Рейнхар VI.
716	<i>Год Достигающего Сожаления</i> : В Горах Гноллуотч обнаружено серебро. Население Герата за год утраивается.
802	<i>Год Лоскутного Мира</i> : Шахтеры, добывающие серебро в Гноллуотч прямо на севере от Герата, прорываются в Подземье и обнаруживают город дроу Тлиндет. Дроу, возмущенные этим вторжением, убивают шахтеров и начинают совершать набеги на городки и деревни вокруг входа в шахты.
803	<i>Год Достигающей Руки</i> : Король Рейнхар IX направляет в шахты экспедиционные силы, чтобы перенести битву на территорию дроу. Атака проваливается, и людей быстро вытесняют обратно на поверхность.
808	<i>Год Полумесца</i> : Дроу Тлиндет убивают почти пять тысяч человек в Битве в Затененной Долине, прямо на север от Герата.
817	<i>Год Смертельного Факела</i> : Более пятнадцати сотен дроу убито дикими эльфами на южном краю Леса Амтар после отступления их туда от превосходящих сил конницы людей.
819	<i>Год Лживой Страницы</i> : Дроу наводняют город Герат.
822	<i>Год Чаши Волшебника</i> : Прастуйл падает перед дроу.
825	<i>Год Серебряной Бутылки</i> : Дроу берут города Люэнат и Маарлит.
830	<i>Год Честолюбивого Предложения</i> : Дроу осаждают город Шантил, заманивая Короля Рейнхара и его армию в ловушку на полуострове на юг от города.
831	<i>Год Обманчивого Языка</i> : Преданный своими союзниками, полуэльфами-жрицами Ловиатар, народ Аркаиун побежден в Битве у Кримара. Катир, Высокая Жрица Ловиатар, убивает Рейнхара IX. Жрицы соглашаются управлять Дамбратом от имени дроу. Катир переименовывает столицу в честь себя и становится первой Королевой Дамбрата.
973	<i>Год Освобожденного Логовища</i> : Орда теневых мародеров Кринти проезжает Проход Нат для набега на городки Халруаа, устраивая ряд стычек между двумя странами, который продолжается четыре года.
1023	<i>Год Блуждающего Виверна</i> : Налетчики из Истганда делают попытку вторжения, высаживаясь около Дармеша и продвигаясь на запад по полуострову. Дамбратские силы легко наносят им поражение около Хетара.
1035	<i>Год Падающих Звезд</i> : Филина, дочь королевы, убивает Катир во сне и принимает трон Дамбрата.
1040	<i>Год Львиного Сердца</i> : Катакэй, дочь Филины, подкупает последнего любовника своей матери, чтобы убить королеву, а затем занять ее место на троне.
1094	<i>Год Холлатого Дрозда</i> : Катакэй вызывает золотого вирма на битву над Холмами Мертвых Королей, и они убивают друг друга. Племянница королевы Мелинит принимает корону.
1116	<i>Год Пустых Ножен</i> : Дамбратский флот загоняет в угол и громит большой флот пиратов с побережья Тимарла. Тринадцать кораблей, наполненных украденными товарами, пускают на дно на глубине более 200 футов.
1174	<i>Год Агатового Молота</i> : Дамбрат проводит ряд набегов по побережью Великого Моря, нападая и разграбляя прибрежные города Истганда, Дурпара и Велдорна.
1213	<i>Год Мира Ночи</i> : По сле ряда неудач при многочисленных поражениях на море Королева Мелинит отзывает свой

- флот, и Дамбрат начинает политику изоляционизма, продолжающуюся и по сей день.
- 1215 *Год Звездного Света*: Королева Мелинит умирает от старости, и трон принимает ее дочь Ауситил. Этот случай отмечает первое мирное наследование в истории Кринти.
- 1275 *Год Клинка*: Королева Ауситил умирает во сне. Страна на тринадцать дней остается без королевы, пока Йенандра, признанная наследница трона, находится в море и магически недостижима. После своего возвращения Йенандра убивает двух кузенов, также активных соперников за трон, и немедленно коронуется как королева.
- 1313 *Год Разбитого Дуба*: Появляется Валтраксакат, черный дракон, живущий в Великом Болоте, и терроризирует сельскую местность четыре дня и ночи, а затем вновь исчезает.
- 1356 *Год Червя*: Королева Йенандра, перенося разрушительные действия старости и болезни, по своей воле преобразована в спектрального стража своей дочерью-волшебницей Хасифир и несколькими колдунами-дроу. Хасифир принимает трон.
- 1373 *Год Бродячих Драконов* (текущий год).

Правительство

Дамбрат - матриархальное общество, управляемое королевой, которая также служит Высокой Жрицей Храма Ловиатар. Королева выбирает знать-Кринти для занятия других постов в правительстве нации, включая, но не ограничиваясь хонглат (судьи), командующими вооруженных сил и старших жриц храмов Ловиатар в других городах.

Нынешняя Королева Дамбрата - Хасифир Хазм'кри (LE женщина полудроу волшебник 12/клерик Ловиатар 4), вопреки традиции она была мощным волшебником, а не высоким клериком Ловиатар, когда приняла трон. Выбор ее стал для неожиданным для тех, кто ожидал, что ее мать Йенандра (LE женщина полудроу жулик 3/клерик Ловиатар 10/дева бича 3), так называемая "Пиратская Королева", назовет своей преемницей одну из сестер Хасифир, обе из которых были клериками, разделяющими вкус своей матери к плаваниям и грабежам. Но Йенандра явно терпела неудачи и от старости, и от точашей ее болезни, которую не могли излечить клерики Дамбрата. В обмен на трон Хасифир предложила своей матери заклинание, которое позволит ей выбрать способ и время своей собственной смерти, привяжет ее к земле, которой она правила столь долго, и сплетет из ее имени бессмертную легенду.

С помощью круга колдунов-дроу и благословения Ловиатар Хасифир преобразовала Йенандру и ее любимую лошадь в спектрального стража и кошмар соответственно. Теперь в безлунные ночи народ Дамбрата часто рассказывает, что видели красивую наездницу-Кринти и ее лошадь, глаза которых пылали красным светом, беззвучно несущуюся по полям. Называемую теперь Королевой Ночного Кошмара Йенандру и любят, и боятся, как и при ее жизни, а красные огни ее глаз стали в Дамбрате обычными.

После принятия трона Хасифир была вынуждена принять вместе с короной и роль Высокой Жрицы Ловиатар. Таким образом она начала клерическое обучение оказалась достаточно способной студенткой, хотя ей приходится плотно полагаться на советников в церкви Ловиатар для исполнения самых важных церемоний, пока она не достаточно опытна, чтобы вести их самой. Таким образом, ее советники-клерики владеют значительно большей политической силой, чем простые вторичные жрицы Ловиатар.

Герцогини и баронессы-Кринти имеют в различных городах Дамбрата традиционные и наследственные места власти, управляя городскими центрами и землями вокруг них при поддержке хонглат и местного храма Ловиатар. Хотя хонглат занимаются испытаниями и судом преступников, герцогини и храм отвечают за продвижение их указаний и за наказания. В Дамбрате правительственные процессы тесно переплетаются с принципами веры Девы Боли - одно дополняет и поддерживает другое во многих аспектах повседневной жизни. Три компонента политической структуры - знать, хонглат и храмы - функционируют как комплекс проверки и уравнивания друг друга. Поскольку королева получает свою власть от поддержки этих групп, она заботится о гарантиях того, чтобы у нее по любой из проблем была полная поддержка по крайней мере двух из них.

Враги

С точки зрения Кринти практически каждое другое правительство или центр власти в южном Фазруне - потенциальный враг, хотя бы по причине общей ненависти к дроу и их роду, разошедшейся по большей части Фазруна. Однако, эта ненависть к инородному в некоторой степени уменьшилась с появлением Дамбрата как ценного торгового партнера в наземной и морской коммерции. Из-за этого коммерческого потенциала и того факта, что Дамбрат много десятилетий не выказывал никаких признаков враждебности, между Дамбратом и его соседями царит осторожный мир. Однако, шанс внезапного конфликта держит лидеров каждой из стран "на нервах".

Халруаа

Из всех наций, с которыми Дамбрат вступал в прошлом в вооруженные конфликты, его западный сосед, вероятно, менее всех полагает, что Кринти желают мира. Халруанские волшебники подозрительны хотя бы из-за своего острого страха перед вторжениями наций, жаждущих их магии, но они особенно не доверяют Дамбрату, так как и Кринти, и аркаиуны до них дали волшебникам серьезные основания сомневаться, что может установиться мир. Даже сегодня, несмотря на официальную нейтральную позицию Королевы Хасифир, дамбратские каперы иногда охотятся на халруанские торговые корабли, а теневые мародеры Кринти регулярно выбирают в Нат, беспокоя тамошних халруанских граждан. Йенандра не раз послала эмиссаров в Халарахх, чтобы успокоить волшебников, но она любит тайно наблюдать за их гневом в отношении того, что они не могут контролировать свой собственный народ.

После восхождения Королевы Хасифир на трон халруанские волшебники еще сильнее обеспокоены возможностью вторжения из-за ее интенсивного интереса к магии. Слухи говорят, что она планирует выпустить на своего западного соседа новые заклинания, включая несколько приобретенных у колдунов-дроу, получать доступ к легендарной халруанской магии. Что еще хуже, некоторые из более честолюбивых и недобросовестных членов растущего культа Шар в Халруаа начали задаваться вопросом, не может ли магия Кринти ускорить их возвышение к силе. Хотя все халруанцы замкнуты и несколько ксенофобны, развращающее влияние Теневого Плетения может подвигнуть колдунов на поиски новых опасных союзов со своими соседями-Кринти.

Дикие эльфы

Дикие эльфы, живущие в Лесу Амтар - единственное устойчивое эльфийское население Дамбрата. Трунадар посвящен борьбе против дреу Т'линдета, чтобы гарантировать, что лес никогда не падет перед темными эльфами, как остальная часть Дамбрата.

Хотя немногие из других эльфов проявляют какой-либо интерес к продвижению внутрь границ страны, они бы не сожалели, увидев, как рассыпается власть Кринти. Но у эльфов, возвращающихся после Исхода, нет особого интереса двигаться на Дамбрат самим, так как у них и так есть с чем бороться (например, со вторжением дреу в Кормантор). Однако, если аркаиуны поднимутся против своих угнетателей, немало эльфов-авантюристов пожелает помочь восстановлению их свободы.

Города и места

Большинство населения Дамбрата живет в различных городах, городках и деревнях вдоль побережья. Почти каждое сообщество любого размера на Заливе Танцующих Дельфинов - порт, и большинство движения между этими поселениями происходит скорее лодками, чем пешком. Каждая гавань забита рыбацкими лодками, и существенные рынки на берегу занимаются поступающими и уходящими торговыми товарами. Каждый из больших портовых городов имеет значительный скотный двор, где ценные лошади с ранчо ждут своей продажи торговцам, которые в свою очередь отправляют их в дальние порты.

Остальная часть граждан Дамбрата проживает на ранчо, рассеянных по равнинам, или в шахтерских лагерях, гнездящихся по южной стороне гряды Гноллуотч. Каждое ранчо - протяженное самостоятельное сообщество, включающее главный дом - поместье владельцев-Кринти, бараки для работников ранчо, кузницу/арсенал для работы с металлом, многочисленные сараи и постройки для хранения зерна, и несколько загонов. Эти здания окружены тысячами и тысячами акров открытых полей, по которым бегают табуны лошадей. Табун владельца самого маленького из таких ранчо может насчитывать почти сотню, в то время как богатейший владелец ранчо Кринти может иметь дюжину или более отдельных ранчо, каждое - с несколькими тысячами лошадей.

Катир (метрополис)

Это несколько удивительно, но столица Дамбрата стоит не на Заливе Танцующих Дельфинов, а скорее прямо на восток от его устья, на берегу меньшего залива вдоль побережья. Катир отмечает собой южный конец Пути Торговца, бегущего почти точно на север, к Делзиммеру. Ранее известный как Шантил, Катир - возможно, самый космополитичный город Дамбрата. Действительно, за нужное количество монет здесь можно купить практически все, что угодно.

Толстые и твердые каменные стены окружают Катир, но ворота закрываются редко. Рынок фактически находится за стенами на север города, хотя бы потому, что скотные дворы, на которых идет торговля лошадьми, занимают слишком много места, чтобы содержать их внутри. Фактически караванам, прибывающим по Пути Торговца, приходится останавливаться на рынке, и их фургоны не могут войти в сам город, хотя персонал каравана, не являющийся эльфами, может сделать это - за плату.

Дворец королевы стоит около центра города, окруженный со всех сторон широкими зелеными парками. С одной стороны дворца - самый большой храм нации, посвященный Ловиатар; с другой - чуть меньший храм, посвященный Лолс.



Этот последний храм можно безошибочно узнать по летучим опорам, формой походящим на паучьи ноги, и его главный вход вырезан похожим на голову и рот паука.

Город внутри - переполненный, светлый и ароматный. Запахи сена и лошадиного навоза проникают повсюду, так как знать держит здесь несколько сотен лошадей. Богачи живут в просторных домах, возвышающихся на два-три этажа над широкими улицами, большинство которых расположено в западной части города. Большинство бедноты Катира ютится в восточной секции городка, ближе к докам. Однако, некоторые живут за пределами городских стен в лачугах, широкой полосой простирающихся на юг по побережью. Здесь фермеры-испольщики, работающие на земле, принадлежащей Кринти, обеспечивают немалую часть продовольствия для тех, кто живет в стенах города. Юридически говоря, эти люди и гуманоиды - должники и незначительные преступники, способные заслужить себе свободу годами тяжелой работы на полях своих хозяек-Кринти, но практически они - немногим более чем рабы.

Катир поддерживает гарнизон в 2,000, чтобы держать порядок в городе, бороться против захватчиков или одолевать монстров, угрожающих народным массам. Эта военная сила - примерно на две трети конница и на треть - пехотинцы. Гарнизон командует Римала Гревос (LN женщина полудроу боец б/воплощающий 7), компетентный лидер, а также Дочь Первой, хотя у нее немного политических амбиций.

Помимо этих сухопутных сил, в Катире есть флот из двенадцати военных кораблей. Половина этих судов в любое данное время патрулирует воды, а остальные занимают позиции для обороны порта.

Катир (метрополис): Обычный; AL LE; 100,000 gr предел; Активы 211,870,000 gr; Население 42,374; смешанное (люди 74%, Кринти 15%, дроу 5%, халфлинги 3%, гноллы 2%, полуорки 1%).

Фигуры у власти: Хасифир Хазм'кри, LE женщина полудроу волшебник 12/клерик Ловиатар 4 (Королева Дамбрата и Высокая Жрица Ловиатар).

Важные персонажи: Чаладра Ссе'блис, SE женщина дроу клерик Лолс 14 (Высокая Жрица Храма Лолс); Нуриэль Лимбия, NG женщина полудроу клерик Илистри 9 (ведущая жрица последователей Илистри в пределах города); Римала Гревос, LN женщина полудроу боец б/воплощающий 7 (командир городского гарнизона).

Городской гарнизон: Боец 9, боец 8 (2), боец 7, боец 6 (5), боец 5 (13), боец 4 (21), боец 3 (122), боец 2 (312), боец 1 (457), боец 3/воплощающий 3, боец 5/волшебник 5, боец 2/волшебник 1 (8), боец 1/волшебник 1 (7), воин 7 (3), воин 6 (7), воин 5 (19), воин 4 (32), воин 3 (217), воин 2 (316), воин 1 (382), волшебник 8 (3), волшебник 5 (4), волшебник 4 (11), волшебник 3 (24), волшебник 2 (36).

Герат (большой город)

Расположенный в верховье Реки Дамброн, Герат имеет население почти в 18,000, что делает его третьим по величине городом Дамбрата. Экономика города сосредотачивается вокруг серебра, добываемого в горах прямо на севере, а также на оживленном кузнечном деле. Большинство dwarфов нации живет в Герате, где они зарабатывают хорошие деньги своим кузнечным делом. Также здесь сделали себе имя множество кузнецов-людей. Кузнецы Герата столь хороши, что они оснащают большую часть вооруженных сил Дамбрата.

Селанит Л' барос (LE женщина полудроу аристократ 13), баронесса Герата - жестокая женщина, любящая игры и соревнования, заканчивающиеся смертью. На городской арене регулярно проходят события, разработанные для насыщения необычных вкусов баронессы. Селанит - третья кузина Королевы Хасифир и, подобно многим Кринти, связанным с королевской семьей, она надеется, что кто-нибудь из ее семейства (предпочтительно она сама) в один прекрасный день взойдет на трон. Но хотя она и честолюбива, она также реалистка; у нее всего 1/32 крови дроу, и ее черты гораздо более похожи на таковые человека, чем темного эльфа. Однако, она была достаточно проницательна, взяв в супруги мужчину-дроу, так что ее дочери вполне будут иметь право на корону, если когда-либо возникнет такая возможность.

Маарлит (метрополис)

Подобно своему городу-побратиму Катир на востоке, Маарлит - один из самых занятых торговых портов Дамбрата, хотя его население - лишь немногим более трех четвертей от такового столицы. Так как внешние торговые караваны не рискуют углубляться в Дамбрат далее Катира, Маарлит стал перевалочным пунктом для большинства торговых товаров, предназначенных для внутренней части страны, почти все из которых прибыли сюда на кораблях. Большая часть делового района города занята торговцами-Кринти, единственный бизнес которых - транспортировать необходимые товары и роскошные изделия внутрь страны, в другие городки, деревни и ранчо. Помимо кораблей, везущих товары из других мест побережья, доки города переполнены океанскими судами, привозящими торговые изделия из других земель и загружающимися товарами для экспорта. Подобно Катире, Маарлит поддерживает прямо за стенами огромные скотные дворы, где многие из владельцев ранчо размещают лошадей, которых намереваются продать.

Баронесса Маарлита, Джофин Дулэри (LE женщина полудроу боец 7/теневой мародер Кринти 5), потратила немалую часть своей избалованной юности на то, чтобы стать опытной всадницей, и она ездит с друзьями по сельской местности всякий раз, когда захочет. Она даже несколько раз забиралась в Нат, просто для забавы налетая на тамошние деревни. Джофин унаследовала правление Маарлитом после того, как она и несколько ее друзей подкупили охрану дома, похитили ее мать, когда она отдыхала на одном из своих многочисленных ранчо, а затем ради развлечения охотились на нее.

Пурл (деревня)

Название этого пиратского приюта на побережье Великого Моря - искаженное от "жемчуг" (pearl - purl), драгоценность, которую многие из его посетителей используют для оплаты расходов. Угнездившись среди холмов, деревня наполовину скрыта и от моря на юге, и от остальной части страны на севере. В действительности Пурл всего лишь трущобы, зловонное сборище борделей, пивнушек, ночлежек и игорных домов. Его торговцы угождают мрачным типам, живущим на борту кораблей корсаров и судов каперов, бороздящих ничейные воды вокруг Дамбрата.

Большинство посетителей Пурла - седые ветераны моря, хотя не все они - джентльмены удачи. Фактически, в любой момент по крайней мере половина моряков в порту состоит на службе того или иного благородного Кринти, хотя сами морские волки могут и не предполагать, что они работают на кого-либо помимо своего капитана.

С населением немногим более 400, Пурл достаточно велик, чтобы угодить вкусам любого посетителя, но все же достаточно мал, чтобы оставаться вне пристального внимания большинства людей. Фактически, если бы не корабли,



бросающие якорь в его маленькой, защищенной гавани, и не оранжевое зарево от его ночных огней, никто бы и не знал о существовании городка, так как его здания скрыты из виду.

Хотя Пурл номинально находится под юрисдикцией матриархата Дамбрата, Кринти полностью игнорируют его. В деревне нет никаких законов - только понимание того, что никто никем не управляет. Схватки не только обычные, они - своего рода аттракцион, и несколько неудачливых душ могут оказаться мертвыми в каждую из ночей, когда кутеж становится слишком шумным.

Т'линдет (маленький город)

Дроу, живущие под Горами Гноллуотч, вполне имеют силы для того, чтобы предъявить права на землю Дамбрата, но немногие из них когда-либо рискуют выходить из приятных, темных границ своего родного города. С населением чуть более 9,000 дроу и рабов, Т'линдет несколько мал по сравнению со многими своими городами-побратимами Подземья. Однако, он может быть устрашающим противником, что и обнаружили аркаиуны полтысячелетия назад.

Собственно город расположен на вершине огромного плато внутри удлиненной пещеры, приблизительно в 3 милях ниже поверхности. Великая подземная река течет через пещеру, разделяясь у основания плато на два потока, опоясывающих края возвышения и встречаясь у его противоположного конца. На полу пещеры, в стороне от плато, дроу основали отдельную рыночную деревню прямо в конце торгового маршрута, выходящего около Герата. В пределах этой области торговцы с поверхности и из других мест Подземья собираются для ведения торговли. В результате этой необычной близости к постоянному коммерческому участку дроу Т'линдет наслаждаются разнообразием товаров со всего Фаэруна по более чем разумным ценам.

В Т'линдете есть четырнадцать великих Домов дроу, вяло соперничающих за контроль над городом и землей над ним. После завоевания Дамбрата дроу Т'линдеты впали в довольно спокойное состояние комфорта. По-видимому предпочитая наслаждаться накопленным богатством, они демонстрируют немного амбиций, ведущих других дроу. Возможно, дроу Т'линдеты выросли мягкими, но с увеличенной тягой к комфорту, полученной от их торговой сметки, и они не видят особых причины играть в разрушительные игры с маневрированием и контрманеврированием. Они не отказались от пути дроу полностью - определенные члены каждого из Домов наслаждаются зрелищем конкуренции среди родных братьев, бьющихся за контроль над владениями, и иногда подворачивается слишком хорошая возможность для одного Дома обрушить другой, чтобы ее можно было упустить. Однако, в целом граждане Т'линдеты предпочитают принимать плоды работы меньших рас вместо того, чем бороться ради своего продвижения.

Герои и монстры

Несмотря на его плотную коммерцию и возрастающее население, Дамбрат дает миру удивительно немного авантюристов. Редкие персонажи, начинающие приключенческую жизнь - главным образом люди или Кринти. Авантюристы-люди - либо аркаиуны, ищущие лучшей жизни подальше от притеснений своих хозяек-Кринти, или потомство объявленных вне закона из Свагдара. Большинство Кринти, выбирающих этот путь, просто неудовлетворены своей жизнью, как избалованная знать, но некоторые идут на приключения, потому что чувствуют, что их более человекоподобная внешность не дает им получить престиж в рядах знати. Независимо от расы, мужчины часто имеют сильное желание избежать того притеснения, с которым они сталкиваются в Дамбрате. Персонажи-лизардфолки могут покинуть Великое Болото и жить сами по себе, и иногда полуорк или гнолл, утомленным жизнью телохранителя или мечана-продажу, может быть готов покинуть Дамбрат в поисках чего-то большего.

Регионы из Главы 1, подходящие для дамбратаских персонажей, включают регион Леса Амтар и региона Ретилд. Из престиж-классов Главы 2 теневой мародер Кринти, дева бича и корсар Великого Моря предназначены для персонажей, происходящих из Дамбрата.

Монстры из Главы 5, которых часто можно найти в Дамбрате, включают бегуилера, темное дерево, мантимеру, высокого бормотуна и таслоу. Другие существа, которых обычно можно встретить в стране - гноллы, различные гиганты, лизардфолки, наги и дроу.

Истганд и Сияющие Земли

Дурпар, Истганд и Вар Золотой, три торговые нации, вместе известные как Сияющие Земли, тянутся вокруг большого залива, известного как Золотая Вода, прямо у Великого Моря. Эти ласковые страны впитывают теплоту южного солнца в тех местах, которые большинство народа считает крайней юго-восточной оконечностью Фаэруна. Многие предполагают, что Сияющие Земли отмечают конец цивилизованного мира, начиная с того, что все, что лежит за пределами залива - Крайний Восток, собрание земель, известных большинству фаэрунцев лишь по легендам, слишком фантастическим, чтобы верить им. Некоторые утверждают, что Сияющие Земли переняли многие из странных характеристик своих еще более причудливых восточных соседей, и вряд ли их вообще можно считать частью Фаэруна.

Хотя Дурпар, Истганд и Вар Золотой отличаются формами своих правительств и внутренними делами, все три идут по жизненному пути чемпионов торговли. Торговые консорциумы, известные как чаки, обеспечивают изделия и услуги, а их лидеры, известные как навабы, удерживают и политическую, и экономическую власть. Все три нации также принимают Адаму, комбинацию религиозной веры и кодекса поведения, ведущую граждан в повседневной жизни.

Краткий географический обзор

Сияющие Земли тянутся почти на 500 миль, с самого конца Гор Присевшей Жабы и Люирвуда на восток, к Улгарту. От Великого Моря, которое отмечает южные границы Истганда и Вара Золотого, территория мягко поднимается, пока не достигает южных склонов Стены Пыли, покрывая расстояние почти в 250 миль. Истганд занимает западную часть равнин, в то время как Вар Золотой простирается на полуостров на южной стороне Золотой Воды. Дурпар охватывает залив по его юго-западной, западной и северной сторонам, занимая узкую подковообразную полосу земли между водой и двумя горными цепями. Хотя технически и не считающийся частью Сияющих Земель, Велдорн (известный как Земля Монстров) лежит к этим трем странам ближе, чем к любому другому региону. Он занимает травянистые земли прямо на север от Истганда, втиснувшись между восточным пределом Шаара и Горами Пояса Гиганта.

Плоские, пропеченные солнцем равнины, подходящие для выращивания зерновых культур типа пшеницы, для кофе и теплолюбивых овощей, доминируют в Сияющих Землях. Там, где земля не была приручена, сельская местность состоит из бескрайних миль слегка холмистой земли, покрытой грубой травой, кактусами и случайными рощицами приземистых, тернистых деревьев. Время от времени ландшафт пререзают сухие овраги, но в остальном единственное, что ограничивает поле зрения в этой части мира - линия горизонта.

Цивилизация на Сияющих Землях группируется вокруг доступной воды. Городки и города охватывают побережье залива и берега любых рек, достаточно больших, чтобы продолжать течь в самую жаркую, самую сухую часть лета. Внутренние области населены намного менее плотно, несмотря на в общем приятные условия. Кое-какие гуманоиды живут в горных цепях и в округ Сияющих Земель, начиная с монстров на склонах, отчаянно бьющихся за ограниченное продовольствие.

Погода на Сияющих Землях почти весь год жаркая. Область очень плодородна, и большая часть страны (за исключением береговой линии Великого Моря) испытывает умеренный сезон дождей. В большинство дней устойчивые бризы, дующие с океана, охлаждают земли вдоль побережья, делая температуру терпимой, пока солнце не в зените. Внутри страны ветры мягко волнуют пшеницу, делая землю похожей на великий светло-коричневый океан. Во время засухи ветры на равнинах иногда вызывают огромные пылевые облака, мешающие путешествиям.

Главные географические особенности

Поскольку большая часть региона - плоские, покрытые зерновыми культурами равнины, необычные физические особенности Сияющих Земель выделяются тем более заметно. Некоторые из этих особенностей служат барьерами вдоль границ, а другие просто возвышаются над землей подобно маякам.

Лес Аэрилпар

Известный также как Лес Темных Деревьев, этот маленький, но плотный тропический лес - мрачный, опасный упадок в и без того полном монстров регионе - дальневосточной части Велдорна. Лес хорошо гармонирует с остальной частью Земли Монстров, начиная с того, что те немногие, кто вступает в его глубины, никогда не возвращаются. Несмотря на репутацию Аэрилпара, немало храбрых исследователей пытались пройти по нему, ища сокровища, на которые намекают слухи, циркулирующие в других землях.

Две самых больших угрозы внутри Леса Аэрилпар - летучие змеи и темные деревья (см. выше). Этих существа изобилуют в пределах леса, каким-то образом сосуществуя и делая область чрезвычайно опасной для других существ. Кроме того, пара химер устроила удобное гнездо около середины леса. У каждой из них - голова черного дракона, и они обучили несколько местных кислотных змей служить им домашними цепными животными около горстки яиц, отложенных самкой.

В самом центре леса на расчищенной поляне стоит 40-футовая в диаметре, 4-футовая по высоте круглая каменная стена, ветви деревьев растут до нее, но не над ней. Внутри стены более чем на 30 футов поднимается крутой, покрытый травой холм. Заклинание *освящение* и постоянное заклинание *частный санктум Морденкайнена* защищают всю область внутри стены. Само собой разумеется, что существа леса обходят стороной эту таинственную насыпь.

Горы Курна

Эта довольно маленькая гряда иногда известна как Синий Отрог или Горы Мудрости. Эти горы простираются вдоль северного побережья восточного Истганда и западного Вара, формируя барьер между этими двумя нациями и Золотой Водой на севере. Как горы, Синий Отрог невысок и сильно выветрен, в нем больше нежных травянистых лугов и склонов, чем иззубренных обнажений скал. Запутанные рощи деревьев сат, коими пестрят склоны гор, иногда значительно затрудняют путешествие.

Несмотря на их невнушительный вид, немногие забираются в Горы Курна, поскольку в гряде живет множество падших тварей. Фактически, когда дурпарские варвары начали заселять Сияющие Земли, они назвали северо-западный конец гряды Землей Тварей из-за удивительного количества смертельных существ, которые беспокоили их, вырываясь из нижних проходов. Позже, после того как дурпары перешли к более оседлому образу жизни, существа гор стали тянуть жилы из их торговых караванов.

Современные мудрецы предполагают, что в горах скрыта какая-либо неестественная особенность (возможно, *портал* или некий магический ужас, производящий монстров), ответственная за столь необычную концентрацию монстров. Рассказы и истории, наряду с немногими существующими отрывочными записями, похоже, указывают на гораздо больший темп прироста, чем нормально для данных существ при доступном продовольствии. Независимо от предположений, никто никогда не обнаруживал в горах никакой скрытой аномалии, которая могла бы вызывать такую ситуацию, и приток новых монстров значительно снизился в сравнении с тем, каким он был столетия назад. В настоящее время по нижним склонам Курн бродит множество лекротт, иногда забредающих вниз к человеческим поселениям чтобы поохотиться на пастухов и путешественников, слишком отдалившихся от безопасных мест. В самых высоких пиках живет пара рухов, питающихся прежде всего лекроттами, хотя иногда они летают на залив за акулами, дельфинами или марлинами.

Истинная угроза живет в комплексе пещер высоко в восточном конце гряды, прямо на юго-восток от Ормпе. Зесилиас (LE медуза колдун 5), жаждущая магии, скрывается в горах со своим компаньоном-мантикорой. Они работают вместе для получения сокровищ и магических изделий для Зесилиас. Мантикора носит *амулет защиты от окаменения* (см. выше), который позволяет ей оставаться с медузой без риска эффектов от ее взгляда. Зесилиас и ее любимица охотятся на граждан прибрежных общин к северу от гор, часто забираясь и дальше в маскировке (магической и иной) в поисках большего количества магии.



Несмотря на опасности гор, несколько dwarфов недавно сформировало торговый дом (Чака Драгоценного Камня) в Ормпе после обнаружения там месторождения изумрудов. Известные как изумруды Курны, эти камни имеют необычное минеральное свойство, заставляющее их выделять бирюзовое свечение, когда они должным образом огранены. Чака ревниво охраняет местоположение своей шахты, но слухи в Ормпе намекают, что dwarфы обнаружили в великой библиотеке города древнюю карту, которая и привела их к изумрудным жилам. Открытие изумрудов Курны за короткое время сделало Чаку Драгоценного Камня весьма богатой, и ее члены получили значительное политическое влияние. Фактически, глава Чаки Драгоценного Камня теперь удерживает место в Совете Навабов Дурпара и сказал свое слово в решении переместить столицу из Хелдапана в Ваэлан (см. Политику и власть).

Стена Пыли

Горная цепь, известная как Стена Пыли, имеет много названий, включая Горы Войны, Горы Адамы и Грифоньи Горы. Одна из самых высоких горных цепей Фаэруна, Стена Пыли формирует высокий, непроходимый барьер, отделяющий Дурпар от Пустыни Рорин. В отличие от Курны, эти горы - грубые и башнеобразные. Большинство пиков вдоль самого высокого центрального хребта легко достигает 15,000 футов, а Гнева Адамы, самая высокая точка цепи, взмывает на 22,000 футов.

Эти резкие, предательские горы формируют эффективный барьер против бушующих штормов пыли, проникающих из Рорина с дальней стороны гряды. Есть легенда, что Стена Пыли поднялась во время катаклизма, уничтожившего древнюю Империю Рорин, и любой, кто рассматривает гряду, не особенно сомневается в подлинности этого рассказа. Стена Пыли скалиста и крута, иззубрена ущельями и смертельными обрывами по всей своей длине. Холмы, граничащие с горами - разбитые, покрытые каменистыми осыпями предгорья, долины между которыми забиты скалистыми обнажениями и тернистыми кустарником. На Стене Пыли почти нет растительности, кроме самых выносливых кустов.

Несмотря на свой запретный характер, Стена Пыли кишит серыми орками. Некоторые говорят, что общее количество этих существ превышает население Сияющих Земель в целом, хотя другие отвергают такое утверждение, указывая на недостаток доступного продовольствия для поддержания такого количества. Однако, когда орда серых орков спускается на равнины Дурпара для набегов, ее численность иногда равняется населению маленького городка. Народ, живущий в радиусе охоты серых орков, постоянно следит за ними. Недавние сообщения указали, что среди серых орков могло освоиться несколько ракшас, планирующих держать их под сапогом и сковать на низменностях империю, после того как будут побеждены люди.

Помимо серых орков, на гряде Стены Пыли есть виверны и различные виды гигантоподобных, включая огров, циклопов (см. выше), каменных гигантов и холмовых гигантов, а также несколько штормовых гигантов. Также ходят слухи, что высоко среди пиков, где круглый год лежат снега, живет клан морозных гигантов. Никто не уверен в том, как морозные гиганты могли попасть туда при столь жарком климате в низменностях вокруг гор, но слухи тем не менее сохраняются.

Пояс Гиганта

Подобно Стене Пыли, гряда Пояс Гиганта формирует внушительный и пустынный барьер между равнинами низменностей Сияющего Юга и Рорином. Фактически продолжение Стены Пыли, гряда Пояс Гиганта почти столь же высока и скалиста. Пояс Гиганта внезапно и круто вздымается из полей Велдорна, из-за этого выглядя еще более непроходимым.

Пояс Гиганта назван так, потому что на осыпающихся склонах его гор живет большой и хорошо организованный клан холмовых гигантов во главе с особенно лукавым и неприятным экземпляром по имени Грузог Гранитная Челюсть (CN мужчина холмовой гигант друид 5/рунный заклинитель 5). Грузог недавно присоединился к другим вождям тварей Велдорна в договоре о взаимопомощи. Его клан иногда конфликтует с каменными гигантами, живущими в далеком северном конце гряды.

Золотая Вода

Этот спокойный залив формирует береговую линию большинства Сияющих Земель. Защищенные от резких разрушительных действий моря и земель, и барьером рифов, воды этой защищенной заводи необычайно спокойны и чисты. В Золотой Воде отлично ловится рыба, и ежедневный улов попадает почти на все столы в прибрежных поселениях. В любой данный момент с любой точки залива видно множество торговых и военных кораблей. Некоторые из этих кораблей везут груз в различные порты на берегу; другие стоят на страже против существ, которые могут помешать перевозкам.

В Золотой Воде содержатся определенные минералы, выделяющие теплый, золотой оттенок, когда на них попадает свет восходящего или заходящего солнца. Именно это явление изначально дало и заливу, и Сияющим Землям их названия, хотя теперь большинство фаэрунцев связывает эти прозвища с любовью местных жителей к торговле, и с золотом, которое она им приносит.

Большинство морских существ, живущих в Золотой Воде, мирные, хотя иногда стаи акул мешают лову жемчуга и сбору кораллов. Город водных эльфов Немилар стоит на дне залива примерно посередине его, прямо на северо-восток от Ормпе. Несколько лет назад фанатичный водный эльф-друид по имени Ди'лишаэ Лейлос (N мужчина водный эльф друид Глубинного Сашеласа 12) использовал заклинание *пробуждение*, дав чувства гигантскому осьминогу. Он надеялся получить помощь от существа в остановке уничтожения коралловых рифов людьми, регулярно собирающими куски коралла для производства драгоценностей. Осьминог, назвавшийся Слулуштупом, с удовольствием стал помогать, но этого оказалось недостаточно для остановки ограблений со стороны людей. Позже осьминог изучил путь Ди'лишаэ и в конечном счете сам встал на путь друида. Теперь Слулуштуп (N мужчина пробужденный гигантский осьминог друид Глубинного Сашеласа 9) обустроился около цепи островов, отделяющей восточную половину залива от западной. Он сам начал использовать заклинание *пробуждение*, создавая себе кадры из интеллектуальных акул и ужасных акул, которых он убедил патрулировать рифы и атаковать тех, кто собирает кораллы.

Рорин, Пустыня Пыли

Когда-то, еще до основания Мулхоранда и Унтера, на восточных землях Фаэруна восстала империя волшебников. Известная как Имаскар, эта нация была местом могучей магии, необычных технологий и ужасной гордыни, даже перед



лицом самих божеств. Когда имаскарцы привели через *портал* целую орду рабов и затем запечатали его, чтобы навсегда запереть их в Имаскаре, никто и не мечтал, что божества этих рабов придут на Торил и выместят свою месть на гордых волшебниках. Пустошь, ныне известная как Пустыня Пыли Рорин - результат ужасной мести этих божеств.

Ужасные песчаные бури разоряют разбитую землю, где некогда стоял Имаскар, разрывая землю, предгорья и немногих существ, достаточно смелых, чтобы устроить здесь свой дом. Громы и молнии бушуют над невыразительной равниной, но никогда не выпадает никакого дождя. Вертятся облака пыли, сметая все на своем пути, не давая залежаться надолго даже маленькой кучке камней.

Нескольким существам симпатичен секущий ветер и всепоглощающий песок. И синие, и коричневые драконы любят Пустыню Пыли, хотя их битвы друг с другом иногда грохочут так, что заглушают вой ветров. Кроме того, несколько гениев иногда собираются здесь для частных дел или для того, чтобы бороться друг с другом. Джинны приходят чаще всего, поскольку бесконечные ветра подобны таковым на их домашнем плане, но также время от времени заглядывают ифриты, чтобы насладиться палящим воздухом и сухими, как кость, условиями.

От великих городов Имаскара осталось немного, и некоторые существующие останки построек часто захоронены движущимися песками. Легенды говорят об обширных руинах, заполненных чудесными и мощными артефактами, а также давно утерянными секретами магии, столь желаемой современными волшебниками. Также ходят упорные слухи о великом подземном храме Сета, скрытом где-то в центре одного из этих разрушенных городов.

Народ Сияющих Земель

Главным образом народ Сияющих Земель посвящает свое время и энергию содействию торговле, накоплению комфорта и укреплению своих обязательств взаимоуважения. Там, где этих фундаментальных аспектов цивилизации недостает или народ угнетен (как, например, в Велдорне), жители борются за улучшение своей жизни, стараясь подражать сияющему примеру, установленному Дурпаром, Истгандом и Варом Золотым.

Расы и культуры

Хотя доминирующая этническая группа Сияющих Земель - дурпары, открытые, приветливые аборигены, можно гарантировать, что здесь представлены все возможные расы и этнические группы. Менялы и торговцы, прибывающие из отдаленных земель, часто проводят некоторое время в одной или нескольких из этих трех стран, наслаждаясь благоприятным климатом и гостеприимством. Некоторые оседают и пережениваются с аборигенами; другие просто приезжают на время.

Помимо людей, халфлинги - самые распространенные гуманоиды на Сияющих Землях, они основали значительные поселения и в Истганде, и в Дурпаре. Большинство этих хин мигрировало из Люирена - или основывать торговлю, или просто восхититься другой культурой. Дварфы собираются и в Стене Пыли, и Горах Курна, и многие основали мощные чаки или торговые дома, специализирующиеся на разработке золота и драгоценных камней. В городских центрах Сияющих Земель живет немало полуэльфов, потому что их принимают и ценят как индивидуумов. Однако, немногие эльфы живут

здесь или посещают эти страны, так как большинству их неприятно сильное сосредоточение на торговле и богатстве. В недавние годы в регионе начало оседать все больше гномов, потому что на таланты их ремесленников (особенно огранщиков) есть огромный спрос.

Дурпары

Дурпарский народ жил по берегам Золотой Воды еще до возвышения Имаскарской Империи. В годы своего формирования как народ они по сути никогда не основывали нацию, так как регулярно поработались, вырезались или ввергались в варварство различными группами вокруг них - чаще всего мулан Мулхоранда. После этого, исключая краткий периода конфликта, в котором аркауны Дамбрата захватили и разграбили немалую часть Сияющих Земель, дурпары были свободным и независимым народом. Из-за своей относительной изоляции дурпары наконец развили свою национальную идентичность, основанную на торговле, уважении и структурированном законе.

Средние дурпары - ростом всего около 5 1/2 футов, имеют темную, почти цвета черного дерева кожу и черные или серые глаза. Их волосы обычно темны и густы, хотя время от времени рождаются дети с красновато-золотыми волосами.

Народ на Сияющих Землях говорит на Дурпарском, который берет свои корни в Драконьем, Мулхорандском и Рорике. Они используют алфавит Торасса, пришедший с запада.

Монстры (Велдорн)

Земли к северу от Истганда и к северо-западу от Дурпара заполнены мощными и хорошо организованными монстрами, каждый из которых контролирует часть современного Велдорна. Явной силой личности и в немалой степени особыми силами лидеры этих различных организаций, известные за пределами Велдорна как вожди тварей, сумели сформировать союз, посредством которого они защищают друг друга от "нападков" армий из других земель - с юга, запада и севера. Помимо этого договора взаимозащиты, различные виды монстров не общаются друг с другом.

Велдорн начинался как множество маленьких дурпарских поселений вдоль западного берега Золотой Воды, между заливом и Горами Курна. Через какое-то время существа типа вампиров, бехолдеров, крысооборотней и существ с нижних планов начали просачиваться с гор - главным образом с северо-западного региона, известного как Земли Тварей. Эти злые существа либо наводняли человеческие поселения напрямую, либо исподволь просачивались в их структуры власти. Другие виды монстров также делили место с этими существами - или действуя как слуги более мощных существ, или сожительствова с ними для взаимовыгодных целей.

Постепенно все центры цивилизации в регионе Велдорн попали под влияние падших тварей, и страна стала известна как Земля Монстров. С тех пор к союзу присоединились и другие существа, включая дракона-другого и холмовых гигантов с гряды Пояс Гиганта, заявив свои собственные территориальные требования. Столетия спустя люди Дурпара и Истганда сумели отогнать некоторых из существ Велдорна от побережья Золотой Воды и вернуть себе эту область, но племена тварей просто мигрировали в другие области, все еще удерживаемые их соотечественниками, переместив границы Велдорна на север и на запад.

Жизнь и общество

Жизнь на Сияющих Землях удивительно свободна, без вмешательства структур власти, столь обычных на соседних землях. Пока граждане следуют путем Адамы (см. Общественный порядок и религию, ниже), они могут в общем заниматься делами по своему усмотрению. Поскольку она проникает во множество повседневных действий на Сияющих Землях, Адама позволяет народу управлять собой, по сути отрицая потребность в центральной власти. Дурпар, где общество строится вокруг бизнеса - лучшая модель этой договоренности. В Истганде преобладает почти такая же ситуация, хотя правитель все же принимает главные решения и наслаждается высоким уровнем уважения и служения от народа. В Варе Золотом образ жизни среднего торговца или чернорабочего - в большинстве своем такой же, как и в двух других государствах, но жизнь в верхах намного более политизирована - три фракции постоянно борются за политическую власть. Такое положение обычно отвлекает от бизнеса и вынуждает граждан принимать в дебатах чью-либо сторону, хотя они того или нет. Но тот факт, что позади борьбы движущей силой остается торговля, плотно связывает Вар Золотой с двумя другими нациями Сияющих Земель.

Экономика

Бизнес Сияющих Земель - бизнес, как гласит популярное высказывание. Торговля долгое время было жизненным путем народа Дурпара, и они стали в ней исключительно хороши. Дурпары любят утверждать, что их сосредоточение на торговле возникло как более мирное средство соревнования, вместо вражды друг с другом - той практики, которая долго не давала развиваться различным кочевым племенам. С признанием Адамы дурпары перешли от убийств друг друга к попыткам превзойти друг друга на рынке. Получившаяся из этого преданность материальной выгоде породила народ, столь квалифицированный в торговле, что он конкурирует даже с народом Амна.

Так как торговля - центр жизни на Сияющих Землях, чак (торговый дом) - самый видный тип организации в регионе. Большинство дурпар идентифицирует гражданина сначала по его чаке, а уж потом по его семейству, хотя в большинстве случаев семейство и чак - одно и то же. Маленькая чак может вести лишь одно дело, типа прачечной или магазина сыра, в то время как самая мощная может фактически иметь под своим крылом множество меньших чак. Эти большие чаки обычно разнообразны и самообеспечивающиеся, руководя множеством бизнесов и торговых маршрутов. Часто они основывают магазины в других землях, чтобы продавать те же самые товары, которые они экспортируют из своей страны.

В отличие от многих стран, нации Сияющих Земель приветствуют любой вид монет, отечественных в других местах. Торговец-дурпар не заботится о том, пришла ли золотая монета из Кормира или из Калимшана - если она золотая. Хотя они тщательно исследуют монеты, чтобы гарантировать их законность, они без проблем принимают их по номинальной стоимости.

Страны Сияющих Земель экспортируют множество естественных изделий, самым важным из которых является зерно. Дурпарские фермеры собирают пшеницу на бескрайних акрах открытых равнин для продажи на рынках других земель. Также из портов Сияющих Земель в другие части Фаэруна отправляются драгоценные камни различных типов, кофе, рыба и

несколько видов плодов и овощей. Изготовленные товары постепенно также становятся важными экспортными предметами потребления, как и торговые товары из других земель. Дурпарские чаки, специализирующиеся в экзотических товарах, привозят на Сияющие Земли изделия из отдаленных Заххары и Мазтики, где они продаются и местным жителям, и торговцам, желающих отправить их в Амн, Уотердип, Теск и в другие места.

Общественный порядок

Дурпары очень настоятельно придерживаются своего кодекса поведения, известного как Адама. Этот кодекс воздействует на каждый аспект общества, от торговых методов до наказаний за преступления. И религиозная вера, и жизненный путь, Адама диктует то, как граждане должны вести себя во всех аспектах жизни. Однако, поскольку многое из жизни в Сияющих Землях упирается в торговлю, предписания Адамы обычно сосредотачиваются на поведении персоны в бизнесе.

В общих словах, те, кто твердо придерживаются Адамы, считают все преступления воровством, неважно - украл ли преступник собственность, жизнь или доверие другого. Таким образом, мошенничество считается столь же отвратительным преступлением, как и убийство, и несправедливые или нечестные методы ведения дел влекут штрафы столь же резкие, как и налагаемые за более традиционные преступления. Немногие из преступников получают здесь второй шанс, так как терпимость к несправедливости минимальна.

Вообще, наказания за преступления в Сияющих Землях соответствуют культуре. Штрафы - эффективное средство устрашения в обществе, которое ценит превыше всего торговлю и богатство. Даже попытка протолкнуть некондиционные изделия под видом мастерских может закончиться материальной карой. Кроме того, так как граждане быстро отказываются от чаки, которая была признана виновной в закулисных делах, финансовый урон часто намного превышает простые наложенные штрафы. Немало чак потеряли и деловое, и политическое влияние (см. Правительство, ниже), когда потребители отметили свою неудовлетворенность своими кошельками. Достаточно интересно, что Дурпарское общество считает высшую меру наказания нарушением принципов Адамы. Таким образом, те, кто признаны виновными в капитальных преступлениях, увозятся в качестве рабочих-подмастерьев в шахты или на фермы, вместо того чтобы идти на смерть. За большинство нарушений такое предписанное рабство продолжается всего несколько лет, но преступнику приходится после освобождения вновь начинать с пустого места, что само по себе является вторичным наказанием. Те, кто не реабилитировались после начального предложения, ограничиваются на всю оставшуюся жизнь.

Защита и военное искусство

Каждая страна на Сияющем Юге занимается своими военными делами немного отличающимся способом, хотя конечный результат - почти один и тот же по всему региону.

Дурпар: Подобно всем другим вопросам в Дурпаре, национальную защиту считают деловым отношением, и контрактом спускают ее частному сектору. Таким образом, вместо поддержания постоянной национальной армии, страна поручает свою защиту собранию используемых конфиденциально наемных компаний, каждая из которых основана на фондах нанявшего ее города. Навабы различных общин занимаются наймом чак защиты, но местная защита в общем остается на усмотрение глав чак, получающих контракты.

Каждый город и городок в Дурпаре собирает достаточно налогов от продажи товаров (см. Правительство, ниже), чтобы оплатить контракт на защиту. Большие порты, как правило, нанимают чаки, которые специализируются в военно-морской защите, но даже самый крошечный городок обычно нанимает чаку защиты, хотя это может быть всего-навсего большое семейство потомственных солдат. Немало приключенческих групп желают прибыть в Дурпар, сформировать чаку и заключить контракт на защиту сообщества, которое они называют своим домом.

Истганд: В отличие от Дурпара, где абсолютно каждая из функций - деловой процесс, в Истганде все еще живет удостоенная временем традиция благородного класса воинов. Известные как Макуар, члены этого благородного класса следуют очень жесткому кодексу поведения, диктующему многие аспекты их жизни и ограничивающему или запрещающему многие действия. В обмен на эти жертвы Макуар освобождены от ответственности обеспечения, так что они могут полностью посвятить свою жизнь защите народа. Макуар отвечают только перед Раджой Истганда и перед теми, кого он считает пригодными возглавлять их (обычно это - лидеры различных городов, к которым для защиты прикомандированы отряды Макуар).

Вар Золотой: Не все спокойно и мирно на Земле Пшеницы. Три главных фракции - навабы (торговцы), хажвы (знать-землевладельцы) и жаны (священники Адамы) - постоянно борются друг с другом за власть (см. Правительство, ниже), и за спиной каждой из этих сторон треугольника стоят частные вооруженные силы. Хотя такое триокачество не оказывает особого эффекта на повседневную жизнь простого торговца или чернорабочего, затраты в монетах, времени и трудовых ресурсах на содержание всех этих отрядов в хорошем состоянии иссушают прибыль страны. Но, если подумать, эти деньги тратятся с пользой, начиная с того, что присутствие этих сил - средство устрашения для потенциальных захватчиков. Немногие враги будут небрежно оскорблять Вар, зная, что различные фракции могут легко объединиться и объединить свои силы для отражения любой угрозы извне.

Религия

Адама проникает во все аспекты жизни Сияющего Юга, также, как основная религия делает это во многих других частях Фазруна. Главное различие - то, что народ Дурпара чрезвычайно терпим к другим религиям, так как их система веры принимает множество божеств из других частей мира, вместо того чтобы конкурировать с ними.

В самом строгом смысле Адама также известна как "Единый", будучи воплощением духа, который можно найти во всем - в гуманоидах, животных, растениях, камнях и даже богах. Поэтому все существа и объекты на Торице, включая божеств, рассматриваются как проявления Адамы. В принципе, Адама настолько широка, что любое божество по сути подходит под нее.

Однако, на практике не каждое божество приемлемо. Некоторые предпочтительны, потому что они воплощают основные ценности Адамы лучше, чем другие. В частности, Зионел (Гонд), Курна (Огма), Луча (Селунэ), Торм и Вокин представляют самые широкие аспекты повседневной жизни на Сияющих Землях и, таким образом, их последователи приветствуются прежде всех остальных. Другие божества - требующие человеческой жертвы и Маск, представляющий воровство - отклоняются, потому что принципы их вер идут вразрез с таковыми Адамы. Это кажущееся противоречие не беспокоит

жителей Сияющих Земель. Противоположность принципа дорожить чем-либо может быть философской потребностью, но это не делает его привлекательным.

Следование Адаме - больше вопрос повседневного поведения, чем церемония или ритуал. Дурпары полагают, что Адама существует во всем, что они делают, и если их деловые отношения с другими справедливы - они воздают должное Адаме. Законы управления народом основаны на принципах Адамы, которые с точки зрения практических целей - те же принципы, которые поддерживают пять фаэрунских божеств, лучше всего иллюстрирующих ее.

Приключения

Главным образом, с авантюристами обращаются точно так же, как и с любыми другими посетителями Сияющих Земель - ни ищут их, ни презируют. Хотя мечи-на-продажу и блуждающие волшебники имеют вполне достаточно возможностей исследовать края цивилизации и раскапывать оставшиеся от прошлого сокровища в руинах, дурпары не хотят, чтобы такие действия ломали их бизнес. Таким образом, с авантюристами, переходящими дорогу торговле (или, что еще хуже, нарушающими своими действиями законы Адамы), разбираются столь же быстро и резко, как и с любым местным гражданином.

Однако, это общее двойственное отношение к авантюристам не подразумевает, что они бесполезны для народа Истганда, Дурпара и Вара Золотого. Напротив, дурпарские торговцы весьма счастливы вести бизнес с любыми вновь прибывшими, у кого монеты жгут карман и кто нуждается в специализированном - и дорогом - оснащении. Аналогично, они всегда готовы заключить сделку с авантюристами, с победой возвращающимися из дальних мест с чудесными - и часто магическими - сокровищами для обмена. Тем не менее, кроме возможности прибыли, граждане Сияющих Земель признают потребность в храбрых чужаках, способных извлечь их земли от грязных тварей, которых иначе охотились бы на их города, прерывая жизни и уничтожая средства к существованию.

Велдорн - очевидное исключение к этому отношению, так как вожди-твари этой земли относятся к авантюристам хуже некуда. Эти лорды монстров заинтересованы в ком-либо прибывающем на их территории лишь с точки зрения игры, некоего карающего развлечения, и охотящиеся на монстров герои автоматически попадают на вершину этого списка. Немногие из тех, кто собирается приручить дикий Велдорн, понимают, что вожди тварей объединены, когда они дают захватчикам отпор, и еще меньше возвращается, чтобы предупредить других о необычном уровне их организации. Иногда грязные существа Велдорна не просто вытесняют героев - они также усиливают контратаки, обычно на торговый путь, чтобы укрепить мысль о том, что их трогать не стоит.

Политика и власть

Золотое Правило ("У кого есть золото, тот правила и устанавливает"), возможно, на Сияющих Землях применяется лучше, чем где-либо еще на Фаэруне. Богатство может быть немалым движущим фактором в политике и структуре власти большинства других наций, но более нигде этот факт не охватывается настолько открыто.

Нации Сияющих Земель смотрят на политику немного различными способами, как описано ниже.

Дурпар: Народ этой нации настолько уверен в том, что богатство - синоним силы, что они установили правительство, основанное исключительно на богатстве, и лидеры самых богатых чак формируют правящий орган нации. Эта система не столь коррумпирована, как может показаться. Хотя это каждая чак старается накопить столько богатства, сколько возможно, чтобы заработать себе место в совете, но если делать это в ущерб твердым деловым методам - неизбежно будут неприятные последствия. Чака, производящая дрянные товары или требующая за них слишком высокую плату, может получить место на один сезон, но такая тактика вскоре станет известной, и чак может с грохотом упасть, да еще и потерять свой бизнес. Граждане Дурпара проницательны, и они понимают, что магазине - не просто обеспечение товарами, но также и средство утверждения членов совета. Никакая чак в Высоком Совете не может оставаться в нем долго, занимаясь теневыми методами ведения дел. Контракт чаки на исполнение чистки улиц или на некую другую общественную функцию не будет работать, если чак не по праву получила этот контракт. Народ Дурпара встанет против любого оскорбления Адаме, так что члены Высокого Совета должны действовать в интересах общности.

Несмотря на свойственные проверки и балансирование системы, политика Дурпара не полностью беспристрастна. Напротив, различные навабы постоянно составляют заговоры и схемы друг против друга, чтобы внести в законы благоприятные условия торговли для себя и своих союзников. Возможно, самая современная - и, возможно, самая ошеломляющая - демонстрация политики Дурпара - недавнее решение Высокого Совета переместить столицу из Хелдапана в Вазлан - ход, который большинство вазленоров рассматривает как истинное перо на шапке города, хотя граждане Хелдапана все еще хмурятся на этот счет.

Истганд: Так как Истганд - наследственная монархия, структура его власти не такая же, как в Дурпаре, но результат очень похож, поскольку Раджа Истганда извлекает силу из своего богатства. Он не только богатейший индивидуум в Истганде, но также и военный лидер королевства, и высший командующий Макуар. Главы различных богатых чак имеют значительное влияние в правительстве, но они действуют в лучшем случае как консультативный совет; Раджа же функционирует как истинный монарх.

Вар Золотой: Также монархия, Вар управляется Высшим Властелином Анвиром Дупрестискавой. Прямо под ним - три мощных фракции: хажвы, навабы и жаны, постоянно соперничающие друг с другом за превосходство. Каждая фракция сама по себе достаточно мощна, чтобы сбросить правителя, если бы она сосредоточилась на этой цели, но Анвир избегает этого, срамливая их в бесконечной политической игре. Если бы не эта непрерывная борьба за власть, жизнь в Варе была бы намного лучше, чем в соседних государствах.

У хажвы, или земельной знати, есть большинство богатства в форме собственности и инвестиций в торговлю. Навабы, лидеры различных чак, постоянно спорят с хажвой за больший процент от прибыли, потому что они ведут дела и исполняют всю работу по доставке товаров на рынок. Жана, или священники, хотят видеть богатство перераспределенным во славу Адамы и потраченным по их усмотрению. В конце концов, без их божественного руководства не было бы вообще никакого богатства, которым можно наслаждаться - или, по крайней мере, они так утверждают.

Велдорн: На Земле Монстров структура власти проста: твари управляют таким количеством территории, каким могут, и все, кто выступают против них, жестоко устраняются. Также между правителями различных городов-государств Велдорна нет никакой любви. Если бы большие угрозы из-за пределов их границ не отнимали много их внимания, монстры, управляющие этой областью, рвали бы на части друг друга. Но, поскольку некоторые из них могут предвидеть судьбу,

которая ждет их всех без сотрудничества, они сковали свободный союз, в котором каждый присматривает за другими. Пока что эта система работает, и лидеры тварей в остальном не трогают друг друга.

История Сияющего Юга

Область вокруг Золотой Воды всегда была плодородной землей, хорошо подходящей для кочевого образа жизни множества человеческих племен, бродивших по ее побережью. Через какое-то время эти племена утомились стычками друг с другом и страданием от нападков других, больших наций, так что они обосновались более постоянными общинами, где на первое место выдвинулась торговля. Сегодня жители этих наций считаются одними из лучших торговцев в мире.

Линия времени

Год	Случай
-2488	Падение Имаскара. Оставшиеся без руководства штаты Дурпар и Гундавар (современные Истганд и Вар Золотой) падают в варварство.
С -1922 по -623	Происходит ряд стычек между Мулхорандом и варварами-дурпарами. Уничтожено много дурпарских племен, другие уменьшены до нескольких семейств.
-1405	Хелдапан основан как центр торговли и рыболовства.
-1234	Вазлен (в настоящее время известный как Старый Вазлен) основан как торговый центр на месте естественного источника.
-1183	Вазлантар (в настоящее время известный как Вазлан) построен как укрепленный торговый пост.
-862	Клионна (в настоящее время известный как Чавиондат) основан как центр торговли и рыболовства.
-623	<i>Год Подрезанных Крыльев:</i> Махараджей Удандуи основано Королевство Дурпар, объединяющее все торговые общины по северному побережью Золотой Воды.
-256	<i>Год Способных Воинов:</i> Сатама, торговец-дурпар, начинает проповедовать Адаму.
-252	<i>Год Оправдания:</i> Сатама назван Махараджей Королевства Дурпар.
-241	<i>Год Песчаного Савана:</i> Племя Велдорн - самое видное в регионе от Золотой Воды до Гор Курна, а также как по Реке Львиный Язык - объявляет себя Королевством Велдорн. Вазлен обозначен как его столица.
-23	<i>Год Недружелюбных Портов:</i> Племена Гундавара объединены Раджой Б'хешти I, и основано Королевство Гундавар.
-229	<i>Год Девицы-Наемницы:</i> Основан формальный союз между Гундаваром, Дурпаром и Велдорном.
-162	<i>Год Упадка Костей:</i> Племена западного Гундавара восстают против Раджи и основывают Королевство Истганд.
-119	<i>Год Близкого Исследования:</i> Раджа Марак III из Гундавара вторгается в Истганд в попытке воссоединить эти две страны.
-112	<i>Год Замученных Грез:</i> Раджа Б'хешти II отказывается от Истганда, меняет название Гундавар на Вар и объявляет Адаму официальной государственной религией.
С -83 по 1002	Варвары из Улгарта начинают совершать набеги на города Дурпара. Эти набеги продолжаются все последующее тысячелетие.
48	<i>Год Окровавленного Пика:</i> Тултим седьмой король Истганда, умирает без наследника. Вспыхивает война за наследство, и Истганд распадается на собрание городов-государств.
127	<i>Год Неповинующегося Камня:</i> Дурпар, Вар и Велдорн устанавливают формальные торговые отношения с Мулхорандом.
142	<i>Год Рыскающей Наги:</i> Клань бехолдеров спускаются с Курны и завоевывают Ассур, порабоощая людей и становясь принцами.
143	<i>Год Улыбающейся Принцессы:</i> Дурпарские силы неудачно пытаются освободить Ассур от хватки принцев-бехолдеров.
147	<i>Год Железного Колосса:</i> Асурианские принцы-бехолдеры завоевывают Вазлантар и Ормпе. Махараджа Вэйлин I называет Велдорн Землей Монстров .
153	<i>Год Волчьего Камня:</i> Несколько демонов появляются в Ормпе и наносят поражение принцам-бехолдерам в битве за контроль над городом.
212	<i>Год Пробуждающейся Магии:</i> Дурпар делает вторую попытку освобождения прибрежных городов Велдорна от влияния монстров, и снова отброшен.
245	<i>Год Серо-Бурого Дракона:</i> Город Вазлен разбит оборотнями во главе с принцем-крысооборотнем. Тысячи беженцев уходят в Дурпар, чтобы избежать вторжения монстров.
317	<i>Год Щита Ривен:</i> Торговый спор разжигает первую Мулхорандско-Дурпарскую Войну Монет.
428	<i>Год Слез Единорога:</i> Махараджа Вэйлин V из Дурпара умирает без наследников. Основан Высокий Совет из одиннадцати богатейших торговцев, призванный поддерживать спокойствие и порядок, пока не будет назван преемник.
447	<i>Год Пробуждающегося Треанта:</i> Высокий Совет Дурпара формально признан официальной формой правительства Дурпара.
551	<i>Год Бесплодной Палаты:</i> Аркаиунами из Дамбрата завоеван Истганд.
552	<i>Год Мертвых:</i> Аркаиунами из Дамбрата завоеван Вар.
553	<i>Год Скрежещущего Зуба:</i> Города Дурпара Сандрун, Фарсул и Морвар разграблены Аркаиунами из Дамбрата.
554	<i>Год Волнующейся Пшеницы:</i> Истганд восстанавливает свою независимость от Дамбрата и объединяется под Королем Бонриалом. Вар также объявляет о своей независимости, и благородные, торговые и религиозные фракции начинают ссориться по поводу того, кто станет новым Раджой. Начинается Золотая Война, названная так из-за бескрайних пшеничных полей, на которых идет борьба.
557	<i>Год Раскрытия:</i> Мувадин, отставной меч-на-продажу из Истганда, не связанный ни с одной из трех фракций Вара, заключает мир среди жан, навабов и хажв. В редкий момент соглашения все три фракции просят Мувадина служить Высшим Властелином Вара советниками от каждой из фракций.
823	<i>Год Летучих Лепестков:</i> Истганд и Вар сталкиваются по водным правам по своей общей границе.
1002	<i>Год Небесной Скалы:</i> Дурпар заключает вооруженный мир с Улгартом.

- 1023 *Год Находки Пирата:* Король Селкарин из Истганда пытается вторгнуться в Дамбрат и убит. Его брат Хеджита поднимается на трон, королевство в упадке.
- 1026 *Год Багровых Магий:* Джерадим Селтарир, наваб Высокого Совета Дурпара, выкупает трон Истганда у материально связанного Короля Хеджиты, и ставит своего старшего сына Нумамби на трон в качестве Раджи.
- 1027 *Год Бури:* Раджа Нумамби Селтарир из Истганда основывает Макуар и как элитный военный орган, и как общественную силу для помощи в продвижении экономики. Он также переименовывает столицу в Чавиондат - по имени своей первой дочери.
- 1043 *Год Темного Наездника:* Из-за налоговых норм прорывается Вторая Мулхорандско-Дурпарская Война Монет. Крысообразотни Ваэлена во время борьбы нападают на несколько военных караванов обеих сторон.
- 1046 *Год Сумеречной Кампании:* Мулхоранд нападает на Ваэлен, чтобы уничтожить крыс-оборотней. Город разрушен в щепень, но оборотни остаются, главным образом в подземелье.
- 1048 *Год Кавалера:* Саэд, бывший наваб из совета Турилви в Дурпаре, превращен в вампира и бежит в разрушенный город Ваэлен, где быстро захватывает управление.
- 1049 *Год Отсутствия Аурил:* Вождей тварей Велдорна объединяет Саэд, лорд-вампир Ваэлена.
- 1102 *Год Целомудренной Девы:* Объединенные силы Дурпара, Вара и Истганда вытесняют бехолдеров из Ваэлантара и Ассура и изгоняют их на запад, в Горы Присевшей Жабы.
- 1103 *Год Поглощенной Славы:* Силы Дурпара/Вара/Истганда наносят поражение демонам Ормпе и рассеивают их по северо-западной пустоши там. Люди начинают переселять освобожденные города.
- 1152 *Год Предвещающих Вод:* Дурпар делает свою первую попытку вновь открыть торговый маршрут с Мулхорандом, посылая экспедиционные силы для очистки Велдорна от монстров. Атака терпит неудачу, потому монстры постоянно прибывают.
- 1184 *Год Воющих Песочных Часов:* Синий дракон Анвир Дупрестискава убивает Высшего Властелина Вара. Замаскировавшись под человека, дракон утверждает, что был отдаленным кузеном старого правителя, и получает трон.
- 1281 *Год Холодной Души:* Дурпар и Истганд делают вторую попытку очистки Велдорна от монстров. Вторжение в Велдорн продолжается всего 3 дня, прежде чем дурпары оказываются вынуждены повернуть обратно.
- 1370 *Год Пивной Кружки:* Первые корабли торговцев-дурпар возвращаются из Мазтики с торговыми товарами.
- 1371 *Год Бесструнной Арфы:* Высокий Совет Дурпара голосует за перемещение столицы Дурпара в Ваэлан.
- 1373 *Год Бродячих Драконов* (текущий год): Торговцы Сияющих Земель путешествуют в Уотердип, на Крайний Восток, в Закхару и Мазтику, чтобы расширить свой рынок.

Правительство

Формальные структуры власти наций, известные как Сияющие Земли, различаются больше, чем любые другие их общие черты. Хотя для всех извне всемогущая монета - король Дурпара, Истганда и Вара, правда немного отличается. Фактически, каждое королевство подходит к правительству с несколькими различными точками зрения.

Дурпар: По сравнению с гражданами других стран юго-восточного побережья Фаэруна, народ Дурпара живет почти автономной жизнью. Хотя граждане рассматривают приверженность Адаме как первостепенную для поддержания мира, гармонии и ощущения достижения и на персональном, и на национальном уровне, народ Дурпара в общем свободен вести свой бизнес и личные дела так, как считает нужным.

Навабы одиннадцати самых богатых чак страны формируют Высокий Совет Дурпара, правящий орган нации. Места в совете заполняются ежегодно, согласно сообщенным активам чак, и лидеру богатейшей становится Великим Навабом Дурпара. Нынешний великий наваб - Кара Джератма (LG женщина человек аристократ 4/иллюзионист 10), не только богатейший член Высокого Совета, но также и одна из богатейших индивидуумов на Фаэруне.

Народ Дурпара принимает власть Высокого Совета, потому что полагает, что его члены действуют в интересах страны. Логика этого предположения вполне коммерческая: во-первых, члены совета уже доказали свою деловую сообразительность, накапливая обширные богатства, необходимые для получения своего места. Очевидно, их решения

Старый Ваэлен или Ваэлан?

Столетиями торговцы и исследователи из Сердцеземья посещали Сияющий Юг и возвращались с многочисленными картами региона. К сожалению, немногие смогли договориться о местоположении и правописании названия города, известного как Ваэлан. Некоторые заявляли, что посетили суеливый укрепленный торговый порт с этим названием на западном побережье Золотой Воды, который был под знаменем Дурпара. Другие упорно утверждали, что Ваэлен фактически был заполненными монстрами руинами далеко в глубине страны, угнездившись около естественного источника в неких холмах, приблизительно в дне езды от великой реки. Только недавно это замешательство было решено, когда писец по имени Лодусиус Смеющийся вернулся из Сияющих Земель в Уотердип с объяснением.

В ранние дни Сияющих Земель племя Велдорн ежегодно собиралось в неких низких холмах, где бил источник, питая водой Реку Львиный Язык. В конечном счете, когда этот племенной народ осел, занявшись торговлей, он основал сообщество Ваэлен на своем старом месте сбора. В более поздние годы, когда конкурирующие племена начали нападать на их караваны, Велдорн

построили укрепленный торговый порт на побережье Золотой Воды и назвали его Ваэлантар, что на Дурпаре означало "Небольшой Ваэлен". Караваны могли хранить там свои товары, пока за ними не придут корабли.

Когда монстры примчались с Гор Курна во втором столетии, DR, Ваэлантар пал перед бехолдерами и был потерян для Велдорна. Столетие спустя столица Велдорна также пала, на сей раз перед оборотнями. Затем Мулхоранд, утомленный тем, что оборотни Ваэлена беспокоят его караваны, послал в 1046 армию, сровнявшую бывшую столицу Велдорна в щепень. Полстолетия спустя Дурпар вернул Ваэлантар человеческому населению, наконец вытеснив монстров на север и на запад. Наваб Высокого Совета, признав преимущество управления большим количеством портов на заливе, провозгласил территории между Золотой Водой и грядой Курны частью Дурпара и начал переселять старые общины. Где-то в этот период название Ваэлантаро было сокращено до Ваэлану, а первоначальная столица стал известна как Старый Ваэлен.

приносить пользу их собственным чакам, но с деловой точки зрения то, что хорошо для них, вероятно, должно быть хорошо и для остальных чак.

Теоретически, навабы уполномочены только для решений, которые являются необходимыми для содержания инфраструктуры королевства и гладкого хода его экономики. Например, они могут собирать скромный налог на каждую коммерческую сделку для финансирования общественных работ. С этими фондами Высокий Совет поручает различным чакам защищать население от вторжений, чистить улицы, обслуживать общественные здания, хранить мир и т.д. В действительности же у одиннадцати богатейших людей Дурпара не так много политического напряжения, так что они могут из-за сцены влиять на множество других чак. Недавно несколько навабов на Высоком Совете сумели протолкнуть голосование по перемещению столицы из Хелдапана, ее традиционного местоположения, в более новый город Ваэлан. Все навабы, голосовавшие в пользу этого изменения, держат свои чаки по старому Велдорну региона Золотая Вода, и новый приток богатств из шахт этой области позволил им заработать достаточно мест на Высоком Совете, чтобы голосование было успешным. Таким образом, эти чаки получили улучшенные условия для торговли и могут вознаграждать свои собственные одобренные чаки жирными контрактами.

Таким же образом, как Высокий Совет управляет делами всей страны, индивидуальные советы - каждый из одиннадцати навабов - управляют делами отдельных общин, где они основаны. Единственное требование для приобретения места в таком совете сообщества - то, что штаб чаки должен находиться внутри границ этого города. Очень редко навабы Высокого Совета также сидят в советах сообществ. Хотя они, конечно, имеют право делать это на основании своего богатства, они обычно слишком заняты, чтобы занимать много позиций в советах. Но когда членство Высокого Совета перетасовывается из-за внезапного изменения статуса богачей, наваб, выброшенный из Высокого Совета, обычно проявляет внезапный интерес к местному.

Истганд: В этом королевстве раджа поддерживает контроль над страной, но плотно полагается на помощь своих советников - знати с земель, которая иногда также является главами богатейших чак Истганда. Хотя власть покоится скорее в руках наследственного монарха, чем совета богатых, как в Дурпаре, королевское семейство также управляет богатейшей чаккой.

В 1026 DR Джерадим Селтарир, которого многие считали самым странным торговцем в истории народа Дурпара, фактически купил трон Истганда у Короля Хеджиты за драгоценные камни полной ценностью более миллиона золотых. Джерадим быстро посадил своего второго сына, Нумамби Селтарира, на трон в качестве раджи. Это новое богатство разрешило ранее обедневшему Хеджите стать благородным с землей и советником при дворе Нумамби, и перемены позволили Истганду вырваться из финансовой нищеты и стать уважаемой торговой силой. Семейство Селтарира с тех пор правил Истгандом, и ни его сила, ни его богатство не уменьшались. Нынешний раджа, Экрипет Селтарир (LG мужчина человек аристократ 5) - молодой, но энергичный правитель, тяжело работающий для процветания своей нации.

Единственная истинная сила, позволяющая Экрипету оставаться у власти, даже когда его решения непопулярны среди знати - Макуар. Мудрое наследие Нумамби, основавшего организацию в ранние дни своей бытности раджей, Макуар - кадры отборных солдат, отчаянно лояльных трону. Хотя некоторые единицы Макуара были откомандированы под командование различной знати для защиты сельской местности, они никогда не пойдут против трона, независимо от приказов командующих ими. Нынешний лидер Макуар, отвечающий непосредственно перед Раджей Селтариром - Индаму Подо (LG мужчина человек боец 8/крестоносец Макуар 6), посвященный солдат, обучавшийся для этого положения с детства. Хотя Экрипет номинально командует Макуар, он считает Индаму близким другом и тщательно учитывает его советы по всем военным вопросам.

Знать иногда упоминается как хажва, хотя тот титул формально используется только в Варе. Многие - давние арендаторы (потомки кочевых племен, первоначально заселивших регион), накопившее свое богатство столетиями сельскохозяйственной деятельности. Другие - нувориши, потомство торговых принцев, использовавших свою прибыль для покупки баронства в пределах последних нескольких поколений. Эти две группы часто оказываются в разногласиях друг с другом, и радже иногда приходится улаживать споры между конкурирующей знатью, посматривающей друг на друга свысока. Когда знать не спорит, она управляет владениями по своему усмотрению, хотя при этом они все же ограничиваются принципами Адамы и хорошими методами ведения дел, которых это требует. Таким образом, простой народ Истганда имеет некую степень влияния на знать, поскольку если благородный не обеспечивает безопасность, инфраструктуру и стимулы для торговли (низкие налоги), ожидаемые народом, они могут просто уйти к барону, который делает это.

Вар Золотой: Правительство этой полуостровной страны - самое замысловатое и спорное из трех торговых наций. Высший Властелин Анвир Дупрестискава номинально является главой государства, но по сути три фракции (хажвы, навабы и жаны), соперничающие за влияние с правителем, владеют почти такой же чилой, как и он. Этот непостоянный треугольник порождает среди фракций постоянное маневрирование, борьбу и прямые конфликты, и властелин обычно играет роль миротворца.

Хажвы - традиционная знать, наследственные землевладельцы, вложившие большинство своего богатства в свою собственность и бизнес. Они хотят продолжить управлять богатством нации старомодным путем, чтобы простой народ работал на земле для выгод знати. Любой владеющий землей благородный - автоматически часть фракции хажв, неважно - хочет ли он в этом участвовать, но владельцы больших наделов имеют в пределах фракции значительно большее влияние, чем те, у кого земель меньше.

Если бы Истганд был более аграрной страной, хажва наверняка господствовала бы над двумя другими фракциями, и властелин прислушивался бы к ней. Но так как экономика Вара вышла за пределы сельского хозяйства, навабы (торговцы) получили равную опору в политике страны. Навабы удушают торговую промышленность Вара, включая экспорт зерна и овощей с земель знати. Торговцы ближе всего стоят к деловой модели империи Дурпар и хотели бы видеть, как их собственная нация подражает ей. Любой торговец, разместившийся в порту Вара, может участвовать в Совете Наваб, как называется эта фракция. Как и в Дурпаре, одиннадцать богатейших торговцев формируют ее правящий орган. Все другие члены могут только обсуждать проблемы и давать советы своим лидерам.

В то время как две другие фракции преирируются по поводу характера бизнеса, жана борется за сосредоточение идеалов страны на более высокой цели. Жана, или священники Адамы, здесь намного мощнее, чем в других королевствах Земель Шиллинга. Жана установила точку опоры в ранние дни Вара как нации, когда Раджа Б'хешти II, искренне религиозный правитель, щедро пожертвовал храмам Адамы. Раджа поощрял священников проповедовать, что преследование монет ценой взаимного благосостояния - основание для трещины, разделившей старый Гундавар на Истганд и Вар. Жана получила

свой величайший уровень силы во время оккупации аркаиун, обращаясь к простому народу, трудившемуся ради выгоды других. Даже после ухода оккупационных сил аркаиуна жана осталась на равном уровне с хажвой и навабом.

Втиснутый среди этих трех фракций Высший Властелин Вара, наследственный правитель, должен постоянно тонко балансировать, чтобы остаться у власти и управлять страной. Лидеры этих трех фракций установили монархию как средство окончания Золотой Войны - битве за управление при вакууме власти, оставшемся после ухода завоевателей-аркаиун Дамбрата. Понимая, что ни одна из фракций не поддержит лидеров из двух других, все три мудро согласились ставить на пост номинального правителя постороннего. Хотя монархия наследственная, никакой властелин, имеющий связи с любой из этих трех фракций, не может принимать трон. Таким образом, титул не всегда переходит от родителя ребенку, хотя всегда оставался в пределах одного и того же семейства.

Немногие из народа понимают, что нынешний Высший Властелин Вара по имени Анвир Дупрестискава - фактически древний синий дракон, принявший человеческое обличье. Хотя он сам по себе - мощное существо, он пришел к пониманию (после почти двух сотен лет на троне) того, что сила общественного мнения и богатство народных масс могут намного сильнее повлиять на ход событий, чем отдельное существо - даже дракон. При случае Анвир был вынужден устранять - иногда неаккуратно - своих самых откровенных противников. Время от времени он заказывает убийство особенно харизматичной фигуры, не имеющей сильных связей с ним, или даже одного из своих союзников, просто потому, что индивидуум может добиться равновесия трех фракций, которые он умеет держать в разногласиях друг с другом. Такая властная тактика работает лишь по поверхности, потому что навскидку не всегда ясно, кто одобряет его, но тем не менее он наложил лапы на многих подозреваемых.

Велдорн: Земля Монстров - вряд ли нация вообще, хотя он начинал свое существование как четвертая торговая сила региона Золотая Вода. Действительно, его границы больше не похожи на таковые бывшего человеческого королевства; они сдвинулись на север и запад из-за непрерывного конфликта Велдорна с Дурпаром, Истгандом и Варом.

Каждый центр цивилизации в Велдорне - независимый город-государство, управляемый неким падшим существом или группой существ. Единственное, что не дает этим тварям наброситься друг на друга - союз, который они заключили между собой для взаимозащиты.

Но Земля Монстров состоит не только из ужасных существ из ночных кошмаров. Простые народные массы каждого из центров цивилизации (если только здесь можно использовать это слово) обычно состоят из более обычного народа. Множество людей все еще живет в Велдорне, хотя многие из них - чернорабочие, подмастерья, рабы или объявленные вне закона, сбежавшие из других царств. Многочисленные гуманоиды, которым симпатично правление бехолдеров, драконов, оборотней и вампиров, также живут там. Вожди тварей (как жители близлежащих стран называют лидеров монстров) правят железным кулаком, управляя тоталитарными государствами, где сила дает права, а экономика основана на набегах на караваны и общины на краях других цивилизаций.

В Велдорне традиционная структура власти перевернута вверх ногами. Преступные элементы - типа гильдий воров, злых магических советов и групп, которые могли бы стать отбросами общества в других городах - здесь стоят у власти, а праведные защитники униженных и оскорбленных вынуждены подпольно бороться за свободу.

Враги

В большинстве своем торговые нации Сияющих Земель не имеют никаких врагов. Только те, кто противостоит честной торговле, типа воров, могут ожидать гнев правительств этих стран. Но и Дурпар, и Истганд, и Вар Золотой выступают против монстров Велдорна, наносящих ущерб любой торговле, идущей на северо-запад к Мулхоранду. Хотя между странами Сияющих Земель произошло несколько военных столкновений, большинство конфликтов происходит на рынке, где соревнование за продажу товаров может быть жестоким.

В свою очередь, Мулхоранд подстрекает военные действия почти так же часто, как приветствует торговые товары, посылаемые в него Сияющими Землями, прежде всего из-за ссор по поводу налогов и курса обмена монет. Кроме того, мир, существовавший в течение некоторого времени между Дурпаром и Улгартом - тщательно охраняемый, поскольку эти две нации имеют историю конфликта, который многие из граждан не могут забыть. Но и Улгарт, и Мулхоранд признают выгоду торговли над войной, и их лидеры работают для того, чтобы держать отношения с Сияющими Землями благоприятными. Лишь Дамбрат может считаться истинным врагом Сияющих Земель. Его лидеры - и когда-то племена аркаиун, и Кринти современности - имеют историю вторжений в три торговых нации.

Города и места

Подавляющее большинство общин Сияющих Земель гнездится вокруг залива, известного как Золотая Вода. Первоначально основанные как места для торговли племенами, бродившими по берегам залива, эти поселения потихоньку превратились в центры цивилизации, где кочевники могли принять оседлое существование в обмен на безопасность.

Торговля всегда была передовой функцией этих общин, и большинство этой торговли ведется морским путем. Таким образом, каждый примечательный город имеет и большой постоянный рынок, и хорошую гавань с достаточной вместимостью для швартовки океанских кораблей. Даже немногие города, лежащие в стороне от залива, были основаны по берегам рек, достаточно больших, чтобы поддерживать грузовые суда.

Ассур (большой городок)

Основанный как маленькое торговое сообщество для племен дурпар, бродившим по западным берегам Золотой Воды, Ассур изначально был частью королевства Велдорн. Но в Году Бродящей Наги (142 DR) несколько кланов бехолдеров обрушились с Гор Курна, из региона, известного варварам как Земли Тварей, и за несколько часов сокрушили город. Все, кто сопротивлялся, был убит; остальных поработили. Бехолдеры твердо укрепились как бесспорные тоталитарные правители городка.

Люди были неспособны вытеснить своих чудовищных повелителей из Асура до Года Целомудренной Девы (1102 DR), когда они наконец выгнали бехолдеров на равнины на северо-западе. После своего возвращения людьми Ассур сначала существовал как независимый город-государство и потом - как часть Дурпара. Осталось немного свидетельств времени тиранов глаза, и сегодня сообщество - столь же яркое и преуспевающее, как и большинство других торговых центров вокруг залива.



С населением чуть более 3,200, Ассур - значительный рынок, находящийся очень близко к своей глубоководной гавани. Многие из аборигенов живут рыболовством, другие собирают жемчуг и кораллы - хотя необычно интенсивная деятельность акул в близлежащих водах в последнее время сделала эти отрасли опасными.

Первый Наваб Совета Ассура, Турмли Валшу (LN мужчина человек аристократ 7) из Чаки Валшу, специализируется в импорте текстиля. Он в настоящее время ищет группу авантюристов, чтобы те нашли и вернули ему его своенравную дочь. Она недавно сбежала с несколькими знакомыми, любящими Шаресс, соблазнившими ее уйти в широкий мир и разделить с ними удовольствие.

Чавиондат (метрополис)

Столица Истганда Чавиондат - самый большой город Сияющих Земель, фактически не находящийся на побережье Золотой Воды. Первоначально известный как Клионна, город был основан племенем с тем же названием в -862 DR. В Году Бури (1027 DR) Раджа Нумамби Селтарир переименовал столицу в честь своей перворожденной дочери.

На Чавиондат неоднократно совершались набеги и с суши, и с моря - чаще всего дамбратцы (аркаиуны в пятом и шестом столетиях DR и Кринти - в последнее время). Город первый раз пал, когда Рейнхар I из Дамбрата устроил крупное вторжение в Истганд в Году Пустой Палаты (551 DR).

Чавиондат (метрополис): Обычный; AL LG; 100,000 гр предел; Активы 337,445,000 гр; Население 67,489; смешанное (люди 82%, халфлинги 7%, полуэльфы 4%, дварфы 3%, гномы 2%, полуорки 2%).

Фигуры у власти: Раджа Экрипет Селтарир (LG мужчина человек аристократ 5), правитель Истганда и глава Чаки Селтарир, богатейшей чаки в стране.

Важные персонажи: Индаму Подо (LG мужчина человек боец 8/крестоносец Макуар 6), лидер Макуар; Мулад Шаулим (LG мужчина человек клерик Вокин 5/рука Адамы 7), Высокий Священник Храма Адамы; Венз Крулмир (волшебник 7/Красный Волшебник 4), глава Тэйского Анклава.

Рынок и доки

Рынок в старом районе города, около доков, состоит из рядов и постоянных кабинок с крышами. Торговая Власть Чавиондата - офис правления, контролирующий торговлю, доки и общественные работы - сдает эти постройки в аренду торговцам на день, десятидневку или на месяц. Из-за его расстояния от большинства других общин Сияющих Земель торговым кораблям с запада, швартующимся в Чавиондате, не приходится плыть так далеко, чтобы продать свое оборудование или приобрести новый груз. Таким образом, Чавиондат получает немного лучшую торговую ценность для импорта, и для экспорта.

Пять военных кораблей раджи патрулируют и защищают гавань и Залив Королей от вторжений, пиратов и морских монстров. Также на базе есть еще двенадцать военных кораблей, находящиеся в собственности и используемые главными чаками, включая шесть, принадлежащих Чаке Селтарир. Чаки используют свои корабли и для защиты города, и для сопровождения своих торговых кораблей по беспокойным водам.

Дом Победителя

Эта структура прямо на западе и чуть ниже Дворца Селтарира служит традиционным домом и учебным центром для Макуар. В настоящее время здесь живет более двух тысяч воинов Макуар, и втрое больше их рассеяно по всему городу, где они служат знати. При военном кризисе Макуар могут либо сформироваться в элитные отряды, либо принять командование над милицией, сформированной из населения страны.

Дом Чак

Весь бизнес за бизнесом вершится в этом здании. Торговая Власть, отвечающая непосредственно перед раджей, имеет здесь свои офисы, и также в этом здании хранятся все записи общественных дел. Чаки регулярно созывают в великом зале-аудитории Совет Лидерства, чтобы обсудить деловые методы, установить нормы ссуд, высказать недовольства и выбрать советников Раджи Селтарира.

Главные храмы

Самый большой храм в Чавиондате, расположенный около центра городка, посвящен Адаме. Мулад Шаулим (LG мужчина человек клерик Вокин 5/рука Адамы 7) осуществляет контроль преданных, проводя ежедневные службы на рассвете и в сумерках.

На западном краю городка халфлинги в своем значительном сообществе осветили маленькую святыню Цирроллалли.

Известные бизнесы

Для продажи на рынке Чавиондата доступно все, что угодно, но одна известная торговая область отделена от рынка. Тэйский анклав, основанный три года назад - окруженное стеной поместье в богатом районе городка, из которого Красные Волшебники продают все виды импортированных товаров - особенно компоненты для заклинаний. Их специализация - обесцененные магические изделия, и их цены ниже, чем таковые большинства других торговцев города (на 10% ниже цен, данных в Главе 7 "Руководства Ведущего").

Дворец Селтарира

Дворец раджи стоит на самом высоком горном хребте вдоль восточного конца Чавиондата, глядя на все сообщество и залив внизу. Дворец был построен более трехсот лет назад из белого известняка и декорирован оранжево-розовыми элементами коралла. Построенный на месте наблюдательной башни, защищавшей город, когда он был еще всего лишь торговым лагерем, дворец с момента постройки трижды расширялся. Он размещает большое семейство раджи и защищен тремя сотнями Макуар.

Старый Ваэлен (большой городок)

Этот разрушенный город некогда служил столицей Велдорна, но с тех пор с ним случилось немало трагических событий. Сообщество было основано в -1234 DR, рядом с естественным источником среди группы холмов. В Году Серо-Бурого Дракона (245 DR) армия оборотней во главе с принцем-крысооборотнем вырвалась из городских укрытий и отобрала у человеческого населения контроль над городом. Начиная с этого времени место стало известно как приют для оборотней любого вида, а также как опасный шип в сторону любого каравана, пытающегося пересекать открытые равнины от Золотой Воды, чтобы достичь Мулхоранда и более отдаленных пунктов.

Утомленный столь большими потерями на караванном маршруте, Мулхоранд бросил на Старый Ваэлен армию и разрушил его в Году Сумеречной Кампании (1046 DR). Хотя город был разбит в щепень, существенное количество оборотней пережило это - главным образом скрывшись в подземелье, куда мулхорандцы сунуться побоялись. Два года спустя недавно превращенный вампир по имени Саэд, ранее бывший навабом в Совете Турилви, сбежал в Старый Ваэлен и быстро нашел последователей. Достаточно быстро большинство существ, населяющих Старый Ваэлен, признало его владыкой города. Год спустя после взятия управления Саэд так или иначе сумел убедить других вождей тварей объединиться против общих противников, сформировав договор взаимозащиты. При таком соглашении оборотни, служащие Саэду, вновь стали устраивать безнаказанные набеги на караваны.

Сегодня Старый Ваэлен выглядит как травянистые холмики, пересыпанные щебенкой. Однако, под этими холмами находится огромный комплекс, который служит логовищем для значительного населения из крысооборотней, кабанов-оборотней, вервольфов и других ликантропов, а также множества служителей-нежити. Всего более 2,000 существ живет в бывшей столице Велдорна.

Ормпе (большой городок)

Подобно Ассуру и Ваэлану, Ормпе начинал как маленькая рыбацкая деревня, и в конечном счете превратился в значительное торговое сообщество перед тем, как принцы-бехолдеры захватили над ним контроль во втором столетии DR. Но хотя бехолдеры удерживали два других города столетиями, они не задержались в Ормпе. В Году Волчьего Камня (153 DR) орда демонов во главе с особенно злобным гуром напала на город, вытеснив тиранов глаза и взяв контроль над их рабами-людьми. Гур и его миньоны поддерживали господство террора в Ормпе в течение следующих 950 лет, пока Дурпар, Истанд и Вар не сумели объединенными усилиями искоренить их. В борьбе было убито много людей и демонов, но гур сумел сбежать, улизнув в Горы Пояса Гиганта, где, по слухам, он завязал дружбу с местными холмовыми гигантами.

Сегодня Ормпе - шахтерское сообщество с приблизительно 4,500 жителями. Несколько чак нажили здесь себе благосостояние продаж красивых драгоценных камней и драгоценностей. Чака Драгоценного Камня, торговый дом дварфов, недавно прорвалась в центр деятельности политики Дурпара, когда открытие ей богатого кладезя изумрудов протолкнуло ее лидера Кракуса Крепкие Кишки (LN мужчина золотой дварф аристократ 2/эксперт 9) в Высокий Совет. С помощью Наваба крепкие Кишки Высокий Совет успешно переместил столицу Дурпара к Ваэлан - ход, который принес Чаке Драгоценного Камня определенные налоговые льготы и более дешевые цены на грузоперевозки (из-за соглашения с навабом из Ваэлана в обмен на голос Чаки Драгоценного Камня).

Приток и богатства и народа, ищущего его, быстро нарастил население Ормпе - фактически гораздо быстрее, чем ожидал Совет Ормпе. В результате в городе есть довольно большая секция трущоб, где собираются те, у кого немного денег и перспектив для работы. Часть проблемы - в том, что Чака Драгоценного Камня предпочитает нанимать только шахтеров-дварфов для шахтных работ и огранщиков-гномов для подготовки изумрудов, оставляя людей безработными. Если в ближайшее время не сделать что-нибудь в отношении нищеты, ситуация может стать опасной.

Пиратар (метрополис)

Столица Вара Золотого, Пиратар (население 44,389) - один из самых больших городов на Золотой Воде, уступая размерами лишь Хелдапану. Помимо того, что он служит правительственным центром Высшего Властелина Анвира и трех силовых фракций Вара, Пиратар - также его самый космополитичный город благодаря различным внешним влияниям, получившим здесь более сильную точку опоры, чем в других местах. Отход от принципов Адамы, вносимый этими внешними фракциями, уходит глубже, чем понимает большинство народа. Секта поклоняющихся Маску воров, возглавляемая Четвертым Навабом Келспиралом Турамирор (LE мужчина человек жулик 5/клерик Маска 11) из Совета Пиратара, основала в городе прибыльное дело.

Ваэлан (метрополис)

Подобно Ассуре и Ормпе, Ваэлан некогда пал перед монстрами Гор Курна, но был в конечном счете отбит. В самые ранние дни Велдорна это было просто укрепленная остановка караванов, называемая Ваэлантар - путевая станция, основанная для защиты товаров до погрузки их на корабли, которые увезут их в отдаленные порты. Постепенно народ, угождавший торговцам, начал основывать свои бизнесы, и достаточно скоро появилось процветающее небольшое рыночное сообщество. Хотя бехолдеры удерживали городок, они фактически и создали его, обратив его в истинную вооруженную крепость, полную магических защит. После тяжелой и кровавой битвы торговые нации вернули город, и после того, как осела пыль, от него осталась еще немалая часть.

За два с половиной столетия, прошедших с освобождения Ваэлана, он превратился в процветающий порт и рынок, конкурирующий с другими крупными торговыми центрами региона.

Герои и монстры

Персонажи из Сияющих Земель - чаще всего люди или полуэльфы, хотя некоторые могут быть халфлингами, предки которых мигрировали из Люирена, или дварфами с Гор Курна. Среди людей региона, подавляющее большинство - дурпары, хотя некоторые - мулан или аркаиуны. Кроме того, различные виды персонажей-монстров из Велдорна могут решить бросить притеснение этого региона ради жизни приключенца.

Среди престиж-классов, детализированных в Главе 2, для Сияющих Земель характерны крестоносец Макуар, рука Адамы и корсар Великого Моря.

На землях вокруг Золотой Воды, особенно в Велдорне, можно встретить широкое разнообразие монстров. Из новых существ, детализированных в Главе 5, для региона характерны темное дерево, циклоп и мантимера. Другие монстры - аборигены Велдорна включают бехолдеров, оборотней, лекротт, демонов и различных гигантов.

Халруаа

В регионе, окруженной горами, находится Халруаа - нация затворнических волшебников. Это богатое царство известно своими золотыми рудниками, своим пламенным вином Хаэрлу и более всего - своей магией. Волшебники-халруанцы, подобно своим могучим предкам-нетерезам, жаждут мощной магии и следуют своей цели с фанатичной преданностью, и даже халруанцы, не практикующие Искусство, уважают его неизбежную силу и влияние.

Краткий географический обзор

Халруаа почти полностью окружена Стенами Халруаа - рядом горных цепей, формирующих восточную, северную и западную границы страны. Береговая линия Великого Моря формирует ее южную границу. Халруаа тянется приблизительно на 500 миль с востока на запад и более чем на 350 миль от побережья до северных предгорий. Большая часть страны - плоские, продуваемые ветрами равнины, нарушаемые лишь широкими, медленными реками и случайными необычными деталями ландшафта.

В большинстве своем Халруаа - теплая, влажная земля, с температурами в пределах от 100 градусов летом до 80-90 градусов зимой. Горы ловят влагу, идущую с моря, производя внезапные и частые грозы. Более высокие предгорья и долины Стен Халруаа прохладнее и комфортнее, чем низменности в середине, а горы еще холоднее, с постоянными снежными шапками на самых высоких пиках. Зима также часто приносит снег храмам на склонах гор, но он никогда не выпадает на внутренних равнинах. Горы не пропускают ветер, из-за чего жизнь внутри страны более терпима, хотя погодные явления, встречаясь над Озером Халруаа, делают его сложным для плавания местом.

Главные географические особенности

Нация Халруаа - возможно, самая изолированная страна на Фаэруне, исключение - лишь некоторые островные королевства. Великие горы возвышаются над центральными равнинами, их снежные пики маняще-недосыгаемы для тех, кто живет на этой жаркой, продуваемой ветрами земле. Высокие, узкие проходы сквозь эти серьезные горы обеспечивают некоторый контакт с остальной частью мира, как и грузоперевозки по Великому Морю на юге. Однако, в большинстве своем волшебники Халруаа живут, удобно отгородившись от тех, кто вокруг них.

Болото Ахлаур

Это болото в 4,000 кв.миль на западе от Озера Халруаа - лабиринт опасных существ и давно забытой магии. Названное по имени честолобивого некроманта, устроившего в центре его свой скрытый и магически защищенный дом-крепость, Ахлаур не было всегда того размера, как сейчас. Когда некромант только уединился, болото, примыкающее к Реке Галагар, охватывало лишь половину нынешней территории. До недавнего времени низменности вокруг болота продолжали медленно, но устойчиво затопляться, расширяя границы болота примерно на 100 футов в год, хотя река уносила более чем достаточное воды для поддержания равновесия.

Большинство халруанцев знало, что болото затоплялось из-за *портала* на Элементный План Воды, но немногие знают всю правду. Ахлаур был честолобивым волшебником, сосредоточившим свое внимание на исследовании межпланарных связей. Когда один из его экспериментов со связью на Элементный План Воды спутался, запущенная им магия вышла из-под контроля. Заряженная магией вода начала литься через никогда не закрывающийся *портал* с того плана, затопив лаборатории Ахлаура и выходя за их пределы в болото. *Портал* заливал в болото больше воды, чем могла иссушить река. Если бы оно продолжало расширяться, Болото Ахлаур в конечном счете достигло бы побережья, по пути поглотив Халагард. Однако, недавно маг-гончая - дикая эльфийка по имени Кива переместила *портал* в Нат посредством магического устройства, подобного портативной дыре, остановив расширение болота. Чуть позже волшебница по имени Тзигон закрыла его во время битвы между халруанскими волшебниками и несколькими мулхорандскими захватчиками. Непосредственно перед тем, как запечатать его, Кива сумела вернуться в Ахлаур с другой стороны.

Сегодня болото остается того размера, какого было на момент перемещения *портала*, но много беспокойств все еще остается, и самое важное из них, по крайней мере для тех, кто хорошо знает болото - присутствие ларакенов. Эти причудливые существа с отдаленного плана начали появляться примерно тогда же, когда началось наводнение. Немногие знают наверняка, происходят ли они с Элементного Плана Воды или просто проскочили сквозь него с другого плана примерно в то же время, когда был открыт *портал*. Безотносительно их происхождения, ларакены представляют смертельную опасность для волшебников из-за их иссушающих магию способностей.

Ларакены - не единственные опасные существа, живущие в Болоте Ахлаур. На мелководье скрываются змеи, крокодилы и стаи пираний, и многочисленная нежить (некоторая - результат странных экспериментов Ахлаура, другая - порожденная от обреченных экспедиций) рыскает по всему болоту. Несмотря на эти угрозы, волшебники и авантюристы часто приходят в болото в поисках легендарных магических сокровищ Ахлаура.





Бандитские Пустоши

В тени Северной Стены Халруаа лежат пустынные земли, известные как Бандитские Пустоши. Грубый, скалистый ландшафт этого региона состоит из иззубренных холмов и пыльных равнин, усеянных ущельями и сухими руслами рек. В этом жарком и пустынном месте очень немного растительности, воды или теней. Немногие остаются в этом регионе надолго, если не должны делать этого, а те, кто остаются, редко выживают.

Помимо широкого разнообразия монстров, этот регион традиционно служил домом объявленным вне закона, убегающим от рук халруанского, лапалийского или шаарского правосудия. В настоящее время худшая из таких группа - Кровавые Крикуны, банда диких гномов - ужасных кротооборотней, возглавляемая гномом-вампиром, называемым Кровосвертывающий Крик (СЕ мужчина скальный гном вампира иллюзионист 9). Эта группа, по сообщениям, устроила логовище в лабиринте туннелей, вырытых гигантскими муравьями в пустотах к востоку от Лапалгарда, и ее члены устраивают набеги аж на Холмы Ратгонт и Нат.

Озеро Халруаа

Это центральное тело солоноватой воды соединяет речные порты земли с морем. Хотя сильные и непредсказуемые ветры, дующие с гор, затрудняют плавание и лов рыбы в озере - и еще сильнее затрудняют полеты над ним небесных кораблей - Озеро Халруаа - центр большинства торговли и путешествий, проходящих через страну. Каждая из главных рек Халруаа в конечном счете питает Озеро Халруаа, и каждую корабль, идущий по одному из этих водных путей, входит в озеро, держась береговой линии, чтобы избежать изменчивых течений и капризных ветров перед тем, как уйти в другой канал и завершить свой маршрут. Из-за этого плотного движения грузов большинство населения нации сконцентрировано в общинах на берегах озера или около них, включая столицу Халарахх.

Хотя некоторые халруанцы рискуют забираться в дикую, опасную центральную часть озера, в тех водах живет несколько необычных тварей. Некоторые из этих существ - вероятные аборигены Озера Халруаа, в то время как другие мигрировали по широкому каналу, соединяющему его с Великим Морем на юге. Безотносительно этого, обнаружения таких существ достаточно обычны, так что они не причиняют особого шевеления среди народных масс. Однако, время от времени водные твари подбираются к берегу достаточно близко, чтобы вызвать некоторое волнение. Когда есть реальная угроза, местные волшебники тратят некоторое время, отгоняя нарушителей обратно в центральные глубины озера. В прошлом году было обнаружено несколько необычно больших акул, осьминогов и драконов-черепах, а некоторые сообщали о крылатой твари - возможно, драконе - ныряющей или взмывающей у середины озера, обычно по ночам.

Нат

Нат, горный бассейн нежных холмов в северо-восточном углу Халруаа, известен своими стадами диких ротов и туров, выращиваемых ради продовольствия. Значительно более высокая, чем большинство остальной части страны, эта область характерна чуть более умеренным климатом. Температуры в Натe редко достигают 100 градусов, а дожди хоть и более часты, но намного более нежны, лелея травяные луга, на которых пасутся стада.

Возможно, самая существенная черта Долины Нат - храмы, расположенные на нижних склонах гор, окружающих долину. Каждый из этих храмов сосредотачивается на одной из школ тайного колдовства. Секты малы, потому что хотя

большинство в Халруаа выражают по крайней мере проходящую преданность Мистре или Азуту, немногие чувствуют потребность цементировать свои связи с божеством какими-либо церемониями. Клерики и волшебники, находящиеся в храмах - те немногие, кто вызвались служить божествам магии более формальным способом.

Помимо храмов, у долины нет особого значения. Нат - бурная, дикая земля по сравнению с остальной частью Халруаа, и те, кто живет здесь, должны быть готовы к угрозам со множества направлений, хотя самая большая угроза идет с востока. Наездники Кринти иногда прокрадываются оп Проходу Нат, беспокоя пастухов или устраивая набеги на храмы на холмах. Значительные силы Кринти вторгались в эту область не раз, но мощная магия халруанской аристократии всегда сдерживала их, прежде чем они могли подобраться к выходу из долины. Но даже в этом случае народ, служащий из-за своей близости первой линией защиты, остается постоянно бдительным в отношении серокожих наездников.

Реки

Главные реки Халруаа берут верх в горах Стен и впадают в Озеро Халруаа. Большинство их значительно расширяется на плоских равнинах, часто распространяясь на несколько миль перед тем, как влиться в широкое озеро. В таких местах реки текут спокойно, они мелки, выглядят скорее как каналы или озерные заводи, чем как реки в строгом смысле этого слова.

Река Галагар на западной стороне озера стекает с Западной Стены и бежит через Болото Ахлаур. Из-за экстрапланарного водного источника, который до недавнего времени подпитывал это ее причудливое расширение, низовья Галагара довольно быстры. Реки Халар и Алуэр, обе из которых текут с Северной Стены - самые широкие и загруженные перевозками водные пути Халруаа. Бесчисленные деревни и городки теснятся по берегам этих двух рек, получая свои товары с торговых кораблей и барж, идущих взад и вперед. На востоке, соединяя Озеро Халруаа с Озером Маэру, Река Маэру течет вниз с Восточной Стены. Этот водный путь служит главной дорогой для перевозки огромного количества золота, добытого в этих горах, и вдоль нее также равномерно выстроились общины.

Подобно озеру, которое они питают, в этих потоках иногда обнаруживается какое-нибудь необычное существо. Однако, главным образом в них не появляется ничего более опасного, чем большие стаи рыб.

Стены

Три могучих горных цепи, известные как Стены, ограничивают Халруаа с запада, севера и востока, создавая изолированную нацию, которую легче всего достичь морским путем. Стены столь высоки, что захватывает дух, и в каждой гряде есть несколько пиков, возвышающихся на 20,000 футов или выше над уровнем моря. Всего лишь пять крупных проходов сквозь эти горы соединяют Халруаа с зачастую враждебными королевствами вовне.

Горы на западной стороне страны известны как Лхайргал, или Западная Стена. Эта гряда охватывает более 350 миль с ее южного конца, упирающегося в Великое Море, к северу, до Прохода Талат. Западная Стена раздроблена надвое Проходом Мхайр, связывающим Халруаа с Джунглями Мхайр с другой ее стороны. Там, где Западная Стена встречается с Северной, в северо-западном углу страны, Проход Талат соединяет Халруаа с Лапалией.

Северная гряда, включая горы, окружающие Нат, называется Северной Стеной, или Натагалом. Эта полоса гор и крутых холмов бежит от Прохода Талат на западе до Прохода Нат на востоке на расстояние более 600 миль. Северная Стена



разделена Бандитским Проходом, соединяющим Халруаа с Бандитскими Пустошами на севере. Проход Нат в северо-восточной секции страны обеспечивает коридор между Халруаа и Дамбратам.

Восточная Стена известна как Муарагал. Подобно Западной Стене, она тянется более чем на 350 миль и, подобно обеим другим горным цепям, ограничивающим Халруаа, разделена проходом. Проход Ажал находится прямо на юг от реки Маэру и соединяет Халруаа с Великим Болотом Ретилд. Муарагал богата жилами одних из самых чистых залежей золота на Фаэруне. Горная промышленность в холмах и горах Восточной Стены - возможно, вторая по ценности промышленность в Халруаа, уступая лишь магии.

В горах, окружающих Халруаа - особенно в охватывающих Долину Нат - есть различные храмы страны магии. Гора Талат в западной половине Северной Стены размещает высокий храм божества Мистра и содержит одну из самых больших библиотек и хранилищ магии Фаэруна (см. Гору Талат, ниже).

Все утверждают, что горы необыкновенно свободны от любых угроз, по крайней мере с халруанской стороны, где долгие годы осторожной защиты в значительной степени приручили их. Однако, противоположные склоны намного более дики и опасны. С западной стороны следят наги, юань-ти и другие угрозы Джунглей Мхайр, в то время как широкий спектр монстров - включая озверевших гномов и бандитов - бродит по северной стороне. С восточной стороны налетчики-Кринти с равнин Дамбрата и существа из Великого Болота, включая лизардфолков и таинственных змеиных существ, терроризируют нижние склоны. Кроме того, в горах повсюду живут огры, высокие бормотуны, гиганты, перитоны и блуждающие аутсайдеры. Большинство этих существ, однако, знает, что лучше не нарываться на гнев халруанских волшебников, так что они редко покидают высокие непроходимые пики, перебираясь через горы.

Народ Халруаа

Возможно потому, что они - потомки могучих волшебников-нетерезов, халруанцы никогда не потеряли свою любовь к магии и свое очарование ей. Она проникает в их жизнь, воздействует на каждый аспект их существования и обеспечивает уровень жизни, который невозможно найти где-либо еще на Фаэруне. Хотя и не все халруанцы имеют мастерство в Искусстве, каждый чувствует себя с ним комфортно. Волшебники нации следуют Искусству с фанатичной преданностью и полагают, что все другие занятия - низшие. К счастью, халруанцы до настоящего времени избегали слепоты души, которая обрекла Нетерил, и если они останутся бдительными против такой гордыни, то смогут еще много лет наслаждаться плодами своих трудов.

Расы и культуры

Халруаа - преобладающе (90%) человеческая нация, и халруанские люди составляют 80% человеческого населения. В самые ранние дни страны великая долина, сформированная тремя Стенами Халруаа, была скудно населена племенами Лапал, сбегавшими из джунглей на западе. С падением Нетерила группа нетерезов во главе с великим волшебником Ромарком переместилась на юг, прибыв на великолепных небесных кораблях и обнаружив землю, похожую на рай. В пределах поколения они начали смешиваться с аборигенами. Немногим позже волны племенных Арканун, прибывших с запада, из Дамбрата, смешались с ранними халруанцами, создав существующую сегодня этническую группу.

Большинство современных халруанцев - темноволосые, разделяя свои черты с предками-нетерезами и лапалами. Хотя светлокожих нетерезов поначалу было больше, более темный оливковый тон кожи племен Лапала оказался более подходящим для солнечного климата и стал доминирующей чертой. Сегодня типичный халруанец имеет темные волосы и кожу любого оттенка - от румяного до цвета маслин, хотя иногда рождаются и более бледнокожие дети. Цвет глаз варьируется от черного до шоколадно-коричневого и глубокого зеленого. Халруанские мужчины имеют рост в среднем 5 футов 9 дюймов, женщины приблизительно на 3 дюйма ниже.

Халруанцы говорят на Халруанском, который является просто современным диалектом древнего Нетереза. Они используют при письме Драконий алфавит.

Остаток населения нации - прежде всего дварфы и халфлинги. Большинство дварфов живет в горах, формирующих восточный периметр страны, где они работают на золотых рудниках. Некоторые дерзкие торговцы - сильные сердцем халфлинги из Люирена обосновались в торговых общинах по побережью, в то время как маленькие поселения легконогих халфлингов поколениями основывались в городских центрах Халруаа.

Несколько эльфов и полуэльфов также называют Халруаа своим домом, хотя они достаточно редки и внутри страны считаются диковинкой. Главным образом те, кто имеет эльфийскую кровь и живет в этой нации волшебников, либо имеют достаточные способности соперничать в силе, приходящей с магией, либо служат советниками таковым. Маленькая горстка эльфов и полуэльфов составляет один из блоков правящего Совета Старших (см. Правительство, ниже).

Жизнь и общество

Для большинства тех, кто не бывал в Халруаа, характерна пара ошибочных предположений. Первое - то, что все халруанцы - волшебники. Хотя и далекое от истины, это предположение, несомненно, создано в умах иностранцев теми немногими халруанцами, с которыми они имели встречи. Фактически, всего лишь около трети всех халруанцев имеет колдовской дар; другие две трети только делают вид, что имеют его. Вторая частица дезинформации, характерная для тех, кто не является аборигеном Халруаа - то, что волшебники всей страны замыкаются в темных, задумчивых башнях, построенных в пустынных областях, где они ликующие кудахчут над своими свежими магическими экспериментами. Опять же, хотя это и весьма понятно, но неточно.

По правде говоря, халруанцы живут почти так же, как и другой народ Фаэруна. Они женятся, имеют семьи и живут в общинах, где у них есть друзья, и занимаются торговлей и сплетнями точно так же, как и остальные народы. Различие - в том, что магия проникает в их жизни на повседневном уровне, и они даже не задумываются о ее присутствия. В большинстве Фаэруна тех, кто понимает магию, считают таинственными изгоями, но в Халруаа у них есть путь к здоровью, богатству и счастью, и те, у кого нет искры магического чувства, словно выпадают из жизни. Хотя и нет надобности практиковать магию для того, чтобы хорошо жить в Халруаа, это помогает - факт, который может объяснить, почему так много халруанцев по крайней мере притворяются, что знают кое-что о колдовстве.

Из трети населения с магическими навыками около двух третей никогда не способны превысить пределы простой уловки-другой (как отмечено в описании умения Магическое Обучение; см. "Установку Кампании Забытых Царств").

Остальные - немногим более 10 процентов от всего населения - фактически понимают запутанность наложения заклинаний. Для халруанцев истинное Искусство - вол шебство; они считают колдовство опасным, недисциплинированным и примитивным подходом к магии. Те немногие халруанцы, дар которых ведет их к колдовству вместо волшебства, либо преуменьшают степень своей силы, либо покидают страну.

С той магией, что таится на кончиках их пальцев, неудивительно, что практикующие ее халруанцы преувеличенно внимательны друг к другу. Халруанское социальное взаимодействие обычно включает в себя длинные декларации намерений, ритуал разделения компонентов заклинаний и других сложных тонкостей, обычно - как часть формальных посещений домов друг друга. В обществе, где ежедневно не чувствуется вес магии, такие методы могут посчитать ненужной тратой времени, но для халруанцев они представляют насколько вежливость, настолько и самосохранение. На взгляд посторонних эти знаки внимания поначалу кажутся вихрем жестов, поклонов и ритуалистических обменов, слишком быстрых и запутанных, чтобы понять их. Тем не менее, в конечном счете в образах можно разобраться, и посетители быстро учатся следовать им и участвовать в них.

Халруанцы в целом - самодовольный народ, более заинтересованный пребыванием дома, чем в исследованием или эксплуатацией остальной части Торила. Волшебники наслаждаются своими исследованиями в тиши лабораторий и видят особых потребностей выбираться за пределы Стен. Те, кто покидает свою родную землю - зачастую торговцы или агенты, ищущие необычные компоненты заклинаний. Некоторые из таких агентов достаточно важны, чтобы путешествовать на одном из легендарных халруанских небесных кораблей, но эти летучие суда хрупки и настолько ценны, что их посылают за пределы Стен только для исключительно важных миссий.

Хотя халруанские волшебники тратят существенное количество времени на свои изучения, они все же уделяют время и семейной жизни, хотя детей у них меньше, чем в среднем у граждан других наций. В результате детям в этой стране обычно уделяют больше индивидуального внимания. Халруанцы получают общественное обучение по крайней мере до тринадцати лет возраста. "Просвечивание" на предмет магических способностей происходит в возрасте пяти лет, и способные к магии студенты часто к пятнадцати годам уже владеют кантрипами.

Численность, меньшая, чем нормальная, также означает, что Халруаа - неплотно населенная нация. Фактически, в ней нет больших городов, и почти каждый существующий городской центр не так многолюден, как можно было бы ожидать. Улицы - широкие, величественные бульвары, дома стоят на просторных участках с большими газонами, и есть много открытых общественных парков и площадей.

Экономика

Для своих граждан Халруаа - воистину изобильная земля. Большая часть сельской местности - открытые равнины, хорошо увлажненные частыми дождями. Сельское хозяйство - существенная часть экономики, и из-за относительно небольшого населения фермы вокруг Озера Мазру и к северу от Озера Халруаа может производить большинство продовольствия, требуемого стране. Рыбы много в широких реках и по берегам озер, а свежие плоды, овощи, молочные продукты и мясо ежедневно подаются к большинству столов по всему Халруаа.

Самый большой экспорт нации - золото и вино Хаэрлу. Золото добывается в горах на восточном краю страны, а вино делается в виноградниках по всей сельской местности. Кое-что из золота отливается в слитки и используется как торговые бруски, но более существенное количество его обрабатывается в прекрасные произведения искусства - само по себе или с серебром в виде электрума. Золотые и электрумовые драгоценности и вино Хаэрлу продаются по хорошим ценам по всему южному побережью Великого Моря и в нациях типа Лапалии и Чондата.

Халруанцы могли бы конкурировать с Красными Волшебниками в экспорте магии, если бы захотели, но, что достаточно странно, заклинания и магические изделия нечасто продвигают путь за пределы границ страны. Халруанцы решительно привязаны к своим магическим созданиям и не позволяют им так легко распространяться в более широкий мир за границами их страны. Немало людей, занимающих видные положения, хмурятся, когда слышат рассказы о небесных кораблях, гоняющих где-то за Стенами.

Магия - возможно, первый пункт в списке импорта Халруаа. Аппетиты халруанских волшебников к новой и необычной магии из других земель не знают границ, и их привычка брать магию, ничего не отдавая взамен, ничуть их не беспокоит. Помимо магического импорта, в Халруаа также есть жизнеспособный рынок драгоценных металлов и других редких и ценных товаров - особенно полезных в создании магии, типа компонентов для заклинаний. В нации с таким высоким уровнем жизни спрос на изящные драгоценности и другое прекрасное искусство всегда высок, и показушные волшебники предпочитают делать свои магические изделия из лучших материалов.

Общественный порядок

Возможно, величайшая опасность проживанию в обществе, столь погруженном в магической способности - угроза наращивания магического боя и эффекты, которые такие битвы могут оказывать на невинных свидетелей. Поскольку халруанцы признают опасность магии, которой они владеют, такие устрашающие и смертельные демонстрации немноги и отдаленны. Тем не менее, магия словно висит в воздухе в каждой деревне и городке, и волшебники всех убеждений магически проверяют любого, кто может показаться угрожающим. Наблюдение вполне обычно, и предсказания всех видов бросаются на улицах халруанских общин, словно безделушки на параде. Результат - то, что Халруаа - в большинстве своем самоохраняемая нация.

Когда возникает проблема, правосудие вершится быстро, но тщательно. Халруанские маги-гонимые, обязанные предписывать законы в отношении магии, прослеживают изменнических практикующих магию и отдают их под суд. Суд никогда не создается без полного исследования колдовства, и никакой случай никогда не представляется ему без поддержки серьезных магических доказательств. Как только предложено достаточное доказательство того, что персона виновна в преступлении, наказание заставляет себя долго ждать - учитывая, что наказание посчитают соответствующим. Вовлеченные быстро понимают систему правосудия, и аргумент типа "Он направил на меня что-то, напомиравшее жезл, так что я убил его" является приемлемой защитой - при условии, что ответчик действительно думал, что его жизнь была в опасности.

Вся магическая сила во всем приветствуется и призвана фактически служить тому, чтобы Халруаа была мирной нацией, по крайней мере внутри себя. Немногие могут ожидать избежания неприятностей от преступлений, если у народа на всех углах есть средства магически вынудить преступника признаться.

Защита и военное искусство

Простой взгляд на карту показывает, что Халруаа географически хорошо защищена. Горы, окружающие ее с трех сторон, высоки и непроходимы, и они полностью изолируют страну от всех ее соседей.

Лучшее, чем халруанцы гарантируют свою безопасность - предотвращение. Они проделали долгий путь ухода от военных бедствий, и предсказание - часто лучший способ получить знание о врагах. Более чем за столетия прорицатели заработали великий престиж своей способностью предсказывать надвигающуюся опасность - будь это угроза от монстров, опасная погода или вторжения враждебных стран - и военные Халруаа сумели в недавние десятилетия отразить многочисленные атаки, просто зная, что должно случиться, прежде чем это произойдет.

Однако, от всей подготовки в мире не будет прока без сильного военного присутствия для ее поддержки, и халруанцы давно поняли, что одна лишь магия не сможет решить проблемы. Хотя небесные корабли могут быстро перемахнуть с мест на место солдат, припасы и поддерживающую магию, суда слишком хрупки, чтобы волшебники рисковали ими в фактических битвах. Вместо этого небесные корабли, как правило, просто перевозят войска, а решает все более традиционная военная тактика.

Пять горных проходов - самые большие слабости халруанских доспехов, но их легко защитить. Хотя они менее непроходимы, чем высокие горные хребты, окружающие их, по проходам не так просто провести армию, особенно если на пути ее укрепились оборонительные силы. В тех немногих случаях, когда вражеским силам удавалось достигнуть внутренней части страны (редкий случай, благодаря своевременным предсказаниям), халруанские военные встретили их силами, включающими много легкой конницы, чтобы воспользоваться преимуществом открытого пространства. Исторически лишь Кринти с востока также используют верховой бой.

Халруанский флот может дать хорошую защиту от вторжения морским путем. Несколько быстрых, маневренных военных кораблей есть в каждом портовом городе, и еще больше их патрулирует близлежащие воды. Так как большинство населения живет внутри страны (вокруг Озера Халруаа), любому флоту придется проплыть по каналу между озером и морем, чтобы устроить вторжение. Немногие из армий способны пережить столь ограниченный маршрут, особенно когда вокруг них снуют проворные военные корабли, а по берегам реки стоят волшебники, защищающие свою родину. Единственный другой жизнеспособный вариант вторжения - пристать к внешним берегам страны и разгрузить отряды, которым затем придется идти по суше. В таком случае превосходная мобильность халруанских небесных кораблей быстро обернет преимущество на сторону защитников.

Но, даже сталкиваясь с такой обороной, немало вражеских наций и орд монстров делали попытки набегов на нацию волшебников, соблазненные слухами о магии, которую можно будет заполучить. Действительность магии Халруаа чуть меньше роскошна, чем рассказывают истории, но местные жители, однако, хорошо используют ее на защите своей собственности.

Религия

Хотя у религии есть свое место даже в обществе, где властвует тайная магия, она не стоит в центре повседневных дел Халруаа, как в некоторых других местах. Тем не менее, почти все халруанцы по крайней мере символически отдают должное богам, слишком хорошо зная о безумии поворачиваться спиной к божествам, предоставившим им чудеса магии. Считать, что они добились этого без такого почитания - верх высокомерия.

Большинство халруанцев поклоняется либо Мистре, либо Азуту. Подавляющее большинство уважает Мать Всей Магии, моля ее следить за Плетением и, таким образом, гарантировать безмятежность халруанского жизненного пути. В каждом сообществе размером с деревню или больше есть по крайней мере святыня, посвященная Мистре, и экстравагантный храм удостаивает ее в каждом крупном городке или городе. Хотя часть этих храмов граничит с показухой, все они бледнеют в сравнении с Горой Талат, центром магии в Халруаа. Высоко на склонах горы на северной стороне Халруаа есть Гора Талат, место размещения самого большого храма Мистры на Фаэруне. В нем есть не только великий центр поклонения, но также и один из самых полных и желанных архивов и библиотек в Фаэруне - по крайней мере, в области магии.

Не все в Халруаа желают уважать Мистру - значительная фракция следует учению Лорда Заклинаний. Действительно, возвышение Азута после его повышения к божественности имело место в значительной степени в Халруаа, и здешние его прихожане тысячелетиями составляли ядро его церкви. Их коллектив стал еще сильнее в годы после Времени Неприятностей, потому что в тот период в рядах прихожан Мистры росло инакомыслие, заставившее существенное количество волшебников - даже среди старших - сменить своего покровителя.

Как будто конкуренция между этими двумя верами не создавала достаточного раздора, пошли слухи, что в Халруаа появился новый секретный культ, посвященный Шар. Такие перешептывания говорят, что некоторые халруанцы - возможно, даже несколько старших - вняли призыву Хозяйки Ночи и обратились к Теневому Плетению. Хотя такие рассказы могут быть преувеличением, в них, вероятно, есть зерна правды. Хотя членам Совета Старших традиционно сложно найти во многом точки соприкосновения, те из них, кто связаны с Темной Богиней, почти наверняка объединены своими темными целями.

Пока что ни одна из других вер не установила в Халруаа серьезных опорных точек. Церкви Савраса и Велшаруна - самые видные из незначительных вер, но обе они в значительной степени поглощены Церковью Азута, и народные массы работают для того, чтобы это так и оставалось. Хотя священники других божеств могут ненадолго посещать прибрежные порты (возможно, на службе у торговцев или как послы из другой нации), для них не приветствуется более глубокое проникновение в Халруаа, и при этом им не позволено распространять убеждения своей веры среди местных жителей. Те, кто пытаются сделать это, быстро привлекают к себе внимание, и их вежливо просят уехать. Любой упорствующий магически выдворяется из Халруаа в сторону ближайшей границы, как правило - высоко в горы или на середину Великого Моря.

Авантюристы

Поскольку халруанцы любят свою изоляцию, немногие из них ценят посторонних, шляющихся по стране. Нация принимает маленькое количество местных авантюристов, периодически посещающих более отдаленные регионы - особенно Стены Халруаа, Болото Ахлаур, джунгли Мхайр и Свагдар в Дамбрате - в поиске прибыли и приключений. Но народ из других земель, прибывающий в Халруаа охотиться за сокровищами и убивать монстров, редко приветствуется. Тех

немногих, кому удастся прокрасться внутрь страны, не выгоняют насильственно до тех пор, пока они не причиняют неприятностей и не пытаются распространять убеждения неприятной веры, но местные жители смотрят на их действия подозрительно.

Некоторые авантюристы также находят дополнительные средства заработать на жизнь в Халруаа. Старые бойцы могут обычно найти себе работу среди военных, в то время как маги могут быть способны оплатить или обменять что-либо на обучение, особенно если они приносят знания и образцы магии извне. Однако, иноземных воров не допускают. Как и с конкурирующими священниками, тех, кто пойман на воровских делах, либо просят покинуть страну, либо выдворяют из нее магически.

Политика и власть

Магия - самая уважаемая форма силы в Халруаа, и те, кто могут владеть ей, по сути обычно также владеют и политической властью. К счастью остальной части мира, волшебники Халруаа редко плотно присматривают за какой-либо определенной темой. Таким образом, структура власти Халруаа состоит из многочисленных фракций волшебников, все из которых работают над взаимными целями в поисках большего количества магии.

Залаторм, нынешний Король-Волшебник Халруаа - прорицатель, способность которого предсказывать будущее погасила несколько угроз, прежде чем они смогли стать серьезными. Фактически, Залаторм и другие прорицатели были настолько успешны на защите нации, что большинство граждан покровительствует прорицателям, с тех пор ставя специалистов предсказания на позиции лидерства, вместо того чтобы поручать судьбу нации воплощающим, призывающим и другим видам волшебников, правившим в те дни, когда Халруаа приходилось активно защищаться.

История Халруаа

Самым первым народом, заселившим теплые, пропитанные дождями равнины Халруаа, были племена Лапал, сбежавшие от своих жестоких владык-юань-ти в джунглях на западе. Этот крепкий народ селился по берегам широких, спокойных рек и вокруг озера, становясь фермерами, рыбаками и пастухами. Поскольку три цепи гор вокруг Халруаа формировали естественный барьер против внешнего мира, племена главным образом жили в мире.

Никто не приходил в долину еще почти 1,400 лет, пока группа волшебников-нетерезов, возглавляемая архимагом Ромарком, не сбежала от бича фазриммов и от разрушения империи Нетерил на небесном корабле. Ромарк предсказал гибель, приближающуюся к его родной земле, и начал планировать такое спасение еще до роковых действий Карсуса и смерти Мистрил. После пересечения гор нетерезы нашли красивую и богатую страну, скудно населенную пастухами и рыбаками-лапалами, и решили устроить в ней свой новый дом.

Две этнические группы смешались, вместо того чтобы бороться, на такой обильной и доступной земле, и быстро научились сосуществовать. Волшебники обеспечили простой народ Халруаа организованным правящим классом, законами, правосудием и чудесными работами. Коренные лапалианцы с талантом к магии были без колебаний приняты на обучение, и присутствие стольких мощных волшебников скоро воспрепятствовало налетчикам и монстрам, некогда мучившим низменности.

В годы после прибытия нетерезов Халруаа росла и процветала как нация волшебников в относительной изоляции. Но, хотя ее граждане никогда не демонстрировали большого интереса к проникновению за Стены Халруаа, обратное не было истиной - соседи Халруаа делали многочисленные попытки завоевания, несмотря на легендарную защиту страны. Завидую богатству и магическим сокровищам Халруаа, дамбратцы были самыми частыми вредителями, несколько раз ненадолго вторгаясь в Халруаа.

В 585 DR флот дамбратских галлей напал на побережье Халруаа и на несколько месяцев занял земли к югу от Озера Халруаа, пока великий халруанский король-волшебник, известный как Миконтил, не победил захватчиков и не убил их лидера. Последнее серьезное вторжение произошло около сотни лет назад, когда харизматичный лапалийский сатрап провел великий рейд через Проход Талат. Халруанцы легко отбросили этих захватчиков.

Линия времени

Год	Случай
-1732	Племена Лапал начинают заселять бассейн Озера Халруаа.
-339	<i>Год Расколотых Паути:</i> Карсус причиняет падение Нетерила, и архимаг Ромарк уводит нетерезов на юг. Эта группа в конечном счете находит и заселяет Халруаа.
-125	<i>Год Изгнанной Мудрости:</i> Хетел Хасталхорн, видный халруанский архимаг, основывает в южной оконечности Джунглей Мхайр Мхайрхетел, теперь известный как Город Отступников.
147	<i>Год Железного Колосса:</i> Прихожане Азута формально порывают с Церковью Мистры и основывают Дом Высокого Господства в горах около Лхайра.
173	<i>Год Кричащего Обмана:</i> Несколько последователей Лейры, неудовлетворенные подавлением со стороны прихожан Мистры и Азута, исходящим от Совета Старших, отбывают из Халруаа на небесных кораблях. Эти лорды-волшебники в конечном счете оседают в Нимбрале.
426	<i>Год Черного Рассвета:</i> Онгилд, кое-чем прославившийся волшебник, изготавливает магический драгоценный камень, который хранит заклинания, и дает ему свое имя. Онгилд в конечном счете оказывается в животе красного дракона по имени Хуундарх.
546	<i>Год Ржавой Сабли:</i> Гулкулустер начинает создавать ряд мощных жезлов, одним из которых в настоящее время владеет сапфировый дракон по имени Малаэрагот, устроивший свое логовище под Горами Серый Пик.
553	<i>Год Скрежещущего Зуба:</i> Варвары-аркаиуны из Дамбрата вторгаются на побережье Халруаа и за несколько месяцев захватывают многочисленные города.
554	<i>Год Волнующейся Пшеницы:</i> Миконтил, Король-Волшебник Халруаа, собирает армию, чтобы вытеснить захватчиков. В битве он убивает короля варваров Рейнхара I разрушительным заклинанием, которое также пожирает Миконтила и круг его учеников.
785	<i>Год Глазеющего Бехолдера:</i> Флот дамбратских галлей пытается проплыть в канал, ведущий к Озеру Халруаа, и

- завоевать Халагард. Разрушительная магия, запущенная с берега и с небесных кораблей, топит почти все корабли.
- 638 *Год Черных Фраз:* На улицах халруанских городов возникают первые слухи о храме, посвященном Грумбару, скрытом в Западной Стене.
- 827 *Год Пожертвованной Удачи:* волшебник Омм Хландрар из Халруаа втягивает Красного Волшебника по имени Велшарун в захватывающую магическую битву в небесах над Шааром. Соревнование заканчивается вничью.
- 973 *Год Освобожденного Логовища:* Теневые мародеры Кринти начинают совершать набеги на Долину Нат через проход, соединяющий эти две нации.
- 1144 *Год Кувалды Гиганта:* Халруанский архимаг Оотером Дейрин в воздушной битве к востоку от Орлила над Сияющим Морем убивает дракона Токластиса.
- 1146 *Год Поздних Гостей:* Некромант Ахла ур открывает *портал* на Элементный План Воды, выпуская ларакенов в болото, где стоит его башня.
- 1260 *Год Сломанного Клинка:* Лапалийя пытается вторгнуться в Халруаа, но отбита.
- 1262 *Год Черного Ветра:* Залаторм, нынешний король-волшебник, всходит на трон Халруаа.
- 1263 *Год Трессима:* Нетиарх Залаторм для защитных целей перемещает столицу Халруаа из Халагарда в Халарахх.
- 1312 *Год Гриффона:* Тонгамейр "Штормовые Заклинания" Халаргот приобретает молодого бронзового дракона в качестве верховного животного, и его часто можно увидеть летящим к и от его изолированной твердыни на склоне горы, известной как Нарттауэрс.
- 1321 *Год Цепей:* Рождается Дарссон Создатель Заклинаний, позже известный созданием многочисленных заклинаний.
- 1332 *Год Меча и Звезд:* Хансандрар Илмет, архимаг Халруаа, создает *Могучую Руку Мастера*, магический "том заклинаний" Денеира.
- 1355 *Год Арфы:* Дуалимар Омен, агент Залаторма, отбывает из Халруаа на "Владыке Царств", специальном небесном корабле, оборудованном *Астролябией Нимбрала*, собирать опасные артефакты по всему Фаэруну.
- 1357 *Год Принца:* Нетиарх Залаторм ненадолго сходит с ума из-за Времени Неприятностей и на две недели заменяется на троне Габрелой.
- 1372 *Год Дикой Магии:* Происходит Война Волшебников. Ахлаур и Залаторм, обязанные своей долгой жизни определенной магии, созданной ими вместе в юности, решили померяться силами друг с другом. Залаторм уничтожает красный драгоценный камень у себя на шее, содержащий последнюю оставшуюся частичку их продленной магии жизни, убивая обоих. Сразу после этого выжившие в битве, вместе с Заговором - группой духов эльфов, недавно освобожденных из другого, большего драгоценного камня, - возрождают Залаторма.
- 1373 *Год Бродячих Драконов* (текущий год).

Правительство

Правящий орган Халруаа - Совет Старших - шумное собрание более чем четырехсот мощных волшебников, возглавляемое нетиархом, или королем-волшебником. Хотя все старшие - независимые мыслители с широко различающимися мнениями, они так или иначе умеют работать вместе достаточно хорошо, чтобы эффективно управлять страной.

Лидер совета и нынешний нетиарх Халруаа - Залаторм Кирксон (LN мужчина человек прорицатель 20/мастер знаний 4/старший Халруаа 5), возраст которого, по слухам, насчитывает несколько столетий. Его башня стоит в середине храмового комплекса, посвященного Мистре в Халараххе. Дворец нетиарха - богато украшенное здание, защищенное широким спектром магических стражей и защит.

Залаторм использует особое магическое изделие, известное как *Хрустальная Сфера* (см. выше), чтобы созывать встречу совета. *Сфера* позволяет ему входить в контакт с всеми старшими сразу единственной командой, и те, кто отвечает ему, остаются в телепатическом контакте с Залатормом и другими ответчиками, пока он пожелает. Использование этого устройства означает, что старшим не требуется фактически путешествовать во дворец для участия во встрече, хотя у большинства их есть магические средства, чтобы легко сделать это. В большинстве случаев на телепатический вызов отвечает менее половины старших, так как многие из них заняты сложными магическими исследованиями или другими личными делами, когда происходит встреча. Если рассматриваемая проблема не имеет совсем уж страшного характера, для принятия решения должна проголосовать лишь десятая часть членов совета. Когда проблема кажется достаточно серьезной, чтобы гарантировать участие всего совета, призывается особая вота. Если она проходит, магический вызов направляется каждому из старших, требуя, чтобы он поспешил во дворец, поскольку грядет важное дело. После этого устанавливается период ожидания, чтобы могли прибыть все члены. Однако, когда весь совет находится на сессии, они неспособны следить за своими подопечными.

Чтобы стать старшим, индивидуум должен демонстрировать определенные минимальные магические способности и подать прошение совету для вхождения в него. Вообще, волшебники, уже входящие в совет, исполняют "проверку подготовки" несколькими небрежными заклинаниями предсказания, чтобы гарантировать, что потенциальный член потом не создаст проблем. В большинстве случаев эта проверка - простая формальность, так как каждый волшебник, чего-либо стоящий в Халруаа, уже знает остальных таковых (или как потенциальный союзников, или как конкурентов) и остро знает динамику всех фракций Совета Старших. Будучи принятым в совет, каждый отдельный член обретает и полезный, и удобный уровень участия.

Когда нетиарх умирает или уходит, весь Совет Старших собирается для выбора нового. Старшие, как предполагается, выбирают самого мощного из своего числа, но такие встречи всегда были спорным, пропитанным политикой делом. Последние три нетиарха были специалистами в школе предсказания, прежде всего потому, что прорицатели продемонстрировали ценность выведывания угроз для нации прежде, чем они фактически произойдут.

Так как большинство халруанских волшебников поклоняется Мистре, ее церковь играет в правительстве ключевую роль. Священники Леди Тайн служат государственными судьями, определяя правду и намерения во всех судах над преступниками через заклинания предсказания. Раньше юридическая сторона процесса управления была немного более открытой для служителей Азута, лучше представляя эту долю населения во всех аспектах халруанской политики.

Совет Старших определяет политику нации в целом, но каждый городок и город выбирает мэра для решения местных вопросов. Практически, граждане почти всегда утверждают на посту мэра Старшего Совета, так как они полагают, что самые мощные волшебники также более всего квалифицированы для управления их общинами. Мэры решают в своих общинах мирские проблемы и назначают достойных индивидуумов на управляющие посты - особенно связанные с

сохранением мира и защитой. На улицах часто можно встретить патрули, городскую стражу и иногда вооруженные силы. Подобные защитные единицы почти всегда включают в себя священника и мага, который служит судьей и палачом.

Враги

Для халруанцев народ любой другой национальности - враги. Халруанцы считают уроженцев других наций жадными, корчащими магию дармоедами, не желающими ждать, чтобы получить себе в руки результаты тяжелой работы всех волшебников. Возможно, это отношение - остаточный эффект ранних дней Халруаа, когда переместившиеся нетерезы полагали, что фазриммы пришли за ними, или, возможно, это следует из различных набегов на Халруаа в не слишком отдаленном прошлом. Невзирая на причины, большинство народа Халруаа полагает, что любой, кто не принадлежит их нации, жаждет их магии и желает украсть ее.

Бандиты

Возможно, самые раздражающие из противников Халруаа - бесконечные орды бандитов, пролезающих над, по и под Северной Стеной с Бандитских Пустошей. Хотя предсказание - полезный инструмент для прогнозирования главных угроз земле, оно неважно предсказывает прибытие и перемещение маленьких банд налетчиков. Таким образом, халруанцы в северной части страны научились всегда держать глаза открытыми, а руки - около своих компонентов заклинаний.

Дамбрат

Реально говоря, немногие из стран посмели бы целенаправленно напасть на нацию волшебников. К настоящему времени самым смелым из таких претендентов был Дамбрат, но историки всегда считали подозрительной мудрость лидеров варваров этой страны до прихода Кринти. Ранее набеги на Нат были спортом для Кринти Дамбрата, хотя такие набеги - как правило, скорее форма развлечения независимой знати, чем фактические вторжения, организованные королевой и ее советниками. Так как возвышение прорицателей привело к лучшей подготовленности и более эффективной защите против атак извне в целом, Кринти постепенно потеряли интерес к раздражению своих соседей. Однако, грядя огромных гор и обширное болото, разделяющие эти две страны - вероятно, благо для их обоих. Пока они не слишком удаляются от причалов, торговцы Кринти приветствуются в халруанских торговых городах, и эта любезность, похоже, устраивает обе стороны.

Лапалийя

Эта свободная конфедерация городов-государств решила, что набеги на Халруаа были бы выгодны. Приобретение магии - самое вероятное объяснение этого решения, но поскольку та же самая магия вылилась в оглушительное поражение лапалийских захватчиков - ситуация, вероятно, вскоре изменится. В настоящее время приличный торговый поток идет в обоих направлениях через Проход Талат, и пока лапалийцы готовы оставаться по свою сторону гор, халруанцы счастливы вести с ними бизнес.

Тэй

Хотя между этими великими нациями магов никогда не вспыхивали откровенные военные действия, все понимают, что эти две страны как минимум не доверяют друг другу. Со своей стороны, Красные Волшебники всего лишь хотят заполучить более экстраординарные секреты Халруаа, и они неоднократно пытались основать в Халруаа свой анклав, хотя все подобные попытки были твердо отвергнуты. Халруанцы подозревают, что позволить северным волшебникам установить опорную точку в их стране - значит лишь пригласить бесконечные неприятности, независимо от того, что предлагают тэйцы. Отдельных Красных Волшебников иногда ловили рыскающими по Халруаа и вокруг него, и хотя ни у кого нет предположений, чем именно они занимались, политика Халруаа - стремительно и резко разобратся со всеми подобными нарушителями, прежде чем у них появится шанс причинить какой-либо урон - и часто прежде, чем они смогут хотя бы вымолвить слово. Неудивительно, что предполагаемая истинная причина их присутствия обычно связана с воровством магии.

Города и места

Население Халруаа сосредоточено во многочисленных деревнях и городах, рассеянных по всей стране. Большинство этих общин - маленькие, уютные поселения не более чем на несколько сотен жителей каждое. Народ в такой деревне может для обеспечения защиты и лидерства обычно полагаться на волшебника по крайней мере 11-го уровня. Такой индивидум служит мэром и, вероятно, также членом Совета Старших.

Самый большой из городских центров Халруаа мал в сравнении с великими городами большинства других наций, и города Халруаа гораздо менее плотно застроены, чем обычные города в других местах. Столица Халарахх - самое большое сообщество в Халруаа, но она может похвастаться лишь 8,000 граждан, хотя легко охватывает площадь, достаточную для вдвое большего города. Большинство других крупных городов жмется по берегам моря, озер и рек, хотя некоторые выросли вокруг ресурсов, используемых в ведущих отраслях промышленности страны - а именно в горной промышленности и в изготовлении вина.

Магия во многом касается жизни в городах Халруаа. Вдоль тихие улиц стоят разнообразные здания - некоторые большие и показные, другие маленькие и скромные - у каждого из которых есть несколько встроенных магических улучшений. Любимая практика в городах вдоль побережья - магически уговаривать коралл превращаться в "стены" вокруг домов и садов, и улицы во всех частях страны по ночам хорошо освещены производящими свет заклинаниями, подстраивающими свою яркость ко времени суток. Даже простой чернорабочий может иметь в своем распоряжении незначительное магическое изделие-другое, облегчающее какую-либо часть его жизни или работы. Заклинания охлаждения, готовки и хранения продовольствия доступны всем.

Для тех, кто может себе это позволить, экзотическая магия - инструмент для художественного оформления. Заклинания, производящие искристый свет и приятные звуки, часто влетают в прекрасные ткани, чтобы сделать их

красивее. Странные и высокомагические существа, типа бехиров, предпочитают в качестве домашних животных. Обычны путешествия посредством летучих вагонов, летучих ковров или небесных кораблей. Повсюду в Халруаа народ идет на все, чтобы похвастаться и своими способностями, и своим богатством.

Алуарим (маленький городок)

Расположенный около берега реки Алуар, Алуарим (население 1,328) хорошо защищен от потенциальных захватчиков из-за его расположения в центральном Халруаа. Городок функционирует прежде всего как центр отправки экспорта с окружающих ферм. Большинство площади этого странного городка занято складами продукции вдоль берегов реки, где в воду выступают причалы. Военно-морское движение к Алуариму и из него устойчиво, так как это последняя остановка на северном маршруте, кроме Эру далеко на севере.

Кроме последних шести месяцев, Алуарим был домом Родии Огневолосой (NG женщина человек воплощающий 18/старший Халруаа 3), самого мощного воплощающего в стране. Родиа была известна своим абсолютным бесстрашием, и она не раз сама вела войска в бой.

Удивительно, но Родиа погибла не в битве, а при несчастном случае на королевском монетном дворе, связанным с полиморфированным драконом. Вскоре после ее трагической гибели ее дочери Талии нанесли смертельный удар Прокопию Септус и Дхамари Эксчелсор, два волшебника, магия которых и устроила инцидент в монетном дворе.

Башня, в которой жила Родиа, стояла на северном краю Алуарима еще до того, как появился сам городок. По неизвестным причинам традиция требует, чтобы эта башня всегда служила домом воплощающего. Ее предыдущий житель, некий Алтеб Лазин, был гораздо менее дружелюбен с местными жителями, чем Родиа, хотя и помогал при необходимости защищать городок. После смерти Родии башня свободна, но ее небесный корабль "Блуждающий Огонек" все еще пришвартован к вершине.

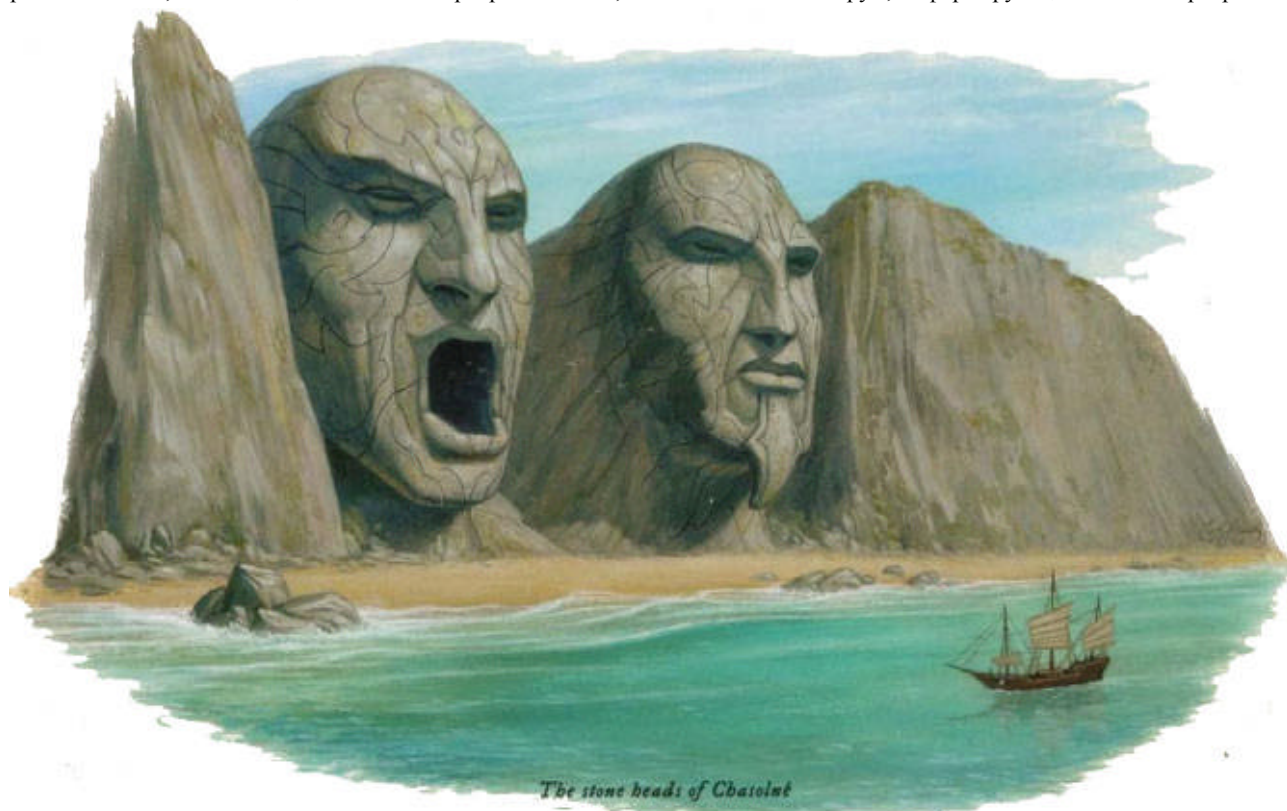
Часолн

Причудливый остаток цивилизации, предшествовавшей приходу нетерезов, Часолн лежит на побережье Великого Моря у южной оконечности Восточной Стены, недалеко от Залива Пиратов и Яуланзы. Две каменные головы с преувеличенными чертами вырезаны из утесов, вздымающихся над океаном, возвышаясь более чем на 500 футов над водой. Почти что карикатуры на человеческие головы, эти изображения смотрят на океан, примыкая к открытой площадке, с которой выветренная, узкая лестница ведет по краю утеса на узкую полосу песчаного берега. Вырезанная прямо в скале, лестница поднимается над уровнем моря более чем на четверть мили к хорошо скрытому обнажению, также выходящему на море.

На вершине этого скалистого выступа есть кое-какие крошачьи и обрушенные руины, плюс большой каменный стол - возможно, алтарь - вырезанный причудливыми изображениями морской жизни и странно выглядящими океанскими судами. К этому столу примыкают два широких каменных шара с углублениями, их внутренность черна от масляных огней. С обратной стороны лиц-утесов к задней части обнажения идут два набора колонн, обрамляющих устье туннеля, ведущего в большую, высокую куполообразную палату без других очевидных выходов. Немало авантюристов посетили это место в надежде побольше узнать об этой области и обнаружить какие-нибудь скрытые сокровища, которые могут лежать внутри.

Галдел (большой городок)

Галдел, уютное сообщество приблизительно из 3,200 жителей, находится на южной стороне Озера Халруаа. Оно известно в первую очередь своими кузнецами по электруму. Здесь живет дюжина или около того очень популярных ремесленников, сплавляющих золото и серебро в металл, известный как электрум, и формирующих из него прекрасные



The stone heads of Chasoln

художественные объекты, кольца, жезлы и оружие. Среди этих ремесленников - мастер -дварф по имени Боронуил Железный Кулак (LN мужчина золотой дварф боец 4/эксперт 13), которого многие считают в этом деле лучшим. Если клиент может себе это позволить, Боронуил может на заказ делать изделия из золота, серебра или электрума для магического улучшения. Он запрашивает оплату вчетверо выше стандартной, и в очередь к нему записываются за два года и больше.

Халагард (маленький город)

Приблизительно с 7,500 постоянных жителей, Халагард уступает по населению лишь Халарахху. Расположенный в устье Канала Халагарда на Заливе Халруаа, город может похвастаться значительным рыбацким флотом. Залив Халруаа - и безопасная гавань, и производительная рыбацкая область, и рыба - один из главных экспортов Халагарда. Примерно две трети рыбы, выловленной в залива, идет внутрь страны, оставшаяся треть коптится или солится и упаковывается для отправки в отдаленные земли.

Много лет Халагард служил столицей Халруаа, но немногим более столетия назад Залаторм призвал Совет Старших на голосование о перемещении столицы внутрь страны, где она будет в большей безопасности от потенциальных захватчиков, а также от вторжений опасности из Болота Ахлаур. Голосование почти было выиграно в пользу тогдашней столице благодаря сильному блоку во главе с мэром Халагарда, но мера все-таки прошла, и граждане Халагарда никогда не простили этого королю-волшебнику. Несмотря на смену столицы, некоторые жители Халагарда все еще считают себя истинными носителями халруанского духа. В своем противостоянии новомодным халруанским стандартам (средство, которыми они безмолвно протестуют против понижения статуса их любимого города) волшебники Халагарда в общем специализируется в призывании или воплощении, а не в предсказании.

Нынешний мэр Халагарда - Эледрик Оманрис (LN мужчина человек призывающий 14/старший Халруаа 2), также довольно влиятельный член Совета Старших. Призывающий немалого таланта, Эледрик очень любит учеников и советников, так что он окружает себя многочисленным призывающими на обучении и советниками-джордайнми. Жизнь его учеников нелегка; он тяжело работает сам и ожидает многого от них. Однако, несмотря на его репутацию тяжелого учителя, он никогда не испытывает недостатка претендентов на заполнение вакансий среди его персонала, так как он - один из самых мощных призывающих этой земли.

В Халагарде живет еще двенадцать старших. Количество старших в этом месте ненадолго увеличилось после перемещения столицы, но причина была ясна. Поскольку болото на западе непреклонно подползало все ближе к предместьям города, опасность от него становилась все очевиднее. С ситуацией нужно было быстро разобраться, чтобы не дать Халагарду быть поглощенным заболоченными землями. Для этого в Халагард прибыло несколько видных волшебников для изучения продвижения болота и исследования путей срыва этого вторжения. Другие прибыли просто для обеспечения некоторой защиты от опасных существ, выбирающихся из болота. Теперь, когда *портал* на Элементный План Воды внутри болота был закрыт, большинство волшебников, прибывших изучать это явление, уехало, но некоторые, посчитавшие город симпатичным, остались.

Халарахх (маленький город)

Место размещения власти Залаторма, Халарахх имеет население немногим более 8,000, что делает его самым большим городом в Халруаа. Этот широкий, протяженный городок расположен на северных берегах Озера Халруаа, в устье реки





Халар. Город может похвастаться большим количеством экспансивных общественных мест для прогулок, красноречия и празднований.

Три тысячи жителей столицы, включая семнадцать членов Совета Старших - волшебники, так что в Халараххе самая большая (за пределами Тэя) концентрация магического мастерства. Сотни башен волшебников - высокие здания, построенные из красочного коралла, камня, кристаллов и магической силы - доминируют над горизонтом, взмывая ввысь над низким остальным профилем города. В прошлые десятилетия каждый из волшебников старался превзойти своих конкурентов, строя самую высокую башню с самым великим и самым захватывающим дух видом на окружающую город сельскую местность. Однако, в конечном счете риск и для башен, и для небесных кораблей вынудил Залаторма активно препятствовать этой "войне башен", и безумное строительство было остановлено. В надежде на покровительство Залаторма некоторые волшебники фактически уменьшили высоту своих башен, сделав небеса намного безопаснее для небесных кораблей.

Из-за своей высокой концентрации волшебников и того факта, что король-волшебник и его совет ведут здесь свои дела, в Халараххе трудно жить тем, кто не одарен в Искусстве. Во всех слоях общества благоприятно рассматривают и одобряют тех, кто имеет искру, но уклоняются от тех, кто испытывают недостаток магических способностей. Очевидные исключения к этому правилу - джордайны. Эти магически иммунные советники соперничают за положение и престиж со своими колдующими покровителями в бесконечной политической игре, каковой является двор Залаторма. Хотя они не имеют обширного богатства - ни финансового, ни магического, - доступного многим другим в городе, их высокий статус в глазах всех - от короля-волшебника до самого непритязательного уличного пострела - достаточное для них богатство.

Площадь Беседок

Около Дворца Нетииарха в сердце города находится Площадь Беседок, пространство парков, рек, павильонов и газебо, предназначенное для прогулок, бесед или разглагольствований. Широкое разнообразие деревьев - от умеренных до тропических - многие из которых цветут или плодоносят, заполняют площадь. Покрытые лозой решетки создают закутки для частных бесед, и мосты перекинуты через искусственные каналы, придавая Площади Беседок ощущение обширного, совершенно ухоженного сада. По периферии продавцы продают всякую всячину - от съестного и напитков до магических пустышек типа охлаждающих кепок (шляпы с наложенным на них малым охлаждающим заклинанием) и слепящих камешков (красивые цветные камни, зачарованные кантрипами, заставляющими их мерцать или искриться).

Граждане Халарахха регулярно приходят на Площадь Беседок общаться, дебатировать или слушать страстные торжественные речи. Любой свободен вступить на трибуну и начать разглагольствовать на важную для себя тему, но самые большие толпы привлекает лишь несколько известных говорильщиков. Некоторые из самых ярких дебатов, приведших к изменениям политики нации, начинали как страстные речи на Площади Беседок.

Причальная площадь

Как и другие халруанские города, немалая часть Халарахха выросла вдоль береговой линии. Однако, его доки - не напряженные, шумные проходы, тесно забитые складами, как в большинстве портовых городов Фаэруна. Вместо этого его широкие доки быстро переходят в открытый парк, известный как Причальная площадь. Эта открытая площадь выложена цветным камнем, а большие деревья обеспечивают хорошую тень для прогулок и бесед. Среди деревьев пестрят многочисленные павильоны с яркими тентами.

Причальная площадь - общепринятое место проведения почти всех фестивалей и ярмарок, имеющих место в городе. Весной, когда над Озером Халруаа проводится Королевская Регата, на Причальной площади собирается толпа тех, кто

спешит стать свидетелем зрелища и надеется получить немного пыли удачи, падающей вниз во время традиционных световых шоу. Летом площадь оказывает гостеприимство многочисленным ярмаркам монстров, в которых экспоненты предлагают свою самую последнюю добычу со всего протяжения Фаэруна. Волшебники, интересующиеся фешенебельными домашними животными, подготовкой новых кулинарных восхищений или просто пополнением запасов использованных компонентов заклинаний, стекаются на эти события, чтобы исследовать предложенное. Как сказал один дурпарский торговец, посетивший Халарахх в течение ярмарки монстров, "если Вы собираетесь съесть это, посадить это в клетку, привязать или разделить на части - это наверняка там найдется".

Ледяной Дом

В низком здании около доков многочисленные волшебники-путешественники ежедневно тяжело работают своей магией, чтобы произвести огромные количества льда. Созданный лед быстро делится на блоки, оборачивается изолирующей тканью и развозится по всему городу - тем, кто может позволить себе эту роскошь, и тем, кто не может вести без него свой бизнес.

Поскольку трудовые ресурсы, необходимые для создания таких количеств замороженной воды, экстраординарны даже по стандартам волшебников, недавно обсуждалась возможность обеспечения устойчивого источника льда созданием портала в Ледяные Пустоши в Абиссе. Сбережения стоимости в магии были бы огромны и немедленно почувствовались бы, но потенциальные опасности такого выбора к настоящему времени оставили это предложение лишь в кругу комитета старших совета.

Дворец Нетиарха

Даже в Халараххе, где волшебники, смешивающие магию с архитектурой, соперничают друг с другом за создание самых великих домов, Дворец Нетиарха великолепнее любого другого здания. Протяженная структура - шедевр архитектуры с взмывающими ввысь шпилями, связанными тротуарами, словно зависшими в прозрачном воздухе. Большие конструкции и опоры, сделанные из прозрачного материала - или иногда магическая сила - дают всей постройке открытое, воздушное ощущение.

Внутри властное использование магии граничит с фривольностью. Каждая комната украшена брызгами магических зачарований. Ночное небо, ласкаемый океаном пляж в сумерках и чужеродные сцены пылающей флоры отдаленного Подземья - одни из многих подсвеченных изображений, разработанных так, чтобы походить на величественные сцены снаружи. Различные палаты были построены для подчеркивания интересных свойств звука, а прихожие заполнены магическими конструкциями, предназначенными для того, чтобы пугать, восхищать и внушать страх зрителю. Механические драконы в натуральную величину, испускающие из пасть мглистый пар, приседают в нишах вдоль широких коридоров, и специально созданные витрины, заполненные живущими, дышащими миниатюрными версиями реальных существ, разделяют стены между комнатами. Глубоко в сердце дворца несколько специальных комнат, освещенных искусственным солнечным светом, демонстрируют густой тропический лес, населенный цветными птицами, змеями и древесными лягушками.

Но не вся магия в великом доме короля-волшебника - для показа. Все это место защищено невыразимыми множествами защитной магии, предназначенной для предотвращения входа воров и убийц и для безопасности сокровищ. Несколько крыльев дворца строго запрещены для посетителей, потому что они переполнены смертельными символами, оживляемыми стражами и связаны магией, намеренной уничтожить нарушителей, а не препятствовать им.

Променад

Одно из самых фешенебельных и приятных времяпрепровождений для граждан Халарахха - видеть и быть увиденным во время прогулки по Променаду, особенно в сумерках. Променад - широкий проход, идущий по вершине городских стен, которые так или иначе являются главным образом церемониальными, а не функциональными. К проходу можно подняться по нескольким маршам широкой мраморной лестницы, так что он доступен для граждан. Каждый вечер на него выходят сотни зажиточных граждан города, одетых в свои лучшие наряды (часто несущие магические зачарования) и гуляют по нему со своими любимыми халруанскими бехирами или другими домашними животными. Они наблюдают за тем, смогут ли превзойти друг друга, но просто быть частью тусовки - самое важное соображение.

Дом Джордайн

Вдоль самого южного побережья Халруаа, на полуострове, выступающем в Залив Таэртал, большой протяженный комплекс смотрит на Великое Море. Этот окруженный стеной комплекс - Дом Джордайн, дом ордена, обучающего и идеологически обрабатывающего всех стойких к магии советников, известных как Джордаины. Дом Джордайн может похвастаться достаточным количеством акров земли, чтобы поддерживать большие сады и многочисленные поля зерновых культур, плюс множество открытой земли для травоядных стад. В центре территории стоит несколько зданий - казармы, кухня и обеденный зал, классные комнаты и средства боевого обучения для тех, кто живет там и стремится стать джордайном. Подобно другим крупным плантациям и ранчо, Дом Джордайн полностью самостоятелен, хотя он так или иначе поддерживает торговые отношения с близлежащим городом Каэрбаалом для приобретения торговых товаров, которые его обитатели не могут производить сами.

Не любой может прийти в Дом Джордайн, чтобы изучить пути о стойких к магии джордайнов; его рекруты буквально выращиваются для этих задач. Заклинания предсказания выбирают родителей, которые могут обеспечить надлежащую генетику, и специальные эликсиры гарантируют, что новорожденные, следующие из таких запланированных совокуплений, будут иметь необыкновенно мощное врожденное сопротивление заклинаниям. Как только джордайн рожден и определено его соответствие кандидатуре, каждая деталь его жизни тщательно планируется иерархией Дома Джордайн.

Дом Джордайн служит домом не только тем, кто стремится стать джордайном, но также и многочисленным волшебникам, которые служат инструкторами и тренерами. Ежедневно они представляют джордайнам широкий спектр столкновений с магией, оттачивая их стремление к физическому и умственному совершенству. В то же самое время они используют другие заклинания, чтобы преподавать молодым джордайнам, как сохранять знание и стать незаменимыми для их будущих покровителей.

Каэрбаал (маленький город)

На южном побережье, укрывшись в Заливе Таэртал, находится город Каэрбаал. Подобно большинству поселений Халруаа, Каэрбаал открыт, воздушен и полон широких авеню, парков и площадей, хотя он, бесспорно, более тяжел вокруг своих границ, чем большинство его общин-побратимов.

Один из всего двух баз маленького халруанского флота, Каэрбаал размещает приблизительно пятнадцать мореходных кораблей и шесть небесных кораблей. Руководитель флота укрепил базу, и строительные доки находятся на острове Руласуу, прямо у побережья Каэрбаала. Так как в Руласуу нет никакого реального города - только военные укрепления и доки - большинство моряков, основавшихся там, ходит в увольнение в Каэрбаал. Необычно большое количество гостиниц и таверн, так подскочившее для этих целей, делает Каэрбаал довольно диким городком.

Помимо службы в качестве военного поста, Каэрбаал также функционирует как торговый центр в юго-западной части страны. Торговые корабли, капитаны которых не желают пересекать все устье залива до Озера Халруаа, прибывают вместо этого в Каэрбаал. Цены здесь почти столь же хороши, как и внутри страны, и торговцы могут выиграть несколько свободные дни своего путешествия, торгуя здесь. Большинство народа в Каэрбаале, не являющегося волшебниками или военным персоналом - торговцы, представляющие все местные деревни и фермы региона.

Каэрбаал управляется Грозалумом (N мужчина человек иллюзионист 16/старший Халруаа 2), ведущим старшим города, хотя он и редко в нем присутствует. Грозалум предпочитает проводить свое время при дворе нетиарха в Халараххе, надеясь на покровительство и финансирование своего бесконечного ряда магических научно-исследовательских работ. В свое отсутствие он оставляет дела города военно-морским чиновникам, которым и так приходится тратить много времени, держа законность среди своих подчиненных. Такая договоренность, естественно, привела к немалому негодованию среди чиновников, чувствующих, как истощается их время и ресурсы. Однако, до настоящего времени граждане Каэрбаала были лишены желания вносить какие-либо перемены, потому что они достаточно счастливы с таким маленьким правительственным присутствием.

Возможно, единственная существенная особенность Каэрбаала, помимо его военного флота - просторный парк в центре города, где растет несколько великих деревьев бильбоа. Эти гигантские деревья возвышаются над всеми зданиями, и знатоки утверждают, что на их великий размер почти наверняка повлияла магия. Радиус вершины дерева бильбоа легко может достигать 100 футов, создавая отдельный мир внутри его листьев. Перелетные птицы и паразиты часто гнездятся в дуплах великих деревьев бильбоа, создавая поселения, подобные трущобам других городов Фаэруна.

Маэрухал (деревня)

Глубоко в предгорьях Восточной Стены стоит Маэрухал, поселение, самое близкое к национальным золотым рудникам. Всего лишь драчливый шахтерский городок, Маэрухал полон народа, копающего золото днем и пьянствующего по вечерам. Торговцы, угождающие шахтерам, ожидают по вечерам хрипатую толпу и стремятся предложить товары и услуги, которые успокоят их завсегдатаев, уменьшив ссоры и бунты. В Маэрухал продельывает путь множество бардов и музыкантов, также как и куртизанки всех мастей. Залы для азартных игр есть на всех углах, и некоторые волшебники (особенно иллюзионисты) сделали себе состояния, предлагая магические развлечения и показы для услады местных жителей.

Несмотря на свою грубую репутацию, Маэрухал не полностью незаконный. Две компании наемников-дварфов, Праведные Молоты и Золотой Щит, согласились утверждать мир от имени горстки старших, живущих в этом городке. Столь же грубые и шумные, как и остальной народа, эти отряды при потребности бьют морды и ничего ни от кого не терпят. Однако, в общем они сохраняют это место достаточно мягким для того, чтобы посторонние не боялись посещать его.

У каждого из старших, живущих здесь, есть небесный корабль, хотя они редко используются для чего-либо кроме персонального престижа и удовольствия. Некоторые из более раздражительных местных жителей иногда пробуют ударить одно из летучих судов и взять его на abordаж, так что волшебникам приходится проявлять смекалку, чтобы предотвратить воровство, не нанося вреда злодеям.

Маэрухал (деревня): Обычный; AL NG; 200 gr предел; Активы 6,340 gr; Население 693; Смешанное (люди 83%, дварфы 8%, полуэльфы 5%, эльфы 2%, халфлинги 2%).

Фигуры у власти: Мэр Ринлин Пулгро (NG мужчина человек воплощающий 14/старший Халруаа 2).

Важные персонажи: Келврим Эрроуд (LN мужчина человек прорицатель 11/старший Халруаа 1), Добио Флурринг (NG мужчина человек отрекающийся 12/старший Халруаа 2), Инида Лауз (LG женщина человек прорицатель 12/старший Халруаа 4) и Дриндос Без-Монт (N мужчина человек воплощающий 13/старший Халруаа 2), члены Халруанского Совета Старших; Бранвиг Разветвленная Борода (LN мужчина золотой дварф боец 13), лидер наемнической компании Праведные Молоты; Холпер Крепкий Щит (LN мужчина золотой дварф боец 9/убийца гигантов 6), лидер наемников Золотого Щита; Дрила Фаллашаттер (NG женщина полуэльф эксперт 14), владелец фешхолла и игровой комнаты Привлекательный Виверн.

Наемники Праведного Молота: Клерик 5, клерик 2, боец 9, боец 7 (2), боец 6, боец 4 (3), рейнджер 8, рейнджер 4 (2), колдун 6, воин 4 (3), воин 3 (2), воин 2 (2).

Наемники Золотого Щита: Варвар 4, бард 7, клерик 6/боец 4, клерик 3, боец 8, боец 6, боец 5 (3), боец 2 (3), рейнджер 6, рейнджер 3, жулик 7, жулик 3 (2), воин 5 (3), воин 4 (3), воин 3 (5), волшебник 6/боец 5.

Другие персонажи: Аристократ 3, аристократ 1 (4), варвар 1, бард 6, бард 5, бард 4 (2), бард 2 (3), бард 1 (2), клерик 3, клерик 2, клерик 1 (2), обыватель 10, обыватель 9, обыватель 8, обыватель 7 (2), обыватель 6 (4), обыватель 5 (3), обыватель 4 (5), обыватель 3 (4), обыватель 2 (8), обыватель 1 (396), эксперт 6, эксперт 5 (3), эксперт 4 (3), эксперт 3 (5), эксперт 2 (8), эксперт 1 (13), боец 7, боец 5 (2), боец 4 (2), боец 3 (5), боец 2 (6), боец 1 (13), монах 1, паладин 2, рейнджер 2, жулик 7 (2), жулик 6 (2), жулик 5, жулик 4 (3), жулик 3, жулик 2 (4), жулик 1 (7), колдун 1, воин 4, воин 3 (2), воин 2 (3), воин 1 (22), волшебник 11, волшебник 9 (3), волшебник 8, волшебник 7 (2), волшебник 6 (4), волшебник 5 (7), волшебник 4 (10), волшебник 3 (12), волшебник 2 (17), волшебник 1 (19).

Гора Талат (маленький городок)

Рассматриваемый некоторыми как центр магии Халруаа, Гора Талат - маленький городок, расположенный высоко на склонах одной из самых высоких гор в Стенах. Городок - по сути не более чем ряд жилищ тех, кто работает в высоком храме Мистры, вырезанном в склоне горы.

Высокая жрица храма - Грейла Сонтойн (LN человек женщина клерик Мистры 20), которая, как считают, получает неземную мудрость и понимание всего магического через свою магию и покровительство Мистры. Хотя Грейла очень стара и редко покидает храм, она все еще способна к мощной магии и она могла быть устаревшим конкурентом для Залаторма, если бы они когда-либо пересеклись. К счастью, король-волшебник и высокая жрица находятся в хороших отношениях и регулярно связываются, потому что каждый доверяет другому большинство своих проблем.

Храм Мистры - великолепная структура с вздымающимися шпилями, которые кажутся невозможно высокими рядом с крутым склоном горы. Подобно великим башням волшебников в городах внизу, храм построен прежде всего из крепкого камня, но в нем также есть прозрачные стены и постоянные *стены силы*. Любой, кто желает воздать должное Хозяйке Магии, может вступить сюда для поклонения, но те, кто приходят заполучить уникальные заклинания или магические изделия, неизменно оказываются разочарованы. Все изделия, имеющие истинную ценность, хранятся за храмом и под ним, в огромном комплексе пещер, предназначенном для благополучного хранения магического знания столетиями.

Получить доступ к складским помещениям храма нелегко. Посетители, желающие войти в хранилище, должны подвергнуться строгому ряду магических "просвечиваний". Те, кто проходят осмотр, допускаются, но территория, по которой может бродить любой специфический индивидум, строго определена, и персонал храма может потребовать, чтобы посетитель внутри постоянно сопровождался. Членам Совета Старших разрешен доступ практически ко всем секциям, но другие уроженцы Халруаа ограничены более мирскими областями. Посетители страны могут лишь поцарапать по поверхности, и каждый из них должен выплатить неизменно высокую плату, чтобы получить доступ к любому уровню. Путешественники, возвращающиеся в свои родные земли из путешествия в храм на Горе Талат, часто говорят о его чудесных библиотеках, не понимая, что не видели и трети его сокровищ.

Несмотря на усилия священников, иногда являются воры и шпионы, но с такими вторгшимися вполне справляется магия отречения. Многих не находят в течение нескольких дней после того, как они были зажажены, заморожены или частично дезинтегрированы.

Комплекс имеет некоторую степень организации - посетители обычно могут найти любую желаемую частицу магического знания без пяти-шести лет прилежного исследования. Халруанские волшебники гордятся своей способностью проследивать информацию, в которой они нуждаются, в пещерах Талата, и некоторые прорицатели фактически посвятили свои жизни цели изобретения новых заклинаний для ускорения этого процесса. Тем не менее, никто во всем Халруаа - кроме, возможно, лича-другого со знанием таких вопросов - реально не знает, насколько обширно скопище информации в пределах Горы Талат.

Талатгард

Крепость Талатгард стоит на дне прохода у основания Горы Талат. Военным силам, размещенным здесь, приказано охранять путь, ведущий к поселению Горы Талат и вход в Высокий Храм Мистры около вершины горы.

Талатгард укомплектован элитой, 200-ми мощными волшебниками и закаленными в битвах воинами. Никакой из волшебников Халруаа не будет глуп в своей гордыне настолько, чтобы полагать, что такая защита удержит кого угодно от входа в храм или в комплекс пещер за ним, но сила сдерживает большинство потенциальных угроз. Девяносто процентов бродяг прогоняют прежде, чем они достигнут ворот Талатгарда; другие десять процентов знают, что в храм так или иначе лучше прибыть по главной дороге.

Помимо караульной службы для храма, Талатгард также обеспечивает первую линию защиты для Прохода Талат, соединяющего Халруаа с Лапалией – нацией, с которой волшебники Халруаа в прошлом ссорились.

Яуланза (залив пиратов) (поселок)

Скрытые глубоко в заводях, известной как Залив Пиратов, секретные трущобы Яуланзы служат убежищем и притоном для множества пиратов, бороздящих воды вдоль побережья Великого Моря. Половина этого поселка находится на берегу, другая половина - на зыбучей платформе, составленной из брошенных кораблей, связанных вместе. Наземная часть была построена на очень старом месте - собрании древних фундаментов и странных каменных колонн, датируемых тем же временем и культурой, что и руины в Часолне. Многочисленные туннели, лабиринты и палаты сотами пронизывают землю под трущобами и позади них, где из океана вздымаются горы.

В отличие от Пурла на востоке, в Яуланзе есть сильная центральная власть - легендарный Пиратский Король Ярго (LE мужина легконогий халфлинг жулик 9/корсар Великого Моря 8). Ярго считает себя владельцем Яуланзы, и во всех намерениях и целях он прав. Он поддерживает тираническое управление сообществом, и для поддержания своих слов у него есть наемные мускулы. Но, несмотря на его авторитарный характер, большинство пиратов приветствует власть Ярго в Яуланзе.

Прежде всего, Ярго обеспечивает пиратов подходящим местом, где можно скрыться, когда по пятам идет закон или конкурент. Пиратского Короля не заботит то, что пират делает на экстерриториальных водах. Пока он находится в порту, он свободен от преследований или возмездия.

Во-вторых, Ярго хорошо решает споры между враждующими корсарами, прибывающими к нему. Единственное его условие - то, что любой, кто захочет прийти к нему за советом, должен соблюсти его решение или никогда больше не появляться в Яуланзе.

В-третьих, Ярго постоянно предлагает всем желающим хранить награбленное в пещерах под городом в течение любого времени, пока Ярго получает десять процентов от его полной стоимости, выплачиваемые после помещения товаров на хранение. Пиратский Король настолько часто демонстрировал, что заслуживает доверия, что большинство пиратов считает удобным принять его предложение, и в сети подземных палат скрыто удивительное количество добычи. Время от времени бродячий пират недоверчиво отзывается о мыслях вручить свои сокровища Ярго на сохранение, но Пиратскому Королю никогда не приходится защищать свою практику. Почти любой другой пират в городке быстро говорит свое слово в защиту Ярго, когда происходит такая ситуация.

Для чужака может показаться несколько удивительным, что флоты прибрежных стран не приложили никаких усилий для уничтожения Яуланзы, но Ярго планировал и такой вариант. Фактически и Халруаа, и Дамбрат несколько раз пытались послать армаду в Залив Пиратов и сжечь трущобы до основания, но каждый раз, приходя сюда, их команды обнаруживали, что сжигать-то и нечего - как будто все просто исчезло. Это впечатление не так далеко от правды. Ярго имеет мощного друга - вол шебника-отступника из Халруаа по имени Зуустед Нимдервал (NE мужчина человек призывающий 20), разработавшего разновидность заклинания *смена плана*, фактически позволяющего всем трущобам временно исчезать на другой план. Для безопасности Ярго просто держит стражу около входа в залив и над горной стороной (для наблюдения за небесными кораблями), а Зуустед использует магические средства для обнаружения заклинаний наблюдения и существ, пытающихся подойти, укрываясь магией. При первом же признаке неприятностей трущобы и все, кто в них, убираются до тех пор, пока жара не спадет. Ярго тратит немалую часть денег, отданных ему пиратами за хранение их сокровищ, чтобы ослативить Зуустада.

Яуланза (поселок): Обычный; AL; 30,000 гр предел; Активы 9,000,000 гр; Население меняется (приблизительно 180), составляет в среднем 300; Объединенное (люди 37%, халфлинги 23%, полуэльфы 13%, полудроу 9%, полуорки 7%, эльфы 5%, тифлинги 4%, другие 2%).

Фигуры у власти: Ярго (LE мужчина легконогий халфлинг жулик 9/корсар Великого Моря 8), Пиратский Король Яуланзы.

Важные персонажи: Зуустед Нимдервал (NE мужчина человек призывающий 20), правая рука Ярго; Кэм Били (NE мужчина человек жулик 7/корсар Великого Моря 4), капитан "Звездозмея" и формальный конкурент Ярго; Ли'стри Фаэро (SE женщина полудроу жулик 4/боец 7/корсар Великого Моря 8), капитан "Черной Вдовы", считающаяся самым печально известным пиратом Великого Моря; Вамдра Брулинг (N женщина человек жулик 3/эксперт 14), бывшая куртизанка из Калимпорт и владелица таверны и общежития Пурпурный Гений.

Мясники Ярго: Бард 5/колдун 8, клерик 9, боец 10, боец 7, боец 6 (3), монах 12, жулик 15, жулик 12 (2), жулик 6/колдун 5, жулик 9, жулик 8 (3), жулик 7, жулик 5 (2), колдун 7, волшебник 13, волшебник 8, волшебник 7 (2).

Команды кораблей: В любое данное время в порту находится 1d6+4 кораблей. На каждом есть капитан с уровнем персонажа 8-12 (обычно жулик или боец с несколькими уровнями корсара Великого Моря), плюс 2d20 бойцов, жуликов, экспертов и воинов с 1-го по 10-й уровень.

Другие персонажи: Варвар 1, бард 3, бард 1 (2), обыватель 7, обыватель 6, обыватель 5 (2), обыватель 4 (3), обыватель 2 (7), обыватель 1 (18), эксперт 6, эксперт 5 (3), эксперт 4 (3), эксперт 3 (2), эксперт 1 (2), боец 6, боец 5 (3), боец 4 (7), боец 3 (8), боец 2 (11), боец 1 (13), жулик 3, жулик 2 (4), жулик 1 (7), колдун 2, колдун 1, воин 3, воин 2 (5), воин 1 (8), волшебник 1.

Залазуу (большой городок)

Залазуу, расположенный на Заливе Азута - большой городок почти с 5,000 населения, служащий главным торговым центром юго -восточной части Халруаа. Подобно Казрбаалу, Залазуу функционирует как город, обслуживающий близлежащую халруанскую военно-морскую базу. Почти двухтысячное войско и почти двадцать военных кораблей (и мореходные суда, и небесные корабли) размещены в Форте Залазуу, большой окруженной стенами крепости, расположенной прямо за пределами городка.

Лэйлуу Гиррайт (LG человек женщина клерик Мистры 19) управляет Залазуу, но она больше обеспокоена защитой Халруаа, чем управлением городом. Она оставляет ежедневное управление городком бюрократии мелких клерков и должностных лиц, которая с каждым годом становится все более массивной и неуправляемой. Большинство этих государственных служащих имеет маленький навык в магии или не имеет вообще никакого, но они сумели поднять свою важность (и таким образом обезопасив свою работу в государстве, предрасположенном к волшебникам), создав путаницу форм, процедур и инструкций, в которых никто не может разобраться. В результате торговля в этом порту менее прибыльна, чем могла бы быть, просто потому, что большинство торговцев знает, что гораздо легче вести дела в других халруанских городах. Несмотря на дополнительное время путешествия, большинство их полагает, что лучше проплыть по каналу, чем останавливаться в Залазуу.

Болото Килмаруу

Прямо на восток от городка Залазуу находится Болото Килмаруу. Хотя и менее известное, чем Болото Ахлаур около Халагарда, это все же зловонное, опасное место и угроза для тех, кто живет поблизости. Фактически, эта трясина - часть причины того, почему в Залазуу базируется столь большая часть халруанского флота и войск.

Где-то в середине болота находится разрушенный город. Немногие сумели достичь руин и вернуться с какими-либо деталями, но те, кто возвращались, рассказали, что город был построен эльфами еще до образования болота. По неизвестным причинам трио мощных халруанских волшебников отклонило реку, которая обычно текла в Залив Азута, и затопило сообщество эльфов. Эльфы попытались бороться против волшебников, надеясь отогнать их, чтобы вернуть реку в нормальное русло, но не смогли одержать верх. Их сообщество было уничтожено, и убитые эльфы восстали как существа нежити. Нагноение их негативной энергии в конечном счете проникло во все уголки болота, насытив его грязными болезнями, искривленными и развращенными существами и еще большим количеством нежити.

И солдаты, и авантюристы вновь и вновь пытались избавить болото от этого грязного мора, но до недавнего времени почти все их усилия лишь делали болото еще более смертельным. По известному в Залазуу выражению, "болото помогает держать количество глупцов в городке на низком уровне". Однако, несколько месяцев назад маг-гончая Кива взяла в болото группу Джордайнов и уничтожила зеленую сферу (артефакт, созданный некромантом Ахлауром), ответственную за его создание. С тех пор количество существ нежити в болоте быстро снизилось. Теперь, когда господство ужаса закончилось, все больше магов и других авантюристов начало искать руины, надеясь вернуть утерянные сокровища эльфов.

Герои и монстры

Большинство персонажей, происходящих из Халруаа - люди, хотя и герой некоторой другой расы может легко происходить из этой страны. Золотой дварф, например, может быть потомком золотых шахтеров восточных гор или

ремесленников из любого из дюжины городов, экспортирующих прекрасные драгоценности или изделия, предназначенные для магического зачарования. Эльф или полуэльф может быть ребенком одного из волшебников-эльфов из Совета Старших. Кроме того, столетиями некоторые из халфлингов из близлежащего Люирена мигрировали в прибрежные города, находя городскую жизнь на земле волшебников интересной и полной возможностей.

Так как волшебников в Халруаа особенно много, любой персонаж-волшебник может легко происходить из этой нации. Барды также обычны, хотя большинство их известно по насмешкам в адрес "магии гостинных комнат". Колдуны в Халруаа встречаются, но они чрезвычайно редки, и многие из них уходят на приключения, чтобы отбросить жизнь подозрений и преследований. Священники божеств магии и колдовства в Халруаа достаточно обычны, но посвященных другим божествам практически нет. Друиды и рейнджеры более обычны в сельских областях - особенно около гор или на них - чем в городах. Несколько монахов обучалось в храмах, посвященных божествам магии, и случайные чемпионы-паладины служат эзотерическим целям, но ни один из этих классов в Халруаа не распространен. Аналогично, чрезвычайно редки жулики и варвары.

Все умения из Главы 1 уместны для персонажа, называющего Халруаа своим домом. Престиж-классы халруанского мага-гончей, халруанского Старшего и джордайна-визиря, детализированные в Главе 2, особенно подходят для персонажей с земли волшебников.

Немного монстров бродит по Халруаа, прежде всего потому, что его граждане приложили множество усилий, чтобы гарантировать, что их дом будет свободным от таких угроз. Однако авантюристы, вероятно, найдут между Стенами несколько чудовищных существ, включая бегуилеров, халруанских бехиров, ларакенов и звездозмеев. Другие существа - как правило, сильные и выносливые, чтобы проделать путь через горы - включают драконов, лизардфолков, тварей-оборотней, вызванных существ и юань-ти.

Люирен

Люирен, земля халфлингов - и мирная, и суетная. Хотя халфлингов можно найти практически в каждой из стран Фаэруна, все их предки изначально мигрировали из Люирина. Иногда известные как Маленький Народ, халфлинги фактически предпочитают термин хин, как они сами себя называют. Но они не против, если посетители используют другие названия, если не знают ничего лучше. Они достаточно счастливы, приветствуя вновь прибывших улыбкой и местом для ночлега - хотя это может быть конюшня или сарай размером в половину меньше обычного.

Краткий географический обзор

Нация хин Люирина находится на южном побережье Фаэруна, угнездившись между Дамбратом на западе и Истгандом на востоке. Заселенные части королевства окружают маленький залив, известный как Люириенская Прядь, полоса земли между заливом и Люирвудом в большинстве мест имеет размеры не более чем от 30 до 50 миль шириной. Эта населенная область тянется с юго-запада на северо-восток, охватывая около 275 миль от края Южного Люирвуда до той точки, где Люирвуд встречается с океаном, прямо к востоку от Фасруйла.

Люирвуд находится к северу от открытого побережья, где находятся главные поселения. Якобы будучи частью королевства, лес - главным образом неприрученная, дикая местность, и немногие из халфлингов смеют забираться вглубь него. Северная сторона Люирвуда ограничена Горами Присевшей Жабы, а за ними на сотни миль тянутся обширные равнины Восточного Шаара. Большинство сельской местности Люирина - слегка холмистая местность с богатой почвой, поддерживающей широкий спектр зерновых культур. Маленькие рощи очень больших, очень старых деревьев усеивают этот пасторальный пейзаж. Единственная нераспаханная часть нелесистой земли - Болото Мортика, занимающее южное побережье Люириенской Пряди и разделяющее южный полуостров Люирина пополам.

Подобно остальной части прибрежных областей южного Фаэруна, в Люириене большую часть года тепло и влажно. Из-за Гор Присевшей Жабы, перехватывающих влажный воздух с океана и собирающих его в дождевые облака, Люирен получает больше дождей, чем Дамбрат на западе или Истганд на востоке. Сезон самых плотных дождей в течение зимних месяцев замедляет торговлю и путешествия, но оказывает благоприятное влияние на сельскохозяйственный сезон в течение остальной части года.

Главные географические особенности

Зеленый, раскидистые сельхозугодья, составляющие большую часть Люирина, ограничены с трех сторон лесом или горами и с четвертой - океаном. Хотя халфлинги наслаждаются лесами, они не забираются далеко в лес, опасаясь живущих там монстров. Большинство областей - сельскохозяйственные, и халфлинги выращивают зерно, овощи и плоды цитрусовых для еды и продажи торговцам из других земель. В своеобразных общинах туннельных домов в склонах, усеивающих открытую сельскую местность, хин часто собираются вместе, чтобы поделиться продукцией, историями и новостями из других земель.

Люирвуд

Иногда упоминаемый халфлингами на юге как Длинный Лес, Люирвуд тянется более чем на 400 миль вдоль северной стороны Люирина, охватывая почти половину страны. По всей его длине цитрусовые деревья и множество теплолюбивых вечнозеленых деревьев формируют густой, темный навес, укрывающий движущуюся лозу и обильный подлесок. Там, где северная сторона леса поднимается вверх по склонам Присевшей Жабы, менее выносливые деревья заменяются многочисленными твердыми породами, особенно дубами, процветающими при прохладной температуре.

Хотя никакое из мест в пределах леса не безопасно, восточный конец намного более опасен, особенно в Трулдаре и вокруг него. Призрачные халфлинги называют эту область своим домом и не терпят никаких вторжений на свою территорию. Помимо случайных бандитов, в восточном конце Люирвуда есть огромные пауки, жуки-носороги, летучие змеи, стирджи, и возможно, самое худшее - высокие бормотуны. Западная секция леса служит своеобразным большим "храмом" Колы Песнь Дерева (NG женщина сильный сердцем халфлинг рейнджер 5/друид Шилы Периройл 8), которая проводит свое время, ухаживая за лесом, помогая хранителям кордонов в сохранении его безопасным и препятствуя глупым и неподготовленным забираться слишком далеко в его глубины.

Люириенская Прядь

Залив, известный как Люириенская Прядь, не столь спокоен и безопасен, как Залив Дельфинов на западе или Золотая Вода на востоке. Его глубины заметно темнее и мрачнее, чем у любого из этих двух водных тел, и халфлинги, не слишком много плавающие, проводят на его поверхности очень мало времени. Однако, количество торговли, идущей в Люирен и из него, означает, что торговые корабли регулярно пересекают Люириенскую Прядь. По размеченному маршруту из Шоуна в Креналир каждую пару дней залив пересекает торговый паром, да и другой народ движется между этими двумя городами, таким образом экономя себе несколько дней сухопутного путешествия.



Болото Мортик

Болото Мортик - низменная область в южном Люирене, по сути отделяющая оконечность полуострова от остальной части страны. Область настолько близка к уровню моря, что земля не может должным образом просохнуть, и избыточная вода сформировала болото.

Болото Мортик - противная трясина, заполненная бесчисленными вредителями. Помимо гигантских клещей ("тик"), дающих этому месту его название, в Мортике также есть множество лягушек, змей, водных пауков и смертельных ос, а также огромные количества более обычных насекомых. Возможно, однако, что самые опасные и хитрые жители болота - мерроу. Эти существа иногда совершают набеги на окружающие фермы и караваны, захватывая домашний скот и разграбляя продовольственные склады, чтобы кормить свои племена. Мощный шаман или вождь, известный как Король Трясины (СЕ мужчина мерроу варвар 7), осуществляет контроль над этими существами. С этими существами под своим командованием Король Трясины может сделать дорогу между Четелом и Кренадиром весьма опасным маршрутом.

Пока заселялся этот регион, ходили упорные слухи, что где-то в середине болота лежит скрытый город. До настоящего времени постоянная нехватка свидетельств поддержания таких заявлений никогда не останавливала авантюристов от возможностей попытать удачи. Большинство тех, кто достаточно безрассуден, чтобы выдержать Мортик, и достаточно удачлив, чтобы вернуться, появляются с болотной лихорадкой, сыпью, укусами пиявок и покрытым грязью телом, но без сообщений о каких-либо находках.

Куэлтиир

Остров Куэлтиир - всего лишь широкий наносной остров, отделяющий устье Люиренской Пряди от остальной части Великого Моря. Остров имеет 100 миль в длину, но всего 10 миль в ширину, состоя главным образом из низких холмов, покрытых морскими травами, кустарником и несколькими рассеянными, чахлыми деревьями. Каждые несколько лет шторм, поднимающийся с океана, нещадно прочесывает остров дождем и ветром.

Несмотря на свою неприветливую географию, этот остров - источник множества слухов. Немало рассказов намекают на захороненное сокровище, укрытое на острове пиратами, когда-то терроризировавшими южное побережье Фаэруна. Самые известные слухи крутятся вокруг Капитана Джейпа "Одноглазого" Белсона, печально известного налетчика из Дурпара с хитрым характером и жадными склонностями. Согласно историям, Одноглазый захватил жемчуг и серебро с дамбрятского торгового корабля, который затем отправил на дно вместе со всем экипажем. После этого он приплыл прямо на Куэлтиир, где построил захороненное хранилище, защищенное всеми видами сложных уловок и ловушек. Возможно, он скрыл награбленное в хранилище и затем сбежал в Пурл, чтобы скрыться на некоторое время, но дамбратцы поймали его и отволокли в храм Ловиатар вместе со всей его командой. Его сокровище, если оно когда-либо существовало, должно все еще покоиться в этом скрытом хранилище.

Южный Люирвуд

Эта неприрученная полоса леса служит эффективной границей между Люиреном и Дамбратом. В годы формирования Фаэруна Люирвуд и Южный Люирвуд были одним великим лесом, покрывавшим современный Люирен. Эта обширная лесистая местность была в конечном счете разделена на две части вырубками сильных сердец после Призрачных Войн Хин в связи с болезнями деревьев и потребностью дороги к Делзиммеру. За годы, прошедшие с тех пор, Южный Люирвуд сжался примерно до двух третей от своего первоначального размера, но большинство благоразумного народа его все еще избегает.

Мрачное, таинственное место, Южный Люирвуд - приют жутких, темных существ, о которых халфлинги рассказывают свои страшилки. Часть хин (особенно хранители кордонов) пытаются патрулировать периферию лесистой местности, но опасности настолько реальны и тонки, что многие из них просто исчезают, и их никогда не видят снова. Они не знают, что по лесу бродит два различных, но очень опасных типа существ, и ни одного из них не будет приятным встретить.

Первая угроза - племя юань-ти, основавшееся в южной области Черных Джунглей на Чалтском Полуострове. Члены этого племени вошли в лес посредством двухстороннего *портала* и похищают халфлингов, слишком углубляющихся в лес, затем отправляя их в свой город для экспериментирования. Кроме того, этот лес заполонен племенем бехолдеров во главе с очень старым и хитрым бехолдером-магом по имени Ксиантроп (LE бехолдер маг 7). Ксиантроп создал множество смертельных тиранов для уничтожения и хин, и юань-ти, блуждающих на их охотничьих угодьях.

Горы Присевшей Жабы

Горы Присевшей Жабы формируют северную границу Люирена, отделяя его от Восточного Шаара на севере. Эта гряда, иногда упоминаемая как Небольшие Горы народом Истганда, стара и изношенна, и ее склоны покрыты деревьями с южной стороны, где она сливается с Люирвудом. Если бы не серебро, которое есть в глубинах этих гор, немногие бы придавали им какое-либо внимание.

Многочисленные племена золотых dwarфов живут в горах и работают в основанных там серебряных шахтах. Крепкий Народ делит свое время между добычей серебра и борьбой против огров, претендующих на их место. В недавние годы борьба ожесточилась, прежде всего потому, что огр-маг по имени Калиспар Одноклык (LE мужчина огр-маг колдун 7) организовал и стал подстрекать своих последователей к более агрессивной тактике против dwarфов.

Народ Люирена

Большинство тех, кто посещает Люирен, уходят со смешанным чувством теплоты и замешательства. Халфлинги этой земли счастливы и общительны, но их обычаи и традиции кажутся представителям других земель более чем странными. На побережье, где проходит большинство их торговли, халфлинги находят способа размещать Большой Народ, строя для них большие места для сидения, еды и сна. Живущие внутри страны также счастливый вид людей, эльфов, полуэльфов и dwarфов, как и их семья на побережье, но самое лучшее, что они могут предложить на пути гостеприимства - сухой сарай и горячая пища.

Расы и культуры

Хотя хин можно найти почти в любом уголке Фаэруна, везде их считают посетителями - но только не здесь. В городах людей халфлинги часто живут на этнических окраинах. Однако, в Люирене правление хин и их культура отражают и этот факт. Немногие из членов других рас остаются в Люирене надолго - не потому, что им здесь не рады, а просто потому, что они не подходят - и буквально, и фигурально.

Три подрасы халфлингов выглядят одинаково, хотя их можно различить по манере одеваться. Типичный хин имеет рост около 3 футов и весит между 30 и 40 фунтами. У них темно-карие или черные глаза, румяная кожа и прямые черные волосы. Однако, время от времени рождается ребенок с более светлой кожей и вьющимися коричневыми или каштановыми волосами. Такие черты всегда рассматриваются как доброе предзнаменование, и хин говорят, что такой ребенок "благословлен Брандобарисом".

Халфлинги (призрачные)

Очень немногие из призрачных халфлингов все еще живут в Люирене, да и те живут глубоко в Люирвуде. Этих хин редко видят посетители.

Халфлинги (легконогие)

Хотя легконогие халфлинги называют Люирен своим домом, они составляют в нем меньшинство, потому что большинство их покинуло Люирвуд сразу после Призрачных Войн. Согласно рассказам, передаваемых от родителей детям, легконогие не желали оставаться поблизости от мест резни, произошедшей в течение этого конфликта. У немногих оставшихся был небольшой выбор - осесть вместе с сильными сердцем, променяв свой кочевой образ жизни на оседлый.

Легконогие халфлинги в физическом отношении почти полностью подобны своим сильным сердцем кузенам. Фактически, единственное заметное различие между этими двумя подрасами - отношение. Легконогие халфлинги - обычно веселые, почти что беззаботные индивидуумы, и их кочевой характер никогда полностью не покидает их. Фактически, привычка к частому переселению в пределах Люирена (см. Жизнь и общество, ниже) была начата легконогими, чтобы успокоить их охоту к перемене мест без фактического покидания своей родины, хотя позже эту практику переняли и сильные сердцем. Легконогие очень любят своих домашних животных, и типичное легконогое семейство держит большую собаку некоторого вида в качестве компаньона и защитника. Легконогие могли бы быть не столь стойкими и строгими, как их сильные сердцем кузены, но обе группы поняли, что единственный способ убедить высокий народ оставить их в покое - сопротивляться. Раньше легконогие просто убегали, но теперь они при необходимости стоят со своими сильными сердцем соседями плечом к плечу.



Халфлинги (сильные сердцем)

Из трех подрас халфлингов-аборигена Фаэруна сильные сердцем более близко привязаны к Люирену, и подавляющее большинство их все еще проживает на своей родной земле. Именно сильные сердцем первыми поняли о разращении призрачного племени в течение Призрачных Войн Хин, и именно сильные сердцем настаивали на том, чтобы увидеть, как они окончатся (см. Историю Люирена, ниже). После Призрачных Войн Хин сильные сердцем халфлинги пожелали отбросить свое ранее кочевое существование, уйдя из лесов и наделив землю, ныне известную как Люирен.

Хотя и не столь же строгие и отстраненные, как призрачные халфлинги, сильные сердцем - самые оседлые и практичные из этих трех подрас. Принимая во внимание, что легконогие никогда полностью не отвергали свое желание путешествовать, большинство сильных сердцем довольствуется работой на своей земле, разделением своих товаров и наслаждается приятным вечером перед очагом с набитой трубкой. В то же самое время сильные сердцем воспринимают и концепцию полукочевого существования легконогих, и они иногда тоже долго не раздумывая упаковываются и уходят на новое место (и часто также к новым делам). Племя сильных сердцем заработало свое название, поскольку далеко не раз члены его твердо стояли перед лицом бедственной ситуации, на защите своей родины, на защите своей молодежи и перед трудностями своей земли. Немало потенциальных захватчиков было удивлено недогнанными намерениями своих сильных сердцем противников.

Сильные сердцем халфлинги предпочитают одеваться в простую одежду, подходящую для работы на полях или в городе. Сильный сердцем мужчина, как правило, носит свободные штаны, заправленные в прочные рабочие ботинки, и кожаный шнурованный жилет без рукавов поверх простой льняной рубашки. Женщины обычно предпочитают крестьянское платье, часто с передником и простой кепкой, под которую подвешивают волосы. В ненастную погоду халфлинги обоих полов носят легкие плащи, не пропускающие влагу. Кроме этого, типичный сильный сердцем всегда носит с собой хорошую трость.

Жизнь и общество

Халфлинги Люирена живут счастливой и идут удачливой жизнью, которая вполне удовлетворяет их, но причиняет некоторые недоразумения с другими расами. Взаимодействие - главный компонент общества хин, и почти каждый халфлинг вкладывает щепотку своей соли в любой проект сообщества. У Маленького Народа есть врожденное понимание того факта, что никакой индивидум не может получить многого без сотрудничества со своими товарищами.

Один из уникальных аспектов культуры Люирена - случайное желание халфлингов обрывать свои корни и куда-то уходить. Семейство может внезапно решить переместиться в другую часть того же самого городка или вообще уйти в другой город. Семейства часто меняют интенсивную жизнь в городском центре на тихую жизнь на ферме, или наоборот. Такое переселение может происходить в жизни халфлинга несколько раз, и раз в десятидневку в любом значительном сообществе наверняка кто-то перемещается. Когда халфлинг уходит, он оставляет все свое имущество - мебель, продовольствие, одежду и даже свою работу. Все соседи устраивают что-то типа субботника, при котором они чистят собственность, подготавливая ее для следующих арендаторов. Дом не остается пустым надолго, потому что всякий раз, когда одно семейство хин уходит, на смену ему приходит другое.

В любое данное время определенный процент мест жительства на любой данной территории свободен и ожидает новых жителей. Семейства, посещающие городок впервые, могут потратить день-два на проверку вакансий перед тем, как решить, которое из жилищ (и мебель, и одежда, и работа) для них подходит. Посторонние считают такое поведение более чем немного странным, но для хин это столь же естественно, как радуга после дождя.

Экономика

Большинство экономики Люирена основано на сельском хозяйстве. Хин экспортируют сырые пищевые продукты типа зерна, овощей и плодов цитрусовых, плюс подготовленные пищевые продукты типа сыра, назревших напитков и печеных товаров (особенно печенья). Они также предлагают некоторые изделия ручной работы, типа резного дерева и обожженной глиняной посуды. Несколько ферм также специализируются по домашнему скоту, так что в небольших количествах экспортируются шерсть и шкуры.

Халфлинги немало торгуют с золотыми дварфами Великой Трещины, меняя свой избыток пищевых продуктов на драгоценные металлы. Большинство остающихся товаров путешествуют на рынок на кораблях, но у немногих из халфлингов есть характер для морского путешествия, так что они полагаются на торговцев из других земель (прежде всего из Дурпара), чтобы те вели для них такую торговлю. Из-за этих частых деловых контактов определенные гостиницы и таверны в прибрежных городах Люирена, в которых швартуются торговые корабли людей, предлагают комнаты человеческого размера.

Остающиеся товары отправляются сухопутными караванами в Дамбрат. Такие вылазки проводятся с огромной осторожностью, потому что халфлинги очень хорошо знают своих соседей-Кринти (и долгую историю их агрессивных вторжений). По одной только этой причине халфлинги предпочитают, путешествуя вглубь дамбратской территории, проводить свои переговоры с торговцами в Дунфелде. Другие караваны путешествуют по дороге между Люиреном и Истгандом, хотя этот маршрут - не крупный торговый путь, хотя бы потому, что перевозка товаров водным путем обычно легче, быстрее и менее опасна.

Хин не чеканят своих собственных монет, так как не имеют в них никакой потребности, кроме торговли с посторонними. Внутри страны большинство хин не чувствуют потребности в деньгах, вместо этого при потребности используя для торговли друг с другом систему бартера. Халфлинги, не имеющие причин посещать побережье или пограничные районы Люирена, могут месяцами или годами не видеть чеканных монет. Те монеты, что проходят через прибрежные торговые города, приходят из других наций, прежде всего - из Дамбрата и Дурпара.

К настоящему времени хин непреклонно отказываются позволять Красным Волшебникам Тэя распространяться по своей родине. К настоящему времени Тэйцы несколько раз спрашивали о возможности основания анклава в Белуире, и каждый раз мэр - при твердой поддержке и граждан, и лидеров духовенства - стойко отказывал им. Хин чувствуют, что от позволения Красным Волшебникам получить точку опоры в Люирене их отношения в ближайшее время могут значительно измениться.

Общественный порядок

У хин Люирена немного законов, но много обычаев. Строго ограничить действия народа, который причудлив и вреден по своей природе - и который подтверждает в своем пантеоне общепризнанного мошенника - было бы практически невозможной задачей. Тем не менее, халфлинги умеют саморегулироваться достаточно, чтобы предотвратить большинство серьезных нарушений против общества. Когда уроженец Люирена совершает незначительное нарушение, злодей обычно получает всего лишь "хороший выговор" и замечание исправиться от старшего, более знающего халфлинга. Когда неприятность вызывает чужак, халфлинги часто находят творческие способы обернуть преступление обратно на преступника. Например, искусный жулик может вдруг лишиться своих монет, полученных обманным путем, или вор может пробудиться посреди ночи неизвестно где и без своих вещей.

Халфлинги признают, что в каждой бочке найдется несколько действительно плохих яблок, и что если ему не препятствовать, исключительно злодейский индивидуум может причинить настоящий беспорядок. Когда происходит такая ситуация, хин обращаются к местному хранителю кордонов (см. Защиту и военное искусство, ниже) за правосудием. Хотя халфлинги в общем веселы и склонны прощать, они весьма твердо разобьются с серьезной угрозой, что доказали Призрачные Войны. Когда в руки закона хин попадает убийца, его ждет более чем быстрая казнь.

В любом сельском сообществе Люирена два достаточно неофициальных совета старших деревни занимаются большей частью управления. Мужчины собираются с внешней стороны самого большого общественного здания (обычно пивная или общий склад), а женщины собираются за столом внутри него. Эти две группы обсуждают ситуации, стоящие перед сообществом, и ищут надлежащие способы решить любые проблемами. Обычно самый уважаемый и/или видный гражданин сообщества осуществляет контроль над двойной встречей, например - мэр или мудрая женщина, хотя иногда роль лидера принимает хранитель кордонов. Этот индивидуум выслушивает все аргументы и контрдоводы и, если собрание не может достичь согласия, сам принимает решение.

В городских центрах Люирена управляющий орган более формален. В течение каждого из пяти сезонных праздников любой, кто желает иметь голос в правительстве, прибывает на центральную площадь (или рынок, или сквер перед офисом мэра), чтобы участвовать в обсуждениях проблем, касающихся сообщества. Эти дебаты охватывают все подходящие темы, включая то, действительно ли нынешний мэр достаточно хорошо справляется с ситуацией, чтобы продолжать находиться на своем посту. Чаще всего, если нет реального кризиса или если текущий мэр не решил бросить все и на некоторое время уйти куда-либо, эта часть обсуждения продолжается лишь несколько мгновений и состоит из нескольких тостов, нескольких добродушных шуток в адрес мэра и быстрых устных высказываний, прежде чем начнутся реальные празднования. Если грядет смена лидера, граждане могут провести час или два, выслушивая различных видных граждан, прежде чем будет назван новый лидер. В этот момент избранный хин принимает управление городком или городом.

Мэр отвечает за повседневные общественные дела города, но обычно он передает такие задачи другим халфлингам, которые, он знает, могут сделать эту работу. Халфлингское поселение часто собирает минимальный налог, чтобы помочь оплатить затраты управления городом, но налоговые нормы обычно очень низки. Хранители кордонов, при помощи нескольких городских охранников-добровольцев, разбираются с любыми прорывающимися неприятностями - вызванными и халфлингами, и посторонними. Немногие из тех, кто провел ночь-другую в тюремной камере халфлингских размеров, стремятся сделать это снова.

Защита и военное искусство

По границам нации - чаще всего по лесам - свободно организованная группа защитников халфлингов, известная как хранители кордонов, постоянно ищет угрозы. Хранители кордонов - добровольцы, понимающие потребность быть бдительными и имеющие необходимые навыки для того, чтобы разобьются с неприятностями. Остальная часть населения искренне ценит хранителей кордонов, признавая их как первую линию защиты Люирена от врагов.

Для такого маленького народа хин удивительно свирепы, когда дело касается защиты их домов и земли. Они не привыкли продвигать войну, но совершенно способны подняться и организовать защиту от других наций или монстров, пришедших с мыслями о завоевании. Хранители кордонов весьма эффективны в мотивации и руководстве силами милиции халфлингов против больших противников, и многие армии вторжения обнаружили, что такие силы хороши в партизанской тактике, особенно в областях с густыми чащами. Так как почти весь Люирен укрыт лесом, такая тактика почти неизменно работает для преимуществ халфлингов.

Защита побережья у халфлингов Люирена построена немного хитрее. Немногим из Маленького Народа действительно удобно в океане, так что военных кораблей у хин не так много. Вместо этого народ Люирена находит честных, заслуживающих доверия людей-корсаров и предлагает им регулярную часть прибыли от торговли в обмен на патрулирование береговой линии. Немногие халфлинги, уходящие в море, часто плывут с этим независимым "флотом". Хотя халфлинги могут показаться членам других рас глупыми и непостоянными, они рассудительны, и те, кто доверится их морским капитанам, не прогадают.

Религия

Как правило, халфлинги предпочитают уважать весь пантеон хин, признавая ценность, которую каждое божество вносит в полный религиозный опыт. Однако, сильные сердцем и легконогие Люирена часто предпочитают некоторых божеств другим. Арворин имеет самых горячих последователей, так как уроженцы Люирена находят принципы Бдительного Стража более всего соответствующими своим размышлениям о том, как защитить их землю. Многие клерики Осторожного Меча служат на постах политической власти в качестве мэров или даже хранителей кордонов.

После Арворина Йондалла - самое популярное божество среди народа Люирена. Халфлинги считают ее фокусировку на доме и безопасности мудрой и полезной, и они приветствуют ее понимание традиций. Кроме того, значительная фракция хин - особенно друиды и рейнджеры, живущие на краях цивилизации - почитает Шилу Периройл.

Большинство оседлых халфлингов, оставшихся в Люирене, интересуются, если не беспокоятся учением Цироллала Хранительницы Очага, которая торопит своих последователей зарабатывать уважение других народов, основывая нацию хин. В конце концов, Люирен - уже такая нация и есть, и его граждане не понимают, почему богиня предлагает иное. Хотя немногие хин выходят на путь дискредитации таких взглядов, они полагают, что за этой концепцией стоит понаблюдать.

Хотя каждый халфлинг питает некоторое легкосердечное уважение Брандобарису, немногие из живущих в Люирене действительно почитают божество-обманщика. Все хин понимают, что взгляд на жизнь и проделки Брандобариса отражают

часть их природы, но старшие и более знающие индивидуумы также понимают ограничения такого поведения. Тем не менее, каждый халфлинг знает сердцем легенду о том, как Брандобарис в дни рассвета Фазруна помог халфлингам основать Люирен, и почти каждый хин отдает ему случайную молитву благодарности за предоставление расе его умного и изворотливого характера.

Авантюристы

Хин, конечно же, не возражают против присутствия на своих землях авантюристов, и фактически их традиция гостеприимства требует, чтобы они приветствовали таких посетителей, пока те не причинят какие-либо неприятности. Хин обычно немного более осторожны в отношении волшебников и колдунов, чем в отношении других авантюристов, так как из-за близости Халруаа и Дурпара халфлинги опасаются мощных тайных заклинателей, использующих свою магию чрезмерно. Аналогично, священники опасных или злых божеств не принимаются внутри границ Люирена, но другим клерикам разрешают посещать его, пока те не попытаются обратить в свою веру местных жителей.

Хин знают, что большинство чужаков прибывает в Люирен не в гости, а для исследования опасных местечек по краям цивилизации. Это вполне устраивает халфлингов, так как авантюристы обычно возвращаются со своих поисков с монетами, которые тратят на товары и услуги, и попутно могут фактически нанести поражение опасному монстру-другому. Халфлинги с удовольствием позволяют авантюристам оставлять себе половину всех ценностей, которые те добывают в глубинах лесов, болот и гор.

Политика и власть

В Люирене хин живут в своего рода доброжелательной анархии, начиная с того, что нет никаких фактических законоустанавливающих органов, помимо духовенства. Старший и самый знающий из граждан в любом данном сообществе каким-либо образом управляет остальными, но хин принимают это правление больше из уважения к мудрости старших, чем из сколь-либо реального страха того, что неповиновение может привести к гражданскому краху. Помимо местного мэра и деревенского совета, хин неофициально признают две других политических силы в пределах Люирена: духовенство храмов и хранителей кордонов.

Многие священники различных халфлингских божеств действуют как духовные и светские лидеры общин. По крайней мере, другие хин приходят к духовенству за советом, за помощью в урегулировании разногласий и за божественным лечением во времена болезней или ущерба. Клерики веры, не обремененные какого-либо рода формальными ролями лидерства, обычно путешествуют по земле, чтобы учить, защищать свою паству и решать проблемы после чьих-либо проступков. Таким образом, хотя они формально и не признаются как правящий орган Люирена, клерики-халфлинга имеют в обществе хин заметное влияние.

Хранители кордонов также владеют значительной властью, действуя как оберегатели, защитники и, возможно, даже как полиция Люирена и его народа. Они в общем работают вне любой другой правящей структуры, но полностью сотрудничают с деревенскими советами и мэрами. Хранители кордонов встречаются время от времени - часто случайно, но иногда преднамеренно - для обсуждения постоянных проблем, угроз и их разрешения. Внутри них нет никакой реальной иерархии, но в общем на сборах они утверждают более опытных из своего числа в качестве лидеров. Хотя споры между хранителями кордонов тоже бывают, они весьма редки - нет места для гордости или разногласий, когда под угрозой благосостояние страны.

История Люирена

В самые ранние столетия три племени Маленького Народа бродили по великому Люирвуду как лесные кочевники. После Призрачных Войн племя Сильных Сердцем и несколько членов Племени Легконогих остались в этой области и осели, очищая землю для сельского хозяйства и устанавливая контакты с другими нациями. С этого момента история халфлингов была тихой, прерываемой время от времени вторжениями и нападками людей и гуманоидов, желающих заграбастать себе Люирен и его ресурсы.

Линия времени

Год	Случай
Ок. - 6,000	Люди возвращаются из Леса Люирвуд, который тянется от Реки Амнат на западе до Реки Гундар на востоке и от Гор Присевшей Жабы до самого берега Люиренской Пряди. Они сообщают о трех различных племенах хин, живущих в этом регионе.
-102	<i>Год Шипастой Перчатки:</i> Десва, клерик Малара, получает власть среди призрачных халфлингов и начинает вести их во тьму и зло.
-68	<i>Год Противоречащих Судеб:</i> В ответ на злые действия Десвы и призрачных халфлингов начинаются Призрачные Войны Хин. Чанд, сильный сердцем охотник, становится военным вождем Племени Сильных Сердцем. Племена Сильных Сердцем и Легконогих объединяются против Призрачного Племени и начинают истреблять его членов.
-65	<i>Год Чудовищных Аппетитов:</i> Чанд в битве убивает Десву. Почти все призрачные хин убиты или вытеснены из Люирвуда, и Призрачные Войны Хин наконец-то завершаются.
14	<i>Год Неизвестных Любимых:</i> Основан Белуир.
47	<i>Год Хрустальной Сферы:</i> Основан Четел.
116	<i>Год Смертного Обещания:</i> Основан Шоун.
148	<i>Год Синего Льда:</i> Мерроу из Болота Мортик нападают на Четел. Половина городка разрушена, прежде чем их удастся отогнать.
218	<i>Год Танцующих Огней:</i> Основан Кренадир.
328	<i>Год Горностаевого Плаща:</i> Люирвуд разделен на две части - Люирвуд и Южный Люирвуд - пр осекой и и новой торговой дорогой на запад.
383	<i>Год Куэлзарна:</i> Основан Амнатлуир.

- 447 *Год Пробудившегося Треанта:* Огры стекают с Присевшей Жабы и бушуют в северной части Люирвуда в течение нескольких лет.
- 450 *Год Кулака Корри:* Огры побеждены армией хин в Битве Трех Пней.
- 461 *Год Изящного Ученика:* Для облегчения торговли между людьми-аркаиунами и хин основан Амматтар.
- 546 *Год Ржавой Сабли:* Люирен захвачен варварами-аркаиунами из Дамбрата. Большинство халфлингского населения поработщено, но некоторым индивидуумам удается укрыться.
- 554 *Год Волнующейся Пишеницы:* Дамбратские люди отступают из Люирена после того, как в Халруаа убит их король.
- 572 *Год Корчащейся Темноты:* Для защиты Люирена основаны хранители кордонов.
- 636 *Год Светящегося Табарда:* Амматтар разрушен злой силой из глубин Южного Люирвуда. (В разрушении виноват бехолдер, но в то время этого никто не знает).
- 709 *Год Серьезных Присяг:* В Южном Люирвуде начинают исчезать халфлинги. Без их ведома юань-ти используют портал для похищения халфлингов и отправки их в Черные Джунгли для экспериментирования.
- 922 *Год Хлеиущей Рыбы:* Налетчики-Кринти из Дамбрата нападают на Амматлуир. Халфлинги, возглавляемые хранителями кордонов, отгоняют захватчиков после трехдневного боя.
- 1105 *Год Стража:* Великий шторм с моря почти уничтожает Белуир и причиняет немалый урон Четелу и Кренадиру.
- 1264 *Год Разбитого Алтаря:* Друид Вуулад Эспирал с помощью темных деревьев и других монстров разоряет Трулдар, истандское сообщество на краю Люирвуда. Хранители кордонов и местные призрачные халфлинги убивают Вуулада и магией запирают его дух внутри руин.
- 1373 *Год Бродячих Драконов* (текущий год).

Правительство

В Люирене нет никакого центрального правительства, так как халфлинги предпочитают совместное самоуправление. Единственные коммунальные правительства - деревенские и городские муниципалитеты в сельских регионах и мэры, которые служат больше организаторами, чем истинными правителями, в городских центрах. Священники храмов хин имеют немалое влияние во многих аспектах общества, а хранители кордонов ищут и разбираются с угрозами против Люирена и его народа. Никакое правительство помимо этих групп не признается, и халфлинги умеют оставаться счастливыми и цивилизованными без какого-либо дополнительного надзора.

Враги

Хотя у Люирена не так много ценных ресурсов, помимо производимых его фермами, на нем удивительно часто фокусировалась вражда других рас и стран. Халфлинги держатся замкнуто и не беспокоят никого, кто не заинтересован торговлей с ними, но все же вторжения - и явные, и тонкие - мучали их на протяжении всей их истории.

Дамбрат

Хотя Дамбрат и Люирен в настоящее время в мире, они поддерживают это состояние лишь потому, что в настоящее время торговля более прибыльна, чем война. Западный сосед Люирена имеет настолько долгую историю агрессии против халфлингов, что Маленький Народ больше никогда не спускает с него глаз. С набегов варваров-людей в ранние дни до более современных налетов Кринти дамбратцы вновь и вновь демонстрировали свою ненадежность. Хин не понимают, чем они заслужили такую недоброжелательность, но в одном их теперь не одурочить: они всегда ожидают новой атаки с запада в ближайшем будущем.

Огры Присевшей Жабы

Между неприязненными ограми, живущими в горах на севере, и халфлингами в лесах и на равнинах внизу идет давняя борьба. Начиная с основания Люирена две расы ссорились из-за территории, и споры вряд ли будут улажены в ближайшее время. Огры имели обыкновение регулярно обрушиваться с предгорий на деревни халфлингов, но в последние столетия они обнаружили, Маленький Народ стал более опасным противником, в значительной степени благодаря неустанным усилиям хранителей кордонов.

Юань-ти

Тот факт, что халфлинги даже не знают, что юань-ти - их враги, делает этих существа самыми устрашающими из все противников Люирена. Змеенарод открыл двухсторонний портал, соединяющий Сс'иин'тия'саминасс, один из их городов в глубинах Черных Джунглей, с центром Южного Люирвуда. Они используют эту магическую тропу, чтобы путешествовать в лес, хватать одиноких халфлингов, отклонившихся слишком далеко в лес, и отправляют их обратно в Сс'иин'тия'саминасс для экспериментирования. Юань-ти пытаются создать новую расу рабов, и они полагают, что халфлинги могут быть ключевым компонентом их успеха. Хранителям кордонов, патрулирующим целевую область, давно известно, что в Южном Люирвуде ползают опасные существа, но они не знают определенного характера угрозы. К настоящему времени они просто предупредили всех, и хин обходят эту часть леса стороной.

Города и места

Как и можно ожидать в городе, где народ размером в половину меньше людей, практически все в сообществе хин построено в меньшем масштабе. Большой Народ может найти несколько бизнесов, угрожающих существам их размера, но главным образом те, кто посещают Люирен, похожи на гигантов-переростков в мире детей.

Большинство общин хин сколь-либо заметного размера расположены вдоль побережья, где процветающая торговля позволяет легко смешиваться халфлингам и посетителям. В каждом прибрежном городе бизнесы береговой линии (особенно гостиницы, таверны и общежития) могут принимать гостей и человеческого, и халфлингского размера, и Большой Народ обычно чувствует здесь больше гостеприимства. Тем не менее, далее внутрь страны жилье быстро уменьшается, чтобы лучше соответствовать местным жителям.



Легенда об основании Люирена

Еще до падения Миф Драннора, когда Люирвуд покрывал всю землю, которая теперь является Люиреном и Истгандом, на Фаэрун прибыл Маленький Народ. Сначала они жили на побережье Люиренской Пряди, а лес контролировали огры. Эти жестокие, ужасные существа постоянно мучали Маленький Народ, и они молились об избавлении. В один прекрасный день халфлинг по имени Калдэйр Быстроногий столкнулся с аватаром божества огров Вапрака Разрушителя. Халфлинг начал дразнить Вапрака и наконец бросил аватару вызов - поймать его, если тот сможет. Разъяренный Вапрак преследовал халфлинга в течение десяти дней и ночей, но так и не смог ухватить надоедливое существо.

Наконец Вапрак свалился от усталости, и Калдэйр приблизился к нему. "Вы не смогли одолеть меня в битве проворства, и я не думаю, что Вы сможете побить меня в испытании силы", - сказал он.

Оскорбленный Вапрак зарычал и быстро согласился на испытание.

"Посмотрим, кто из нас сможет вытянуть дерево из земли, не порвав его корней", - предложил Калдэйр. - "Если Вы победите, хин уйдут в горы к северу от леса, а огры смогут владеть лесами. Но если я побеждаю, все огры должны будут жить в горах, оставив лес Маленькому Народу".

Вапрак согласился и немедленно схватил ближайшее дерево. Он легко выдернул его из земли, но многие из его корней порвались. Аватар божества огров попытался снова, но вновь ему удалось лишь повредить дерево.

Наконец, после того как Вапрак пытался и потерпел неудачу со множеством великих деревьев, пришла очередь Калдэйра. Он подошел к самому крошечному молодому деревцу и очень тщательно выкорчевал его, вытянув из земли его одинокий корешок, ничуть его не повредив.

Вапрак задрожал и заревел от ярости, но он знал, что побежден. В этот момент Калдэйр открыл свое истинное лицо - Брандобарис Обманщик.

"Вы не можете превзойти меня в испытании проворства, и при этом Вы не можете победить в соревновании остроумия", - усмехнулось божество хин. - "Теперь Вы и ваш род должны покинуть лес ради гор и никогда не беспокоить Маленький Народ снова".

Вапрак бушевал и топал, разорвав еще больше деревьев, но он был побит вчистую. Так что он собрал свой народ - огров и увел их в Горы Присевшей Жабы, где они и живут до наших дней.

Именно так Брандобарис и выиграл для халфлингов королевство Люирен.

Белуир (метрополис)

Большинство народа, живущего вне границ Люирена, считает Белуир его столицей. Однако, по правде говоря, хин не имеют столицы вообще, так как у них нет основанного правительства, и никто не может говорить от лица нации. Однако Белуир - самый большой город на земле Люирена, и в нем находится самый большой храм, посвященный Йондалле, так что он - весьма неплохое место, куда посторонние могут прибыть в поисках аудиенции у важных персонажей.

Подтверждая свой гостеприимный характер, хин обозначили одну секцию города для размещения дипломатов и эмиссаров от других наций. Несколько домов человеческого размера на особенно широкой территории идут длинной полосой, предлагая комфорта иностранным сановникам.

Кроме того, многие из торговых кораблей регулярно заходят в Белуир, чтобы приобрести люиренские торговые товары для продажи их в других местах. Таким образом, бизнесы вдоль береговой линии угождают всем размерам и вкусам.

Калситро Нора (NG мужчина сильный сердцем халфлинг боец 8) служит мэром Белуира. Семейство Норы фактически весьма богато, у его членов есть большая плодовая роща всего в нескольких милях от города, а также множество прекрасных таверн в городке. Калситро в сообществе кое-чем легендарен. В свои ранние годы он был известным авантюристом, предположительно лично убившим двух холмовых гигантов-налетчиков. Фактически его противниками были пьяные огры, но всякий раз, когда пересказывается этот рассказ, правды остается все меньше.

Главные храмы

Гринга Пушистые Волосы (LG женщина сильный сердцем халфлинг клерик Йондаллы 10), Набожный Голос Йондаллы, осуществляет контроль над храмом Йондаллы - самым большим в городе. Гринга пылка и в своей вере, и в усилиях улучшить жизнь всех в Белуире. Хотя она внутренне обеспокоена недавними убеждениями Цирроллали о том, чтобы хин искали родину, она держит свое беспокойство в себе и проповедует, что терпимость к посторонним приведет к уважению хин. Другая озабоченность Гринги в настоящее время - количество исчезновений в Южном Люирвуде и вокруг него. Она осторожно подходила ко множеству различных приключенческих групп, надеясь, что сможет найти того, кто расследует это, но до настоящего времени она не узнала ничего.

Известные бизнесы

Таверна и гостиница, известная как Холодная Утка, расположенная около береговой линии, угождает и Большому Народу, и местным жителям-хин. Этим местом владеет мэр Белуира, хотя он редко появляется там, предпочитая оставлять ежедневные дела своей племяннице Гулладе Норе (NG женщина халфлинг эксперт 6). Холодная Утка известна своими етиными яйцами с лососем и специями, деликатесом, известным по всему южному побережью и вдохновившим название таверны.

Эрдел Высокий Хохолок (NG мужчина сильный сердцем халфлинг жулик 7) управляет Экстраординарным Торговым Центром Оснащения Эрдела, магазином, угождающим посторонним, прибывшим в Белуир, намереваясь путешествовать внутрь его. Эрдел продает практически все что угодно, что может захотеть или потребовать авантюрист (все из таблиц Простого оружия, Военного оружия, Доспехов и щитов, Приключенческого оснащения, Инструментов и комплектов навыков и Одежды из Главы 7 "Руководства Игрока"), все - по стандартным ценам. Чего не знает большинство народа Белуира - то, что Эрдел также возглавляет маленькую и довольно нестандартную гильдию воров, состоящую прежде всего из молодых мальчиков и девочек. Он обучил членов этой гильдии прокрадываться на борт различных кораблей, входящих в гавань, и утаскивать кое-что из ценного груза.

Белуир (метрополис): Обычный; AL NG; 100,000 gp предел; Активы 136,050,000 gp; Население 27,210; Изолированный (халфлинги 92%, люди 4%, полуэльфы 2%, эльфы 1%, другие расы 1%).

Фигуры у власти: Мэр Калситро Нора (NG мужчина сильный сердцем халфлинг боец 8).

Важные персонажи: Набожный Голос Йондаллы Гринга Пушистые Волосы (LG женщина сильный сердцем халфлинг клерик Йондаллы 10); Капитан Фурл Мшаная Нога (LG мужчина сильный сердцем халфлинг рейнджер 5/хранитель кордонов Люирена 5), перворанговый хранитель кордонов в области Белуира; Янниг Длинный Туннель (NG мужчина сильный сердцем халфлинг рейнджер 5/хранитель кордонов Люирена 2), помощник мэра и командир стражи.

Стража: Рейнджер 3, рейнджер 2 (4), воин 5, воин 4 (3), воин 2 (17), воин 1 (215).

Остальная часть граждан Белуира слишком многочисленна, чтобы описать ее здесь.

Четел (большой город)

Город Четел находится немного вниз по побережью от Белуира, на северной стороне Болота Мортик. При населении чуть более 14,500 Четел несколько меньше и необычнее, чем метрополис на севере. Четел известен прежде всего своими замечательными верфями хин, где халфлинги счастливо строят некоторых из самых мореходных судов в округе - хотя немногие из них фактически плавают на борту своих изделий.

Приблизительно 1,500 из жителей Четела - эльфы и полуэльфы. Они основали свои собственные территории, известные как Длинный Квартал, где большинство их живет в домах и ведет дела в магазинах, подходящих для их роста и вкусов, но они хорошо уживаются с халфлинским населением остальной части города. Возможно, из-за устойчивого влияния соседства с эльфами многие хин предпочли скорее осесть в Четеле, чем бродить вокруг, как привыкли их братья в других частях Люирена.

Большинство посторонних, посещающих Четел - торговцы, ищущие возможности для торговли или ремонта своих кораблей, хотя авантюристы и исследователи часто останавливаются здесь в своих попытках исследовать болото. Маленькая область около доков размещает горстку бизнесов, угождающих такому храброму народу, но хин по сути не ожидают повторения сделок, поскольку болото забрало множество жизней авантюристов. Фактически, некоторые из жителей предпочли бы закон, запрещающий кому-либо входить в Мортик, просто потому, что входящие обычно сердят Короля Трясины, и он и его миньоны вымещают свою злобу на Четеле. Из-за этой опасности стены Четела высоки и крепки даже по человеческим стандартам.

Кримел (деревня)

Деревня Кримел гнездится напротив Люирвуда, приблизительно в 60 милях к западу от Белуира. Всего около 500 хин живет здесь в тени великого леса. Многие из этих жителей рубят деревья под внимательным присмотром друида и делают из древесины хорошо сработанные изделия, продаваемые на рынках Белуира. Другие обеспечивают продовольствие работой на земле или стадами рогатого скота или овец на открытых пастбищах, окружающих деревню. В целом хин, живущие в Кримеле, считают жизнь в ней простой, но полезной. Даже при риске, свойственном проживанию столь близко к лесу, народ Кримела не променяет разделяемое всеми чувство сообщества и дружбы на перемещение в более безопасные окрестности.

Из-за своей близости к Люирвуду Кримел десятилетиями был целью многочисленных атак монстров. В результате местный храм постарался убедиться, что сообщество подготовлено к любому виду опасности. Значительная группа хранителей кордонов живет в деревне и патрулирует лес вокруг нее, особенно ту область, в которой ведется заготовка древесины.

Известные бизнесы

Около центральной поляны деревни - Кувыркающаяся Троль, популярная таверна, где местные жители могут встретиться и выпить со своими друзьями и услышать самые последние новости и сплетни от проходящих путешественников. Кроме того, старшие деревни регулярно собираются здесь, чтобы обсудить развитие событий вокруг Кримела. В Кувыркающемся Тролле есть пара комнат, которые посетители могут арендовать (одна из которых человеческого размера), но его первичный бизнес - пивная. Комната человеческого размера была арендована в течение последних нескольких месяцев человеком по имени Малрик Фодемун (LN человек мужчина клерик Бэйна 5), утверждающим, что он отставной наемник, ищущий тихое местечко, чтобы прожить оставшиеся годы. В действительности он обманул своего начальника на службе храму Бэйна в Вестгейте на Побережье Дракона, узнал о своей ошибке прежде, чем лишился головы, и сбежал. Малрик Фодемун - вымышленное имя.

На противоположной стороне зелени от Кувыркающегося Тролля - Провизия Дородного Пэнда, общий склад, предлагающий основные инструменты, припасы и снаряжение для лесорубов и фермеров деревни. Пэнд Круглоносый (NG мужчина легконогий халфлинг эксперт 9) исключительно тощ, но считает название своего магазина юмористическим и не меняет его (игра слов, другое произношение названия - Полная Провизия Пэнда - прим. переводчика). Теплый и сострадательный товарищ, он постоянно продлевает кредит местным жителям, когда они нуждаются в бартере. Он не держит много приключенческого снаряжения - фактически, единственное оружие, когда-либо появлявшееся на его складе - мирской короткий меч, который все еще висит на стене у двери, над его столом для расчетов.

Главные храмы

Первый центр поклонения в Кримеле - Храм Йондаллы на северо-западной стороне городка. Это здание - фактически дом Хубина Тонкослуха (LG мужчина сильный сердцем халфлинг клерик Йондаллы 6), Уважаемого Хранителя храма деревни. Хубин старается убедить народ Кримела, что им нужна надлежащая святыня Йондаллы, и многочисленные обсуждения на встречах старших в последнее время затрагивают и эту тему.

В лесу прямо на севере от городка маленькая святыня, посвященная Шиле Периройл, встроена в склон холма. Нола Пень Дерева (NG женщина сильный сердцем халфлинг рейнджер 5/друид 8) обычно находится рядом со святыней и иногда приходит в деревню, чтобы посмотреть, не нуждается ли кто-либо в ее заботе, но она проводит большинство своего время в лесу, работая с местными хранителями кордонов, чтобы отогнать угрожающих существ. Нола - друид, посещающий



лесорубов по крайней мере раз в десятидневку, чтобы обсудить, которые из деревьев можно рубить, а которые следует оставить для того, чтобы лучше сохранить и вновь вырастить лес.

Дом мэра

Силво Резчик (NG мужчина сильный сердцем халфлинг аристократ 2/эксперт 4) - мэр Кримела и его богатейший индивидум. Он живет в одном из немногих домов в деревне - это фактически здание, а не нора. У Силво есть большая ферма в предместьях деревни, и все говорят, что его домашний скот - самый крупный и самый здоровый на мили вокруг. Помимо продажи свежих молочных продуктов в Белиуре, он также ежегодно продает часть своего домашнего скота, часто - другим фермерам области. Силво пришел в Кримел около пятнадцати лет назад, и как раз тогда, когда прежний мэр решил уйти. Силво просто обосновался в свободном доме и начал работать, и никто с тех пор не видел причин сместить его.

Кримел (деревня): Обычный; AL NG; 200 гр предел; Активы 4,670 гр; Население 467; Изолированный (халфлинги 99%; другие расы 1%).

Фигуры у власти: Мэр Силво Резчик (NG мужчина сильный сердцем халфлинг аристократ 2/эксперт 4).

Важные персонажи: Рори Все-Пальцы (NG мужчина сильный сердцем халфлинг обыватель 4), владелец Кувыркающегося Троля; Малрик Фодемун (LN человек мужчина клерик Бэйна 5), беглец инкогнито; Пэнд Круглоносый (NG мужчина легконогий халфлинг эксперт 9), владелец Провизии Дородного Пэнда; Хубин Тонкослук (LG мужчина сильный сердцем халфлинг клерик Йондаллы 6), Уважаемый Хранитель храма Йондаллы; Нола Пень Деревя (NG женщина сильный сердцем халфлинг рейнджер 5/друид 8), хранитель святыни Шилы Периройл; Арвор Светлобровый (LN мужчина сильный сердцем халфлинг рейнджер 6/хранитель кордонов Люирена 2), глава местных хранителей кордонов.

Хранители кордонов: Адепт 4, адепт 2, адепт 1 (3), варвар 2, варвар 1 (2), бард 2, клерик 3, боец 5, боец 4, боец 3 (2), боец 1 (6), паладин 1, жулик 4, жулик 3 (2), жулик 2 (2), жулик 1 (2), колдун 2, колдун 1, воин 5, воин 4, воин 3 (2), воин 1 (12), волшебник 1.

Другие персонажи: Аристократ 1 (2), клерик 3, клерик 1 (2), обыватель 12, обыватель 9, обыватель 7, обыватель 6 (2), обыватель 5 (2), обыватель 4 (3), обыватель 3 (4), обыватель 2 (5), обыватель 1 (346), эксперт 5 (2), эксперт 3 (4), эксперт 2 (7), эксперт 1 (11), боец 4, боец 3 (2), боец 2 (4), боец 1 (2), жулик 3, жулик 1 (2), воин 1 (7).

Креналир (большой городок)

Креналир стоит на противоположной от Четела, своего города-побратима, стороне Болота Мортик. Хотя доков Креналира более чем достаточно для всей торговли, необходимой для удобства и счастья его народа, большинство торговых кораблей вместо этого предпочитают швартоваться в Четеле или Белиуре, так как эти города лучше приспособлены для посторонних. Однако, некоторое количество караванов пересекает болото к Креналиру, несмотря на опасности.

С населением приблизительно 4,800 - почти все из них халфлинги - Креналир - действительно удобное небольшое сообщество. Его главные активы - мили и мили садов цитрусовых, простирающиеся в восточном направлении на Полуостров Креналир. Во время сбора урожая корабли выстраиваются в гавани в три ряда, ожидая своей очереди пришвартоваться и взять груз драгоценных плодов. В это время население Креналира раздувается почти в полтора раза больше своего нормального размера. Позже, когда начинается сезон дождей, многие из жителей Креналира уходят на север, в другие части страны, в поисках лучшей погоды, превращая город в заброшенный до весны, когда вновь зацветут деревья.

Мэр Креналира, Хадкин Бешеные Волосы (LN мужчина сильный сердцем халфлинг аристократ 3/боец 1) - бывший странник, возненавидевший жизнь на дороге и старавшийся добраться домой. В результате он презирует авантюристов и прилагает все усилия, чтобы Креналир был неприветлив к ним настолько, насколько возможно. Он сумел установить инструкции, не позволяющие бизнесам городка предлагать приспособления человеческого размера или продавать оснащение представителям человеческого размера. Такие усилия по сути не остановили авантюристов, но затруднили привлечение в город большего количества торговли. В течение немногих последних выборов Хадкин лишь чудом оставался при исполнении служебных обязанностей, и, вероятно, лишь вопрос времени - когда горожане достаточно утомятся его позицией антиавантюриста и сместят его.

Шоун (маленький город)

На восточном побережье Люирена город Шоун (население 7,487) стоит на выступе земли, прилепившемся на Люиренской Пряди и формирующем северную границу залива. Шоун - последнее главное сообщество на торговом маршруте в Истганд, прежде чем тропа войдет в дикие области, где Люирвуд выходит на побережье. Таким образом, в городке начинается движение караванов по сухопутному маршруту из региона Золотой Воды. Также он - часто первая остановка для кораблей, прибывающих из других портов, прежде чем они будут путешествовать дальше по Люиренской Пряди.

Шоун известен двумя главными экспортами - печеными товарами и молочными продуктами. Пастбище вокруг него заполнено стадами рогатого скота и коз, и фермеры, выращивающие их, приносят в город на продажу сыр и масло. Многие из пекарей Шоуна буквально сделали себе благосостояние, используя эти молочные компоненты для создания широкого спектра предметов потребления в своих духовках, от сырных хлебов до тонких десертных печений. Торговцы считают обязательным для себя остановиться в Шоуне, чтобы купить кое-что из печеного, обычно на пути обратно в Люирен, чтобы по максимуму гарантировать свежесть товаров по достижении следующих портов.

Мелино Маленькие Пальцы (LN мужчина сильный сердцем халфлинг аристократ 7/жулик 8) - мэр Шоуна и был им почти 70 лет. Он также богатейший хин во всем городе и днем часто гуляет вокруг него во всех направлениях, так как у него есть множество дел на полях за пределами городка и множество бизнесов в самом Шоуне. Из-за накопления им богатства многие в сообществе начали называть его Богатыми Пальцами, но беззлобно, так как сообщество любит его.

Около двух десятилетий назад Мелино не волновался о честности в своих владениях, и коррупция в Шоуне была высока. Остальная часть города разбивалась о его тайную политику, и он почти потерял свое место мэра. Тем не менее, он обрел религию и обнаружил, что Шоун (и, далее, его мэр) может фактически процветать больше, если он очистится от коррупции и будет управлять городом справедливо. Его план сработал, и хотя ему пришлось "расстаться" с некоторыми из

своих прежних деловых партнеров, оказавшихся не слишком счастливыми от изменения его взглядов, граждане Шоуна с тех пор были ему благодарны.

Трулдар

Трулдар был некогда последним городом-заставой Истганда по торговому маршруту в Люирен. В Году Разбитого Алтаря (1264 DR) человек-друид по имени Вуулад Эспирал неожиданно обрушился на Трулдар при поддержке некоторых из вождей монстров Веллорна. Друид командовал маленькой армией темных деревьев и других опасных растительных существ, и ему удалось заставить город врасплох. Трулдар был снесен, большинство его жителей убиты.

В близлежащем лесу несколько племен призрачных халфлингов обратили внимание на темную магию, исходящую от Трулдара, и пошли исследовать его. Обнаружив, что там произошло, племена организовали неожиданную атаку и планировали убить друида. Но мощное зло, давшее друиду цель, не приняло поражения своего служителя, и Вуулад вскоре восстал как привидение. Хин сумели запечатать привидение друида и его падших миньонов внутри города, поместив на его стены мощное заклинание. Это подразумевало, что многое из богатств города было должно быть также запечатано, и оно все еще остается там. Зная, что друид и его темные деревья заперты внутри города, халфлинги считают для себя обязательным следить за этим местом, надеясь не дать потенциальным авантюристам войти в разрушенный город и, возможно, выпустить заточенное зло.

Герои и монстры

Персонажи, происходящие из Люирена - почти стопроцентно халфлинги - сильные сердцем (самые заметные), легконогие или призрачные. Персонаж-эльф или полуэльф может происходить из соответствующих окрестностей Четела, а человек может происходить из семейства, пожелавшего осесть в одном из городов хин поколение-два назад. Другие расы в качестве уроженцев Люирена фактически не существуют, хотя экстраординарные обстоятельства могут закончиться таким наследием.

Соответствующие престиж-классы для персонажей - аборигенов Люирена включают кулака хина и хранителя кордонов Люирена и, в меньшей степени, корсара Великого Моря.

Монстры региона включают темные деревья и высоких бормотунов (оба описаны в Главе 5), плюс бехолдеров различных типов, огров, юань-ти и широкое разнообразие существ лесистой местности.



Шаар и Великая Трещина

Народам из других частей Фазруна Шаар кажется обширным пространством небытия, представляющим собой неудачное препятствие торговле в других землях. Жестокие варвары-кочевники и опасные твари, которые бродят по его травянистым равнинам, похоже, проводят все свое время в нападениях на караваны и в борьбе за драгоценную воду. Действительно, многие чувствуют, что все было бы в выигрыше, если бы Шаар вдруг исчез.

Но это огромное море слегка холмистой местности гораздо более разнообразно и чудесно, чем понимает большинство народа. Конечно, Шаар - земля трудностей и жестокого народа, но она также предлагает изобилие необычных культур, различных ресурсов и торговых возможностей, которых не найти больше нигде.

Краткий географический обзор

Шаар - почти бескрайняя протяженность травянистых равнин, измеряемая более чем 1,500 милью с востока на запад и составляющая в среднем около 250 миль с севера на юг. Его западный конец касается самой оконечности Сияющего Моря, а восточный конец упирается в Велдорн, Землю Монстров. Он разделен пополам двумя существенными географическими чертами: грядой утесов, называемой Лендрайз, и Великой Трещиной, разрезающей землю более чем на 200 миль в длину и в половину этого - в ширину. Народ обычно называет области к западу от Лендрайза Шааром, а область к востоку от него - Восточным Шааром.

Горы Файрстип, часть Чондалвуда, Гор Утангол и далекая южная граница с Мулхорандом служат границами северной стороны Шаара. Точно так же Долина Чаннат (ряд лесов и гор вдоль Реки Чаннат), Лес Амтар и Горы Присевшей Жабы отмечают его южную границу. Множество изолированных лесистых местностей и пара маленьких групп холмов усеивают в остальном лишенную примечательных черт равнину, и несколько мелких рек и потоков пересекает ее, хотя эти водные пути обычно в сезон засухи становятся оврагами с песчаным дном.

Не являясь истинной пустыней, Шаар получает не так много дождей, и на его поверхности мало что растет, исключая грубую траву, кактусы и тернистые кустарники. Дни паляще жарки, а ночи крайне холодны. И географически, и метеорологически Шаар - земля крайностей.

Главные географические особенности

Море травы, составляющее большую часть Шаара, не столь плоское, как утверждают посторонние, хотя и может быть таковым в сравнении с другими частями Фазруна. Леса, горы и реки - вехи для ориентирования на открытых пространствах, но земля между ними кажется бескрайне-плоской лишь тем, кто не пересекал ее.

Равнины мягко-волнисты, и вся территория страны склоняется под почти незаметным углом с востока на запад. Фактически, весь Шаар стекает в Море Упавших Звезд далеко на севере и в Сияющее Море на западе. Горные цепи в южном конце Шаара формируют континентальный раздел, даже при том, что Великое Море на юге ближе к большей части земли. По всей длине Шаара поля усеяны маленькими изменениями ландшафта. В некоторых местах плоский горизонт прерывают дюны, в то время как в других маленькие долины собирают достаточно дождевой воды, чтобы сформировать водоемы, поддерживая относительно изобилие растительной жизни, привлекающее травоядных животных и птиц.

Кочевые человеческие племена бродили по Шаару со времени начала исторических записей, но здесь не так много цивилизации. Время от времени другие силы брали управление над определенными областями этих степей и даже строили поселения, чтобы контролировать торговлю, но остались лишь рушащиеся останки их усилий.

Люди - не единственные кочевые существа, живущие на равнинах. Вемики, кентавры, три-крины и локсо также бродят по Шаару, охотясь за великими стадами животных ради продовольствия и постоянно ссорясь из-за воды. Время от времени гноллы, перитоны, мантикоры, виверны и драконы бросают кочевникам вызов за превосходство в области.

Азулдат, Озеро Соли

В юго-восточных пределах Мулхоранда лежит Озеро Соли, мелкое, очень соленое водное тело, иссушаемое Рекой Мечей. В жаркий сезон существенная часть Азулдата высыхает, на месяцы формируя солевые пласты. По причуде древнего соглашения между Мулхорандом и Унтером Озеро Соли не считает своим ни одна из империй. Даже сегодня, несмотря на тот факт, что Мулхоранд теперь управляет большей частью Унтера, Старые Империи выказывают немного формального интереса к Азулдату. Однако, многочисленные мощные волшебники и другие мулан прибыли на юг для исследования Озера Соли, особенно руин, рассеянных по его берегам. Есть свидетельства того, что большинство этих древних камней - останки цивилизации, построенной расой сауридов более тридцати тысяч лет назад.



Сегодня на берегах озера (или по краям соляных пластов в течение сухого сезона) есть пара маленьких общин. Граждане Азуна и Булдамара живут добычей соли и ловлей рыбы в озере. Когда караваны, идущие между Золотой Водой и Холмами Совета, останавливаются у них, они обменивают избыток соли и рыбы на другие торговые товары. Время от времени для обследования руин прибывают авантюристы, слегка укрепляя местную экономику.

Помимо рыбы, живущей в озере, Азулдат - дом широкого спектра крокодилов и змей, присутствие которых делает и так уже резкую окружающую среду еще более опасной. Действительно, население рептилий вокруг озера в последние годы значительно увеличилось, заставив некоторых строить предположения, что, возможно, древняя империя сауридов вновь поднимается. Конечно, большинство местных жителей в качестве подтверждения своей теории верит, что еще больше руин лежит под поверхностью озера. (Для большего количества информации об Азулдате см. "Змеинные Королевства").

Долина Чаннат

Долина Чаннат - узкая полоса земли вдоль южной стороны Шаара, где Река Чаннат течет на запад, в Реку Талар. Северная Стена Халруаа и Бандитские Пустоши формируют ее южную границу, в то время как Шаара примыкает к ней на севере. Долина состоит из трех отдельных лесистых местностей (Чаннатвуд, Мглистая Долина и Лес Шаарич), а также включает в себя Дан Хиллс и крошечную гряду гор, известную как Кости Вирма. Главный караванный маршрут следует вдоль южной стороны долины, соединяя Великую Трещину с землями к западу от Шаара. По этому торговому пути в Долине Чаннат возникло несколько общин, и их граждане пожинают выгоды от движения караванов.

Чаннатвуд

Чаннатвуд - область парящих джунглей, угнездившихся на южных склонах Холмов Ратгонт, где верховья Реки Чаннат каскадами текут через лес. Эта жаркая, удушливая чаща не так уж велика, но ее густые, заросшие внутренности - дом племени призрачных халфлингов. Эти затворнические хин большинство времени держатся замкнуто, но иногда показываются на краях леса и торгуют с человеческими фермерами, живущими в предместьях Врат Чанната. Такие мирные контакты не подразумевают существования дружественных отношений между этими двумя народами. Люди могут без опаски собирать травы и ягоды по краям леса, но халфлинги не допускают более глубокого вторжения в свой лесистый дом. Призрачное племя активно препятствует таким вторжениям с помощью силков, ям-ловушек и даже нескольких предупредительных выстрелов из пращей или луков.

Дан Хиллс

Эта низкая гряда холмов отделяет Мглистую Долину от прибрежных земель Лапалии вдоль Сияющего Моря. На западных склонах кое-где растут рассеянные рощи оливковых деревьев, но другой растительности немного. Маленькие стада коз, некоторые из которых пасут местные племена, блуждают по региону, объедая кусты. Центральные холмы скрывают много лапалийских могил, и мудрые путешественники избегают нежить, продолжающую терроризировать область, несмотря на усилия духовенства Келемвора. Окутанные мглой восточные склоны Дан Хиллс покрыты деревьями, делающими их почти столь же непроницаемыми, как и сама Мглистая Долина, хотя дикие эльфы леса не выбирают из него на запад.

Мглистая Долина

Мглистая Долина - в значительной степени неизведанные, плотно заросшие, подавляюще жаркие джунгли, зажатые Дан Хиллс и Костями Вирма. Река Чаннат течет через центр лесистой местности, становясь вялой там, где путаница ползунов и лозы свисает в ее воды. Река изобилует рыбой, также ее воды - дом случайных крокодилов, змей и более необычных водных существ джунглей. Наверху, в деревьях, кричат бесчисленные птицы с красочным оперением, и их голоса эхом отзываются в глубокой зелени.

При дворах Высокого Суихка Ормпура и Сверхкороля Лапалии записи, относящиеся к основаниям обоих царств, говорят о расе диких эльфов - аборигенов парящих джунглей. Согласно этим документам, эльфы были настолько ксенофобны, что старались выслеживать и убивать любого, кто вторгнулся на их древнюю родину.

Потомки диких эльфов, описанных в тех древних записях, все еще живут в том же самом лесу. Их устная традиция рассказывает, как их предки предали других диких эльфов разорению со стороны дроу в течение Войн Короны. Позже им была дана эта секция лесов, которую они могли назвать своим домом, хотя колдуны дроу выпустили туда многочисленные темные ужасы. Полные раскаяния из-за того, что они предали свой собственный вид, дикие эльфы Мглистой Долины ушли в лес настолько глубоко, чтобы никто никогда не увидел их вины, поклявшись всегда жить в изоляции. В соответствии с этой философией они считают своим божеством-покровителем Фенмарела Местарина, Одинокого Волка. Сегодня их потомки все еще твердо придерживаются и изоляционизма своих предков, и поклонения своему божеству. Они не допускают никакого вторжения в свой лес и убивают всех вторгшихся без исключений. Хотя дикие эльфы практически вывели многих из самых смертельных монстров леса, несколько ужасных существ все еще скрывается в самых глубоких тенях Мглистой Долины.

Лес Шаарич

Эта секция задыхающейся, душной лесистой местности находится у слияния Реки Шаар и Реки Чаннат, в той точке, где два этих водных пути становятся Рекой Талар. Подобно остальным лесам Долины Чаннат, Шаарич ("Шаарский Предел") зарос густой, пышной растительностью, что делает сухопутное путешествие медленным и трудным. Сходящиеся водные пути делают гораздо более легким пересечение внутренности Шаарича водным путем, чем по суше, но любой из маршрутов чреват опасностями - в частности, стаями дигестеров, которые бродят по лесу и нападают на все, что увидят съедобного. Из-за близости леса к Озеру Леспен и Трясине Леспен множество гигантских угрей, водных пауков и даже несколько юань-ти также бродят по водным путям внутри Леса Шаарич.

Около центра леса, где потоки сходятся, формируя Талар, берега усеяны многочисленными руинами, все из которых полузахоронены под отростками джунглей. Немногие из авантюристов сумели достичь руин и исследовать их, но те, кому это удалось, нашли не так много свидетельств их происхождения.

Кости Вирма

Эта маленькая цепь гор, втиснувшихся между двумя лесами, получила свое название от племенного народа Шаара, считавшего, что горные хребты и пики походили на скелет дракона, дремлющего на равнине. Несмотря на красочное название, единственные существа, населяющие горы в огромных количествах - гноллы, возглавляемые мощным вождем, известным как Владыка Вирма (СЕ мужчина гнолл рейнджер 8). Владыка Вирма проводит набеги на караваны на торговой дороге между Костями Вирма и Лесом Шаарич, но Кормулу все же придется собрать силы, чтобы разобраться с угрозой.

Холмы Совета

Подобно одинокому острову в море травы, эта группа холмов лежит в середине Восточного Шаара. Холмы были бы совершенно непримечательными, если бы не руины древнего города в центральной долине, которую они окружают. Известный во время своего расцвета как Шандолар, город вознесся вокруг южной оконечности двухстороннего *портала*, соединявшегося с несколькими другими пунктами по всему Фаэруну. После того, как *портал* был закрыт, город медленно увял и исчез, поскольку его жители приняли кочевой образ жизни и начали блуждать по Восточному Шаару. Заключительный похоронный звон по Шандолару произошел в течение конфликта с Унтером и Мулхорандом в начале третьего столетия DR.

Сегодня местоположение старого города служит особым местом сбора для всех племен Шаара. Каждую весну и осень, каждое из племен, не занятых войной со своими соседями, посылает в руины делегатов, где они проводят мирные переговоры и выпивают вместе, обсуждая союзы, охотничьи территории и потенциальные угрозы со стороны других существ. Область, известная как Холмы Совета, считается священной нейтральной землей, потому что многие из племен захоронили в тамошних пещерах своих наследственных вождей. Когда любая из партий находится внутри этих холмов, не позволено никакая борьба между кочевниками. Однако, племена неоднократно использовали насилие, чтобы не дать вражеским племенам достичь сбора в Холмах Совета, выставляя воинов по периметру, чтобы атаковать приближающихся противников.

Великая Трещина

Традиционный дом золотых дварфов Фаэруна, широкий каньон, известный как Великая Трещина, находится около западного конца Восточного Шаара, недалеко от Лендрайза. Дно этой пропасти находится более чем на 1,000 футов ниже равнин, окруженное со всех сторон явными стенами-утесами. Бесплодная, холмистая земля, которая служит полом Великой Трещины, посередине углубляется в Озеро Трещины, глубокий, холодный как лед и чистейший водоем, часто окутанный утренней мглой. Озеро питается многочисленными маленькими потоками и реками, текущими по всей Великой Трещине, а также несколькими очень глубокими источниками, которые, по слухам, питаются *порталами* с Элементного Плана Воды. Озеро в свою очередь стекает в Реку Шаар, которая змеится по дну долины перед тем, как исчезнуть в полное брызг ущелье в северном конце каньона. Оттуда она течет под землей более 150 миль, затем появляясь внушительным водопадом из пещер в Лендрайзе. Несмотря на свои высокие стены-утесы, Великая Трещина достаточно широка, так что персона, стоящая на берегу Озера Трещины, может фактически не видеть стен на другой стороне. Таким образом, во многих местах дно долины кажется скорее открытой землей, чем дном глубокого каньона.

Погода внутри Великой Трещины несколько более влажная, чем на окружающих ее равнинах, хотя земля далека от влажности. Травы, растущие на дне долины, немного гуще и зеленее, чем редкие, грубые сорняки, растущие в остальной



части Шаара, и множество животных - некоторых из которых дварфы разводят ради продовольствия - пасутся на этом пышном изобилии.

Глубинное Царство

Великая Трещина - всего лишь доля территории, управляемой золотыми дварфами, также населяющими мили подземных пещер, туннелей и связанных с поверхностью укреплений в каньоне и вокруг него. Известные как Глубинное Царство, эти скрытые регионы охватывают область вдвое больше самого каньона, главным образом на восток и северо-восток. Глубинное Царство - поразительное место, где можно увидеть висячие спиральные лестницы, водопады и каскады, приводимые в движение механическими насосами, сверкающие и постоянно меняющие форму скульптуры из магически сияющего металла и другие подобные чудеса.

Дикие Глубины (Великий Баэринден)

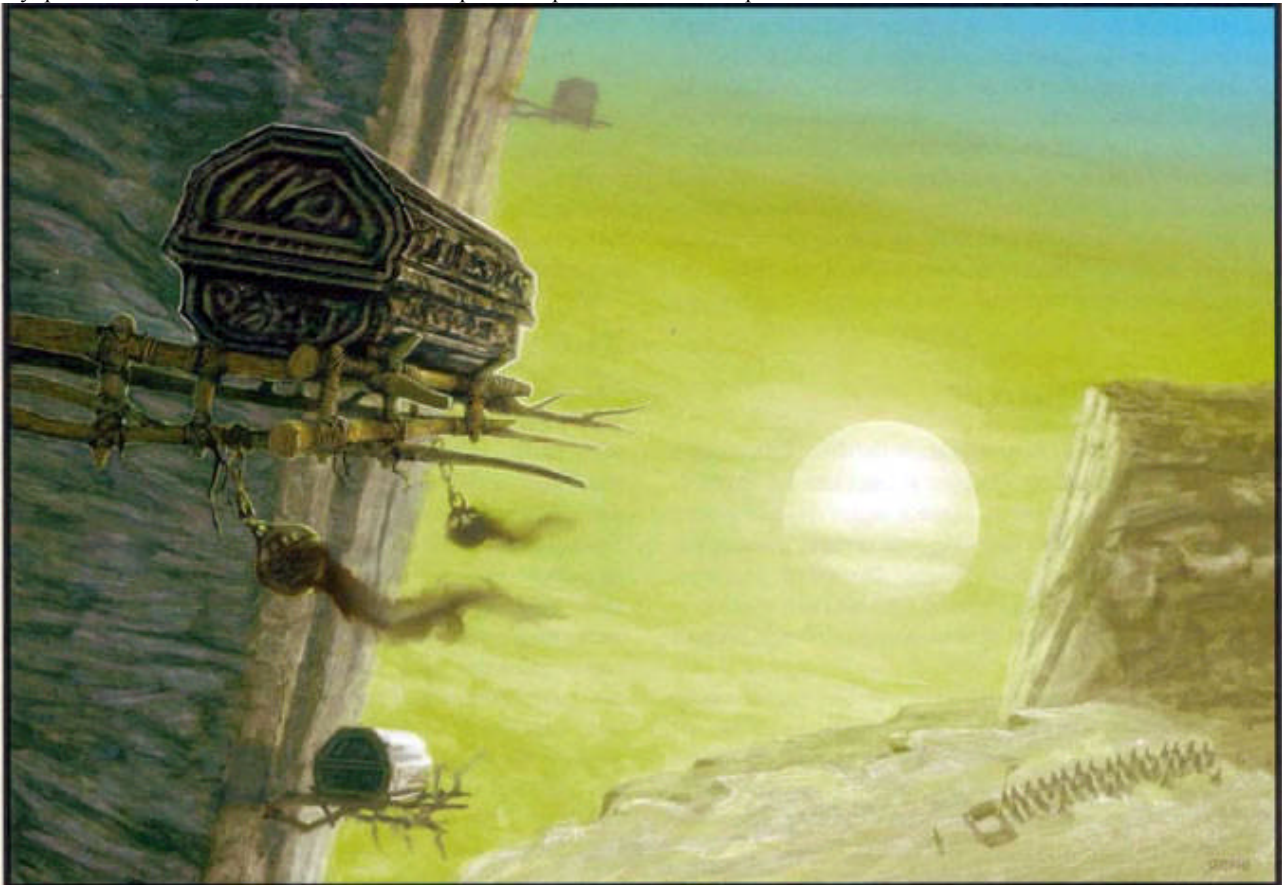
За пределами досягаемости и контроля золотых дварфов лежит часть Подземья, называемая Дикими Глубинами. Известные остальной части жителей подземных царств как Великий Баэринден, Дикие Глубины отрогками расходятся под Шааром во всех направлениях, далеко за границы Глубинного Царства. На этих территориях находится проклятый город дроу Ллурт Дрейер, где безраздельно властвует Гонадор. Дикие Глубины также охватывают ряд драконовых логовищ, известных как Пещеры Вирма, и огромный подземный водопад, называемый Глубинной Стеной.

Некогда древний дом дварфов, город Баэринден, стоял там, где ныне находится Великая Трещина, но в глубинах под поверхностью. Тысячелетия назад, когда дроу изначально спустились в Подземье, они вторглись и завоевали Баэринден, переименовав его в Телантивар. Некоторое время спустя великие пещеры, составляющие сердце их нового домена, обрушились. Миллиарды тонн земли и камня рухнули вниз, сокрушив дюжину городов дроу и сформировав на поверхности Великую Трещину. Хотя поселения в центре региона были разрушены, лиги туннелей вокруг края Великой Трещины остаются неповрежденными и используются различными жителями Подземья.

Лендрайз

Этот откос делит травянистые равнины на две половины и отмечает границу между Шааром и Восточным Шааром. По всей длине Лендрайза ("Вздыбленная Земля") восточная сторона где-то на 200-400 футов выше западной. Широкие утесы в нескольких местах по длине Лендрайза сломаны, позволяя путешественникам относительно свободно перемещаться между этими двумя возвышениями. Большинство этих мест - не более чем крутые и часто предательские пешеходные тропки, но и караванные маршруты пересекают Лендрайз в нескольких местах - там, где были обнаружены более широкие, более мягко склоняющиеся разломы в утесах. Во время ливней по Лендрайзу хлещут многочисленные водопады, но в большинстве случаев по граням утесов сочится не так много воды.

Лендрайз - не просто известная веха. Часто племена, воюющие друг с другом, делают попытки укрепиться на высокой стороне утесов, чтобы они имели возможность наблюдать за подходом своих врагов и получить тактическое преимущество в битве. Другие племена считают Лендрайз святым местом и хоронят своих мертвых в высоких пещерах на внешней стороне утесов, часто в местах, которые кажутся полностью недостижимыми. Несколько тел даже были положены на платформы из бревен, высовывающиеся над склонами утесов. Посетители, видевшие эти висячие склепы, поражаются расстоянию, на которое кочевникам приходилось переправлять древесину, и усилиям, необходимым для подъема тел. Мудрые понимают, что для создания этих странных гробниц почти наверняка использовалась магия.



Озеро Леспен

Хотя не столь соленое, как Азулдат на другом конце Шаара, Озеро Леспен - полное минералов водное тело, с белыми от соли берегами, не подходящее для большинства целей. Несмотря на его неприветливый характер, за столетия по его берегам выросло несколько маленьких деревень и городков, населенных выносливыми душами, умеющими жить собиранием соли или немногой рыбой, живущей в этих водах. Кочевники, не желающие платить более высокую цену за соль в Шаармиде на севере, часто приходят сюда, чтобы выменивать ее или собирать самим. Кроме этого, случайные авантюристы, волшебники или мудрецы привлекаются к этому месту различными руинами, рассеянными вокруг озера - останками старших цивилизаций, занимавших Шаар в былые дни.

Однако, в недавние годы юань-ти и существа в трясине на востоке сделали область вокруг Озера Леспен более опасной, чем когда-либо (см. Леспер, ниже). В результате все меньше и меньше караванов путешествуют по дороге между Кормулом и Шаармидом, предпочитая использовать более безопасные маршруты.

Трясина Леспен

Трясина Леспен - область мягкого, губчатого поля, периодически увлажняемая ручьями и водоемами. Травы равнин становятся здесь невероятно высокими и соединяются с рогозами, мангровыми деревьями и ползучей лозой и мхом. Гигантские угри, стремительные водные пауки, несколько чуул, ящерицы-шокеры и различные илы и слизь живут в Трясине Леспен, питаясь друг другом и глупыми исследователями, слишком глубоко забредающими в нее.

Также эта болотистая земля - дом множества нежити. Мудрецы полагают, что эти существа могли быть когда-то солдатами - частью повстанческих сил, которые были загнаны в угол и вырезаны отрядами, лояльными Империи Шуун, в течение кампании Семи Сожжений в пятом столетии DR. Это может оказаться правдой, ночью трясина светится странными огнями и исторгает звуки, и те, кто прислушиваются, могут уловить отголоски старых битв.

Холмы Ратгонт

Втиснутая между Озером Леспен и Трясиной Леспен на западе и Лендрайзом на востоке, эта гряда скалистых утесов доминирует над южной половиной равнин Шаара. Рушащиеся от вечного подвергания неустанным ветрам, дующим в области, эти горы - дом колоний перитонов, вивернов и мантикор. Эти существа вылетают в степи охотиться, что делает область вокруг гор опасным местом для неосторожных.

В холмах Ратгонт также есть большое поселение гномов. В сердце Холма Семь Камней, на приметной скалистой вершине, округленный пик которой смотрит на караванный маршрут на север между Шаармидом и Кхолтаром, эти гномы основали хорошо укрепленное аббатство, известное как Цит Холмов Ратгонт. Укомплектованное Культом Гаэрдала, насчитывающим около 200 воинов и священников, уважающих Гаэрдала Железную Руку, аббатство служит бастионом защиты. Члены культа неустанно стремятся сохранить горы безопасными для всех гномов области и хранить движение караванов. Возглавляемые Щитовым Генералом Мартаком Железной Стеной (LG мужчина гном паладин 8/божественный чемпион Гаэрдала Железная Рука 5), гномы недавно сгладили некоторые шероховатости между собой и золотыми дварфами Великой Трещины. Эти новые, более дружественные отношения привели к договору о взаимопомощи и защите между этими двумя областями.

Рифтвуд

Прямо на восток от Великой Трещины и примерно на северо-северо-запад от Делзиммера находится Рифтвуд ("Лес Трещины"), маленькая секция леса, который на открытых равнинах Восточного Шаара кажется одиноким и изолированным. Эта лесистая местность в общем имеет круглую форму и несколько менее заросла ползунками, лозой и подлеском, чем многие из почти тропических лесов региона. Рифтвуд не лежит на пути к чему-либо и при этом не является жизненно важным ни для кого, кроме золотых дварфов Великой Трещины.

Жители Глубинного Царства вырыли большой проход в сердце Рифтвуда и основали там маленькое лесозаготовительное сообщество, огражденное от любопытных глаз посетителей. Золотые дварфы берут из Рифтвуда древесину и переправляют ее в свою родину под Шааром, используя ее при различных видах строительства, включая подмости для новых раскопов, мебель, для которой не подходит камень, и т.д. Они осторожны, беря от леса не больше древесины, чем им необходимо, и дают зарастать уже прореженным секциям, чтобы не истощать запасы древесины. Золотые дварфы поддерживают на поверхности достаточно большие силы, чтобы держать большинство естественных хищников подальше от вырубок, но позволяют тем же самым тварям (пантерам, змеям, гигантским жукам и т.д.) оставаться на периферии в надежде, что они смогут отпугнуть от леса нежелательных посетителей.

Река Шаар

Река Шаар фактически рождается внутри Великой Трещины, где она вытекает из холодного как лед Озера Трещины. Река падает в глубокую пропасть в северном конце каньона, начиная подземное путешествие более чем в 150 миль по пещерам, трещинам и через пару подземных озер. Золотые дварфы отводят часть воды реки свое царство для питья, промывки своих шахт и в качестве транспортного средства к различным частям Глубинного Царства.

Река Шаар возвращается на поверхность в Лендрайзе, появляясь из широкой пещеры у основания утесов, почти прямо на восток от Шаарвуда, около руин Пелеверана (см. ниже). Все еще ледяная от своего подземного путешествия, ее вода кристально чиста и не загрязнена дварфскими шахтными делами под поверхностью.

Из Лендрайза Река Шаар течет поперек Шаара, широкая, но небыстрая и относительно мелкая, пересекаемая многочисленными бродами. В конечном счете она расширяется в водное тело, известное как Озеро Леспен, затем течет в Лес Шаарич, где сливается с Рекой Чаннат, становясь Рекой Талар.

Многие племена полагаются на этот водный путь для пропитания, зная, что это одна из немногих рек Шаара, которая несильно истощается в самый жаркий период года. Принимая во внимание, что многие другие потоки летом уменьшаются до крошечных струек в пропеченной солнцем грязи, Река Шаар полноводна практически круглый год. В ее водах есть кое-какая рыба - прежде всего разновидности донных едоков, предпочитающих вялое движение ее потока.

Шаарвуд

Шаарвуд находится прямо на север от Реки Шаар, примерно на равном расстоянии от Шаармида и Лендрайза. В отличие от большинства лесистых областей Шаара, Шаарвуд - сухая, пыльная лесистая местность, его деревья искривлены и побиты вечными ветрами, дующими по степи. Шаарвуд состоит главным образом из кедров и дубов, которых разнообразит множество кактусов, бритвенно-острых трав высотой человеку по грудь, и тернистые кусты, режущие и обдирающие любое существо, которое пытается пройти сквозь них. Земля плотно сбита и засушлива, подходя лишь для ящериц, змей, скорпионов и наземных белок.

Кочевники Шаара иногда приходят в Шаарвуд для сбора некоторых из перцев, в изобилии растущих там, которые они используют для приправ. Некоторые также пытаются собирать ягоды с тернистых кустарников, хотя эта работа горяча, утомительна и заканчивается ободранными в кровь пальцами. Лес полностью непроходим для верховых животных кочевников, потому что травы горьки, а подлесок без надлежащей защиты от него может быстро превратить ноги наездника в сырое мясо. Даже лошади восприимчивы к царапинам и порезам от растущих здесь бритвенно-острых трав. Бандиты иногда ненадолго скрываются в Шаарвуде - одни для избежания захвата, другие - чтобы отдохнуть между набегами на караванные маршруты на юге от леса.

Шаравуд

Иногда упоминаемый как Дрейквуд ("Лес Селезней"), Шаравуд лежит между Азулдатом на северо-западе и Горами Присевшей Жабы на юге. Густой и заросший тропической лозой и ползучими цветами, Шаравуд хранит много секретов, так как немногие из разумных существ рисковали забираться под его темную сень. Кочевники равнин иногда приходят на края этого леса, чтобы собрать травы, охотиться ради продовольствия или укрыться от своих врагов, но они редко заходят глубже в лес из-за множества живущих там пауков-мечников. Эти опасные хищники охотятся на любое существо, которое входит в лес, и иногда они выходят и за пределы леса, чтобы охотиться на стадных животных, слишком близко подходящих к деревьям.

Словно пауки не представляют собой достаточную опасность, традиционная история рассказывает, что в Шаравуде живет ужасное существо-нежить, крадущее тела и обращающее их в своих рабов-зомби. Фактически, этот рассказ недалеко от правды. Чрезвычайно старый и мощный драколич, известный просто как Вечносуществующий Вирм, живет в самой темной, самой глубокой части Шаравуда, строя свои подлые заговоры и медленно собирая себе выводок миньонов. Хотя он держится замкнуто и старается, чтобы его не заметили кочевники равнин, он не смущается поработать любых представителей племен, которые обнаруживают его существование. Злейшие враги драколича - Рыцари Вечного Дракона, группа приверженцев-нежити, скрывающаяся в руинах Замка Ал'ханар прямо на юге от Шаравуда. Раз в столетие рыцари появляются и врываются в лес, устраивая битву с драколичем и его ордой живущего отродья. Хотя рыцари всегда уничтожают драколича и всех его миньонов, эта битва кажется обреченной быть сыгранной много раз до окончания времен, потому что, оправдывая свое имя, Вечносуществующий Вирм просто переформируется за десятилетие-другое и вновь начинает свои махинации.



Горы Утангол

Эта цепь пиков простирается в восточном направлении от оконечности Чондалвуда, формируя эффективный барьер между Шааром с южной стороны и Равниной Черной Золы и Зелеными Землями Унтера с севера. Продуваемый ветрами и относительно пустой с точки зрения растительности, Утангол служит северной границей территории, которую провозглашают своей золотые дварфы Великой Трещины, пришедшие сюда и разошедшиеся по бесконечным туннелям и пещерам, простирающимся от их каньона под сердца гор. За эти годы золотые дварфы проложили в горы туннели снизу, пронизав Утангол шахтами.

На поверхности чернокожие каменные гиганты, мигрировавшие сюда с Равнины Черной Золы, останавливаются на склонах гор. Они борются за пригодные для жилья места на нижних склонах с гноллами и фазовыми пауками и избегают гиппогрифов, вивернов и медных драконов, живущих в верхних пределах гор.

Народ Шаара

Коренные народы Шаара имеют одну заметную общую черту - упрямый дух, позволяющий им выживать в неблагоприятных условиях. Хотя различные расы и культуры степей отличаются друг от друга одеждой, традициями и взглядами, все они научились преодолевать самую жесткую погоду, самый резкий ландшафт и самых опасных врагов, которых может предложить Фазрун, и упорно делают свое дело перед лицом явно непреодолимых препятствий.

Расы и культуры

Из всех областей Сияющего Юга Шаар - возможно, самый сложный с точки зрения великого разнообразия рас и культур. Некоторые расы - типа золотых дварфов Великой Трещины, оседлых людей центров торговли или затворнических диких эльфов и призрачных халфлингов различных лесов - твердо укрепились в своих наследственных домах. Многие другие - включая людей, вемиков, кентавров и других - бродят по полям кочевыми племенами, сосуществуя в бесконечном цикле охоты и собирательства. Иные расы посещают Шаар лишь иногда, все же воздействуя своим присутствием на жизненный путь каждого из коренных существ. Немногие из чужаков полностью понимают тонкий баланс, поддерживаемый в Шааре, но травянистое море было точно таким же в течение многих столетий, и все, кто является его частью, принимают это как свойственный элемент своего существования.

Кентавры

Хотя большинство кентавров Фазруна населяет великие леса, некоторые племена бродят по Шаару наряду с другими кочевниками. Подобно другим уроженцам Шаара, кентавры охотятся в степях, беря от великих стад, пасущихся там, только то, в чем они нуждаются. Они или союзничают, или ссорятся друг с другом и с другими кочевниками, также как и люди, хотя они менее дики, чем люди или вемики.

Типичный кентавр имеет рост от 7 до 8 футов от передних копыт до макушки и длину от 6 до 8 футов от груди до хвоста, и весит почти 1,000 фунтов. Лошадиная часть тела кентавра походит на зебру - черта, которая отличает его от кентавров из других мест Фазруна - и в его лице явно видны фей-особенности: скошенные назад, угловатые черты и несколько заостренные уши. У него бронзово-золотая кожа, светло-коричневые или золотые волосы и глаза любого из широкого спектра оттенков. Шаарские кентавры предпочитают носить длинные волосы, хотя они обычно отбрасывают их назад, вплетая в них декоративные символы. Количество и вид художественных украшений, которые носит кентавр, указывают его ранг в племени, хотя посторонние таких различий обычно не замечают.

Кентавры-мужчины в общем занимаются охотой, в то время как женщины обхаживают лагерь и молодежь. При опасности оба пола бьются одинаково хорошо. В общем кентавры держатся замкнуто, хотя иногда они присоединяются к людям при церемониях в Холмах Совета или торгуют в городках по краям цивилизации. Кентавры хорошо уживаются с вемиками и уважают локсо, хотя, как правило, обходят слоновий народ стороной.

Драконы

Немногие из драконов - коренные жители великих равнин Шаара, но многие из крылатых ужасов со всего Фазруна при случае посещают равнины, чтобы покормиться великими стадами. Хотя множество различных вирмов живет в изолированных частях гор, болот и лесов в Шааре и вокруг него, другие прилетают аж с Побережья Меча. Дракон при кормежке может два-три раза пролететь над степями, хватая диких лошадей, ротов и других стадных тварей, чтобы затем спокойно ими пообедать.

Чаще всего такие налеты драконов - изолированные события, и вирмы, часто использующие Шаар как охотничье угодье, делают это в определенное время дня, продиктованное их собственными предпочтениями. Некоторые предпочитают приходить на рассвете с востока на бреющем полете, а другие любят пикировать вниз с полуденного неба. Третьи охотятся только ночью. Иногда пути двух драконов при охоте пересекаются, что часто заканчивается пугающей битвой над травянистыми равнинами. Сказания кочевников говорят даже о нескольких легендарных небесных битвах, вовлекающих трех, четырех или даже полдюжины огромных вирмов сразу. Хотя такие спектакли смотреть страшно, кочевники знают, что лучше держаться вокруг и ждать, чтобы увидеть, который из селезеней одержит победу, так как победитель вряд ли будет потом в хорошем настроении.

Гноллы

Из всех диких гуманоидов, которые бродят по Шаару, только у гноллов численность достаточна для того, чтобы считать их огромной группой. Хотя они устроили свои традиционные дома по всем холмам и нижним склонам гор каждой из гряд по всему Шаару, они обычнее всего в его западной половине, особенно вдоль различных горных хребтов к северу от Долины Чаннат. Гноллы исторически тянули жилы из человеческих поселений на берегах Озера Леспен и из караванов, двигавшихся через этот регион. Лапалийцы на юго-западе не раз пытались уничтожить гноллов. Все усилия были напрасными, и гноллы продолжают терроризировать кочевников западного Шаара и города, в которых они торгуют.

Золотые дварфы

Великая Трещина была традиционным домом золотых дварфов в течение невыразимых столетий. Так как они изначально отобрали огромный каньон и туннели и пещеры под ним и вокруг него у друу после падения Телантивара, они гордо и решительно стояли на своей земле, никогда теряя контроля над своей родиной. С началом Благословения Грома Морадина золотые дварфы фактически начали переполнять свой домен, и некоторые из них начали разыскивать другие места для основания новых колоний. Они планируют великую миграцию на запад, к пещерам Старого Шанатара, и армия крестоносцев послужит ей авангардом.

Средний золотой дварф имеет рост около 4 футов, но его коренастое сложение дает ему почти такой же вес, как у взрослого человека. Ее кожа - глубокого песочного или коричневого цвета, а глаза - обычно карие или ореховые. Цвет волос - обычно черный, серый или коричневый. Оба пола носят длинные волосы, и большинство мужчин (а также некоторые из женщин) также носят тщательно ухоженные усы и бороды.

Золотые дварфы Великой Трещины разделяют гордый, но подозрительный характер. Они провозглашают своей всю область, которая находится на расстоянии дневного пути на пони в любом направлении от каньона, и они не игнорируют присутствие бандитов или исследователей. Недварфам редко разрешают входить внутрь их домов. Они основали город Землесердце (см. Города и места, ниже) для взаимодействия с посторонними.

См. "Расы Фаэруна" для большого количества информации о золотых дварфах.

Локсо

Локсо Шаара - кочевые охотники-собиратели, живущие бок о бок с другими великими племенными расами равнин. Другие кочевники обычно обходят их стороной, потому что разозленный локсо внушает страх - и на вид, и в бою. Хотя их количество невелико, локсо бродят по обширным территориям, насыщая свой огромный аппетит травой, овощами и иногда - плодами и орехами.

Локсо - неуклюжие гуманоиды, имеющие рост около 7-8 футов и весящие 1,500 фунтов или больше. У них сине-серая, морщинистая кожа, покрытая грубыми, редкими волосами, и придатки их крепкого тела неуклюжи, включая толстые, округлые члены, плоские ноги и пухлые пальцы. Их уши велики и охватывают спину, но самая их поразительная черта - пара хоботов, выступающих из лица прямо над ртом, между длинными, изогнутыми бивнями. Каждый хобот - длиной около 2 футов и заканчивается тремя маленькими пальцеподобными отростками.

Локсо организованы в кланы, каждый из которых - немногим более чем расширенное семейство. Все члены специфического клана носят подобную крестьянскую одежду с вышитыми на ткани подобными узорами. Два или более кланов могут путешествовать вместе в стаде.

Иногда локсо приходят на края человеческой цивилизации, принося простоватые произведения искусства, сделанные из костей животных, древесины или камня, чтобы обменять их на продовольствие и припасы. Хотя шаарские люди опасаются странно выглядящих локсо, слоновий народ не вступает в конфронтацию, если ему не угрожают. Локсо не взаимодействуют с другими кочевыми племенами степей на регулярном основании. В отличие от вемиков и кентавров, локсо не приходят в Холмы Совета при человеческих сборах, хотя при экстраординарных обстоятельствах они, как известно, посылали туда своего делегата.

Шаарцы

Люди, которые бродят по равнинам Шаара, известны как шаарцы. Они блуждали по полям как кочевники еще до начала исторических записей области, вынося трудности неприветливой окружающей среды, опасных вражеских племен и стай хищников и с равнин, и из окрестных областей. Эта постоянная борьба заточила их в жесткий, гордый народ, не желающий сходить со своего пути даже перед лицом завоевания.

У типичного шаарца вытянутое лицо и желтая кожа, но он не очень высок (в среднем примерно 5 1/2 ,футов). Его волосы и глаза - обычно черные или темно-коричневые. В редких случаях шаарец рождается с яркими зелеными глазами - знак удачи среди кочевников. Немногие из шаарцев-мужчин носят волосы на лице, и оба пола коротко стригут волосы.

Кочевники: Самая большая ценность, которой владеет шаарский кочевник - его лошадь, великолепное животное,

Человеческие племена Шаара

Хотя у племен Шаара много общих черт - включая этническое наследие, общих врагов и кочевой образ жизни - они в остальном столь же различны, как торговец из Уотердипа и убийца из Теска. Некоторые племена поддерживают хорошие отношения с другими, а некоторые позволяют кровосмешение, за много поколений отделившее их от других племен.

Ниже детализированы самые большие и лучше всего известные из племен, бродящих по Шаару. Существует несколько меньших и более изолированных племен, но они менее видимы посторонним, посещающим равнины, чем те, что детализировали ниже.

Анкег: Племя Анкега бродит по региону Шаара, который находится между Горами Файрстип и Шаарвудом, простираясь от Сумеречного Леса до Лендрайза. Народ этого племени принял анкега в качестве своего животного-символа, и их налетчики приняли элементы его боевого стиля.

Гепард: Племя Гепарда занимает территории между Горами Утангол и Великой Трещиной, на восток до Холмов Совета. Налетчики этого племени обучились бегать подобно гепардам, которые бродят по полям.

Орел: Племя Орла уважает гигантских орлов, парящих в вышине, и его налетчики гордятся превосходным зрением и способностью к прыжкам, которую они выработали, имитируя великих птиц. Племенной народ блуждает по территориям в далекой западной части Шаара, между Сияющим Морем и Озером Леспен.

Гиена: Племя Гиены контролирует земли к югу от Холмов Совета между Рифтвудом и Шаравудом. Подобно своему сущеститву-тезке, налетчики племени используют в битве скрытность и стараются сбить противника с ног.

Лев: Члены Племени Льва бродят по равнинам от Озера Леспен до Лендрайза, к югу от Реки Шаар. Его налетчики при атаке подражают великому льву, входя в безумие, когда бегут на противника.

Носорог: Племя Носорога блуждает в области между Великой Трещиной и Лендрайзом и от Чондалвуда до Амтара. Подобно рогатым тварям, от которых они берут свое название, налетчики Носорога научились усиливать урон при разгоне.

процветающее на травах степей, по которым бродят кочевники. Фактически, шаарцы отказываются, чтобы их лошадей уводили из Шаара, потому что животные, похоже, никогда не живут хорошо в других местах. Почти неизменно они слабеют и в конечном счете умирают, если оказываются лишены возможности питаться своими родными травами. Шаарец несет все, что имеет, на своей лошади или, если он богат, на лошади стаи. Дети фактически рождаются в седле.

Дюжина или около того племен шаарцев разделяет общую культуру, но каждое также поддерживает отдельные элементы своих собственных традиций. Посторонним трудно отличить членов одного племени от другого, но кочевники могут с готовностью идентифицировать племенную принадлежность друг друга по различиям в одежде, по масти лошади, стилю жизни, оружия и художественного оформления и по традиционным территориям бродяжничества. Некоторые племена рассматривают женщин как равных мужчинам, и в нескольких женщинах выбрали вождами.

Никто никогда не пробовал объединять шаарцев. Некоторые регионы Шаара (особенно в западной его половине) иногда завоевывались, но в каждом случае шаарцы просто ждали, пока основные силы завоевателей не уходили, после чего как ни в чем ни бывало возобновляли свой жизненный путь. Иногда два племени формируют тесные связи, обычно - через брак между мощными семействами каждого из племен. Такие отношения позволяют племенам пожинать выгоды взаимозащиты, делиться водой и избегать территориальных споров друг с другом на несколько поколений. Тем не менее, через какое-то время межплеменные отношения всегда изменяются, поскольку формируются новые связи, а старые союзы исчезают.

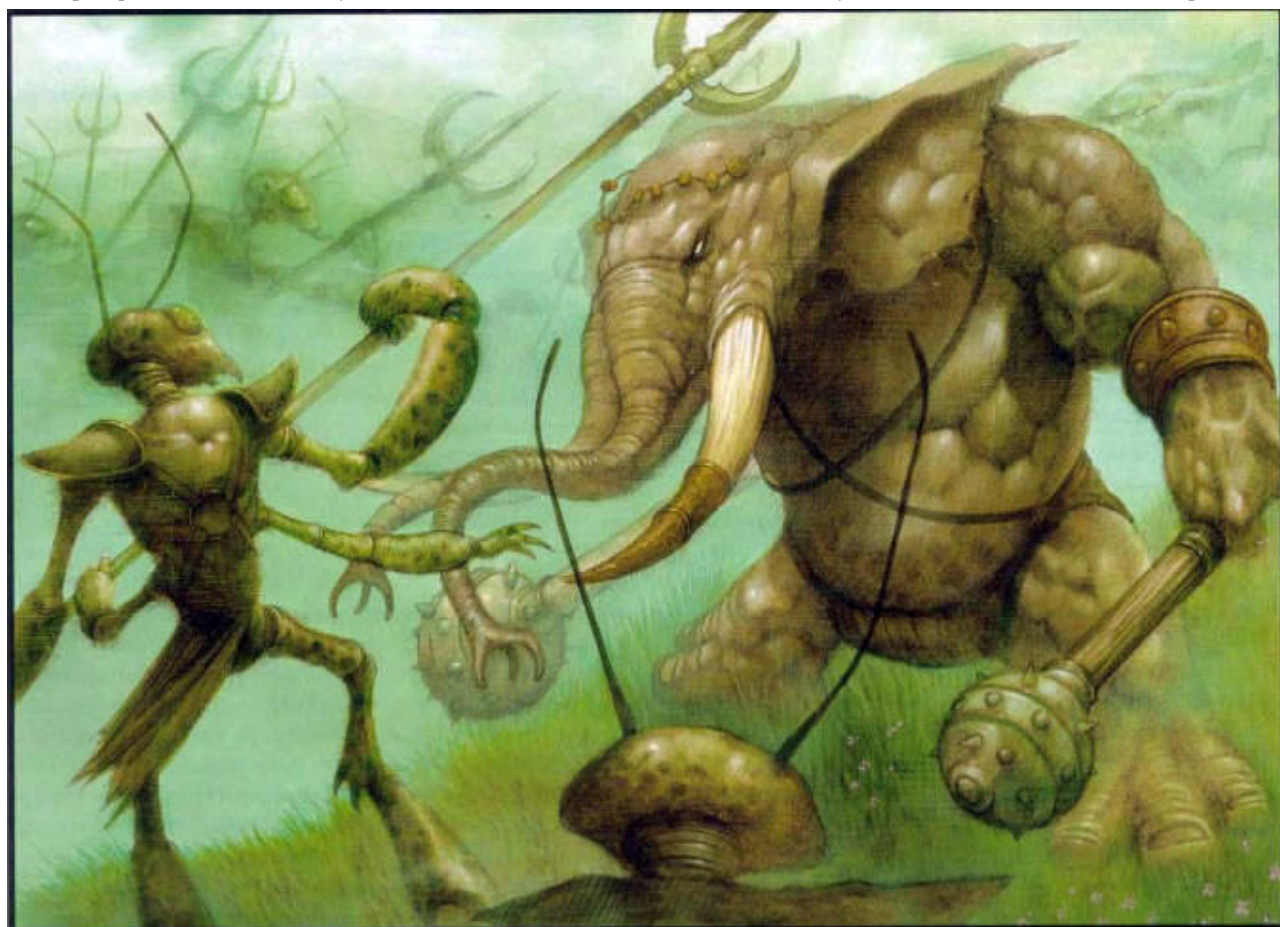
Горожане: Люди, живущие в общинах, рассеянных по Шаару - чаще всего шаарцы, которые предпочли оседлую жизнь к кочевому образу жизни своих предков. Большинство этих городков и городов возникло в результате торговых встреч между различными племенами, обычно - в тех местах, где есть избыток природных ресурсов. Другие были основаны, когда нации и империи пытались завоевать или заселить определенные регионы Шаара. Самое существенное из усилий поселения произошло в период Империи Шуун, когда Шунач держал всю территорию от Сияющего моря до Лендрайза. Поселения, основанные в течение этого периода, все еще существуют, хотя они больше не преданы кому-либо. Независимо от того, как и почему они сформировались, различные городские центры Шаара всегда оставались маленькими по фэрунским стандартам, и они существуют прежде всего на торговле, проходящей через их рынки, и через продажу немногих скудных ресурсов (типа рыбы, соли, древесины или товаров, сделанных из частей животных), доступных им.

Хотя большинство народа в этих городках и городах - шаарцы, здесь представлены и другие этнические принадлежности. Чаще всего такие индивидуумы прибывают с торговыми караванами, регулярно идущими через степи, и просто решают остаться. Некоторые местные жители - потомки торговцев, прибывших аж из Дурпара, Тёрмиша и Амна. Невзирая на свое происхождение, жители этих городков живут вместе в относительной гармонии, разделяя две общих цели: выживание и процветание.

Три-крины

Странные, насекомоподобные три-крины - возможно, самые причудливые из кочевых охотников - аборигенов Шаара. Три-крины бродят по равнинам также, как люди и другие кочевые расы, за стадами животных для пропитания. В отличие от гуманоидов, называющих Шаар своим домом, три-крины просто созданы для жарких, засушливых степных условий, и они процветают в этой окружающей среде. Из-за своей инородной природы и навыков с камуфляжем и неожиданными атаками многие из других жителей Шаара боятся три-кринов и обходят их стороной.

Три-крин напоминает двуногого богомола с шестью членами - двумя для стояния и еще четырьмя для



манипулирования инструментами и оружием. Панцирь типичного экземпляра может иметь оттенки от песчано-коричневого до бледно-зеленого - смотря что лучше гармонирует со средой. Три-крины носят пояса, к которым крепят различные инструменты и маленькое оружие, но больше - никакой одежды.

Три-крин существуют в относительно маленьком количестве, и их территория ограничена низменностями и холмами прямо на севере от Гор Присевшей Жабы. Они делают случайные набеги более далеко на север, хотя стараются избежать конфронтаций с людьми, так что обычно не трогают Холмы Совета. Вемики и кентавры ненавидят три-кринов, но редко ищут способы стычки с ними. Локсо, возможно потому, что большинство жителей Шаара также считает их чужаками, принимают три-кринов и иногда торгуют с ними.

Вемики

Вемики - возможно, самые квалифицированные и дикие охотники во всем Шааре. Строго племенные, они не обладают никакими навыками письма и не имеют интереса к записи истории. Вемики должны были бороться, чтобы поддерживать свои традиционные охотничьи угодья с момента своего прибытия в Шаар - до начала исторических записей любой из других рас области - и они не намереваются позволить кому-либо забрать у них их территорию.

Вемик - кентавроподобное существо с телом льва, верхним туловищем человека и головой со смесью человеческих и львиных черт. Средний экземпляр имеет рост от 6 1/2 до 7 футов от передних лап до вершины головы и длину приблизительно 12 футов от головы до кончика хвоста. Взрослый может весить целых 600 фунтов. Тело вемика покрыто золотым или коричнево-золотым мехом, и кончик его хвоста всегда по цвету темнее остальной части его тела. Уши стоят на макушке, а глаза - подобные кошачьим, с золотыми радужками и узкими зрачками-прорезями. Весь шесть его членов заканчиваются когтями, хотя таковые его гуманоидных руках и передних лапах - втягивающиеся. Грива того же цвета, что и кончик хвоста, обрамляет лицо вемика-мужчины.

Вемики - гордые существа и жестокие кочевые охотники. Они не противостоят другим существам, которые не встают у них на пути и не пытаются отобрать их территорию. Однако вемик, которому угрожают, будет биться зубами и когтями до последнего вздоха.

В большинстве своем вемики достаточно хорошо уживаются с человеческими племенами Шаара, иногда присоединяясь к ним в Холмах Совета для сборов два раза в год. Кошачьи охотники не настолько терпимы к оседлым людям, живущим в маленьких общинах, рассеянных по всему Шаару, хотя они иногда входят в эти городки для торговли. Вемики лучше уживаются с кентаврами, с которыми они делят поля, и имеют здоровое уважение к локсо, хотя две этих расы редко взаимодействуют. Во времена неприятностей - особенно когда прилетают попиловать драконы - все вемики, кентавры и локсо региона объединяются для защиты.

См. "Расы Фаэруна" для большего количества информации о вемиках.

Дикие эльфы и призрачные халфлинги

И дикие эльфы (живущие прежде всего в Лесу Амтар на южной стороне Шаара и во Мглистой Долине по его юго-западной границе), и призрачные халфлинги (живущие в Чаннатвуде и в области, где юго-восточная оконечность Чондалвуда граничит с Шааром) - сильные изоляционисты. Никакая из рас не заинтересована взаимодействием с другими, и обе они предпочитают оставаться в покое в своих лесистых областях. Фактически, дикие эльфы Мглистой Долины настолько ксенофобны, что они отгоняют любые вторжения людей на свою территорию с фатальной эффективностью. Хотя другие расы, которые бродят по полям, знают об эльфах и хин, они уважают их приватность и обходят леса стороной.

Жизнь и общество

У всех жителей Шаара есть несколько общих характеристик. Самое главное - то, что они приспособились к резкому ландшафту и климату, установили стоящие много столетий традиции и развили взаимное - хотя иногда еле сдерживаемое - уважение друг к другу, основанное на общем опыте. Однако, в остальном они весьма несхожи. Традиция может быть важным аспектом жизни для всех, кто живет на бескрайних полях, но определенные традиции очень отличаются от группы к группе, от племени к племени и от расы к расе.

Экономика

Экономика большей части Шаара не основывается на деньгах. Никаких монет здесь не чеканят, и они не особенно используются, кроме как в городках.

Обитатели городов: Народ, живущий в городских центрах, имеет чуть более развитую экономику, чем кочевники. Хотя обитатели городов готовы к бартеру с соплеменниками, прибывающими на их рынки, они также принимают монеты, особенно от торговцев, проходящих через Шаар из одной нации в другую. Фактически, торговые общины Шаара по сути своей стали центрами обмена валюты, так как караваны часто торгуют не только товарами, но и чеканкой. Торговец из Дурпара может прибыть с товарами на продажу и с удовольствием примет за них валюту Чондата, так как намеревается затем отправиться именно туда. Находясь в Шааре, тот же самый торговец может купить некоторые изделия местных ремесел, расплатившись монетами Дурпара. Следующий торговец, возможно из Калимшана, будет счастлив получить за свой товар дурпарские монеты, так как он сможет использовать их при своей следующей остановке в Истанде.

Золотые дварфы: Золотые дварфы Великой Трещины просто добывают свою валюту, выкапывая драгоценные металлы и полезные ископаемые в земле под своей родиной и делая из них изящные драгоценности или слитки для торговли с торговцами. В обмен на их серебро, золото, драгоценные камни и магические изделия, которые они иногда изготавливают, золотые дварфы приобретают продовольствие (плоды, овощи и сыр), текстиль, масло для ламп и другие обработанные товары.

Кочевники: Главным образом племена (человеческие и иные), которые бродят по полям, получают все, что им необходимо, от земли, используя животных, на которые они охотятся, ради продовольствия, одежды, инструментов и иногда - как верховых. Когда они убивают животное, они используют каждую его частичку, не выбрасывая ничего. У них нет торговли и немногие из них когда-либо видели монеты, и еще меньше использовали их. Когда кочевники желают обменять товары, они просто меняются друг с другом или с торговцами в городках, привыкших к этой договоренности и не возражающих менять товары на товары. Единственные изделия, не необходимые для выживания, которые кочевники

считают ценными - драгоценности (обычно ожерелья, браслеты и украшения для волос), сделанные из костей животных или из особенно красивых камней и кристаллов. Они иногда используют такие драгоценности как своего рода валюту, особенно при торговле с другими племенами, которые бродят по другим районам и поэтому не имеют доступа к тем же самым материалам.

Дикие эльфы и призрачные халфлинги: Расы, живущие в лесах Шаара, редко участвуют в какой-либо торговле. Они полностью самостоятельны в пределах своей лесистой родины и в большинстве своем не имеют ни потребности, ни желания выходить за пределы этих областей - и при этом они не желают, чтобы их посещали торговцы. Только призрачные халфлинги Чаннатвуда изредка торгуют с посторонними, и они покидают для этого свой лесной дом вместо того, чтобы позволять другим вступать в него.

Общественный порядок

У коренных жителей Шаара различные подходы к общественному порядку - в зависимости от их расы и образа жизни.

Обитатели городов: В городах и городках общественный порядок намного более структурирован, чем на равнинах, потому что граждане стоят не перед теми же опасностями, что кочевники. Постоянное присутствие оседлого народа с собственностью и ценностями непреодолимо притягивает гноллов и других монстров, а также бандитов. Кочевники часто приходят в городки, и иногда члены противоборствующих племен пытаются решать свои разногласия посреди рынка. Кроме того, городские центры - естественные цели для любых вражеских наций, желающих завоевать Шаар. Таким образом, каждое сообщество выбирает руководителя из Совета Старших, как и племена диких мест, и поддерживает постоянную милицию или оборонительные силы некоторого вида для защиты граждан. Руководитель при поддержке милиции разбирается со всеми неприятностями - внутренними и внешними.

Золотые dwarфы: Законы и обычаи, управляющие обществом золотых dwarфов, не менялись тысячелетиями. Уважение к старшим клана первостепенно, но кроме этого немногие из посторонних знают что-либо об их социальных традициях. Однако, их законы, имеющие отношение к посторонним, разглашаются широко и весьма строги. Золотые dwarфы не особенно ценят жадность магии людей, глупость эльфов или даже терпимый характер своих кузенов, щитовых dwarфов, так что они регулируют действия такого народа весьма строго. Прежде всего, они строго ограничивают, как далеко кто-либо может зайти на территорию золотых dwarфов. Торговцы должны придерживаться дорог в Землесердце и из него, но они не могут входить в сам город. Они должны вести свой бизнес в рыночном городке, известном как Молот и Наковальня, за стенами Землесердца. Те, кого поймано на нарушении этого правила святости, обычно больше никто никогда не видит. Кроме того, везде в пределах границ Великой Трещины (дневной переход на спине пони в любом направлении от края каньона) применяются все традиционные законы мира и справедливости (никакого насилия, кроме самообороны, никакого воровства и т.д.). Эти законы предписываются стражеохраной dwarфов - приблизительно семьдесятю строгими и суровыми воинами, которые следят за всеми и подозревают каждого в некоей проказе.

Кочевники: Шаарцы имеют традиционные законы, регулирующие их поведение на открытых равнинах. Совершение набегов между племенами настолько обычно, что стало принятым фактом жизни. Партия набегов, состоящая из менее чем двадцати индивидуумов, считается приемлемой, и цели такого набега могут сделать то же самое в ответ. Однако, любая атака силами более двадцати определяется как военные действия, и другие племена быстро объединяются, чтобы защититься против агрессора. Часто такие события становятся темами обсуждения на весенних и осенних сборах в Холмах Совета. Так как это место считается священной землей и насилие и кровопролитие на нем запрещено, оно служит логичным местом, где враждующие племена могут встретиться и разрешить свои разногласия. Шаарская история полна случаев, когда одно племя устраивало засаду другому, чтобы предотвратить такую встречу, надеясь продлить войну.

В пределах каждого племени традиционное уважение к старшим диктует то, как решаются проблемы. Старшие племени могут выбирать руководителя, накладывать епитимью за проступки или изгнать оскорбившего племя члена. Законы любого из племен несколько жидки, потому что шаарцы полагают, что более важно рассматривать нынешние потребности и ценности племени, чем волноваться о том, что произошло раньше. Если бывшего врага племени называли другом, то все члены племени должны отложить любые личные вендетты, которые у них есть против этой персоны, и уважать новые отношения.

Защита и военное искусство

Защитные потребности аборигенов Шаара различаются в зависимости от их образа жизни.

Золотые dwarфы: Золотые dwarфы защищают Великую Трещину стойко и упрямо и идут на любую боль, чтобы разобраться со всеми потенциальными угрозами - прибывают ли они сухопутным, воздушным путем или подземными тропами. Край каньона окружен шестьюдесятью структурами, известными как башни края трещины. Эти каменные башни доступны только по туннелям снизу, и каждая из них размещает смертельное множество катапульт и баллист, а также по шестьдесят воинов-золотых dwarфов, вооруженных тяжелыми арбалетами и dwarфскими топорами. Любое неправомерное существо или транспортное средство, приближающееся к Великой Трещине, приветствуется предупредительным выстрелом. Если вторгшийся не отступает, за этим выстрелом следует смертельный поток огня.

В дополнение к отрядам, размещенным внутри башен края трещины, специальная единица, называемая Молотами Мира - dwarфы-небесные наездники верхом на гиппогрифах - патрулирует небеса и над самой Великой Трещиной, и равнины за краем каньона. Некоторые из этих небесных наездников несут магические тяжелые копья, которые могут по команде выстреливать заряды пламени или магические ракеты. Любой сторожевой dwarф или наблюдатель, размещенный где-нибудь в пределах царства золотых dwarфов - на дне каньона, в нише на одной из стен каньона или в патруле на полях - может сигналом рога вызвать на подмогу корпус Молотов Мира. (См. престиж-класс небесного наездника Великой Трещины в "Расах Фаэруна" для большого количества информации о Молотах Мира).

В дополнение к этим специализированным силам золотые dwarфы также поддерживают полицейскую силу, известную как Стальные Щиты, которая размещена внутри религиозной крепости храма Землесердца на поверхности. Стальные Щиты насчитывают 14,000 членов, и их лидер избирается ежегодно Глубинными Лордами Глубинного Царства. Нынешний Лорд Скипетра - Мариочар Клинковая Борода (LG мужчина золотой dwarф клерик Клангедина Серебробородого 10/dwarфский защитник 7), проницательный тактический гений, удерживающий этот пост в течение последних тридцати пяти лет. Мариочар посвятил свою жизнь защите Великой Трещины.

Главный входной путь в подземные туннели под Великой Трещиной - широкий проход, запечатанный дверями из литого золота 70-футовой высоты. Известные просто как Врата, они защищены магическими оберегами и рунами,

гарантирующими их стабильность. Врата ведут в большую пещеру, предназначенную для того, чтобы вызывать благоговение у любых посетителей - хотя таковые чрезвычайно редки. За этой палатой - великий dwarфский город Поддомье. Ворота всегда остаются закрытыми, кроме военного времени, когда через них идут в бой армии золотых dwarфов. Большинство движения через Врата проходит сквозь маленькие двери у подножия огромного портала. Одна из популярных среди золотых dwarфов легенд заявляет, что вскоре после своего строительства Врата противостояли атаке великого вирма, который попытался с разгона на лету вломиться в них.. Врата выстояли, дракон - нет.

Последняя защита нации золотых dwarфов - ее постоянная армия, которой командует герцог, выбранный из числа Глубинных Лордов. Армия может насчитывать почти 60,000, разделенные на элитных телохранителей герцога (600), топорников (29,000), отряды с легкими арбалетами (16,000), отряды с тяжелыми арбалетами (6,000) и солдат регулярной армии (4,000-5,000). Хотя эта армия может показаться необычно большой, Глубинные Лорды знают, что огромные силы - единственный способ защитить обширную территорию, занимаемую золотыми dwarфами, и охранять множество подходов, в которых могут прятаться враги.

Кочевники: Для тех, кто бродит по равнинам, лучшая защита - достаточная скорость для избежания любой угрозы. Мобильность, настолько жизненно важная для следования за стадом, служит племен и во многом другом. Верховой бой с дальнобойным оружием, обеспечивающий повреждение врага и уход от вреда - настолько же часть культуры кочевников, как и сон в палатках. Набеги - их боевой стиль, потому что битвы быстры, а налетчики могут улизнуть прежде, чем их цели узнают их.

В истинном бою большинство племен (неважно - люди, вемики, кентавры, три-крины или кто-либо еще) использует одну и ту же проверенную технику, при которой мужчины формируют защитную линию, пока женщины уводят детей в безопасное место. После этого женщины и мужчины объединяются, чтобы вместе бороться с угрозой. Почти каждая раса, которая бродит по Шаару, использует простое оружие, типа пращей и копий, которые легко сделать из частей животных и рассеянной растительности равнин. Вождь или великий воин может иметь некий лук, хотя такое оружие - скорее символ положения в обществе, чем инструмент войны, так как стрелы достать трудно - только в торговых центрах.

Религия

Божества, почитаемые в Шааре, разнятся так же, как и кочевники, которые бродят там. Каждая из рас уважает определенных божеств, но нет никакой единой господствующей религии.

Кентавры: Как группа, кентавры Шаара не особенно набожны. Те, кто следуют божествам, чаще всего уважают Солонора Теландрию из Селдарина, хотя некоторые отдают свою преданность Силванусу. Мудрецы предполагают, что почитание этого последнего божества может исходить от их предков, некогда селившихся в более зеленых частях Фаэруна.

Золотые dwarфы: Dwarфы Великой Трещины почитают весь dwarфский пантеон почти так же, как и их северная семья, хотя Морадина и Клангеддина Серебробородого уважают прежде всех остальных. Популярность Морадина исходит не только от его статуса Отца Dwarфов, но также и от Благословения Грома, которое он предоставил всем dwarфам. Этот монументальный случай позволил золотым dwarфам процветать и продвигаться сильнее, чем им это удавалось за столетия. Клангеддину отводят особое место те, кто защищают Великую Трещину, и те, кто часто выбирается на поверхность.

В дополнение к этим двум божествам многие из золотых dwarфов обоих полов благоприятно расположены к Хаэле Светлый Топор. Любовь Леди Драки к неограниченной, настоящей битве по душе многим из золотых dwarфов, которые ничем не наслаждаются так, как хорошей битвой против старых врагов глубоко в Подземье. Наконец, поскольку они живут относительно спокойно по сравнению с семьей щитовых dwarфов, у некоторых из золотых dwarфов есть время для развития своего творческого потенциала и философского характера. Эти индивидуумы, часто предпочитающие уважать Дагмарена Светлую Мантию, проводят свои дни, рассматривая более глубокие тайны dwarфской жизни и применяя узнанное для обработки, формирования и ваения новых и чудесных изделий.

Люди: Большинство шаарцев воздает должное Темпусу, так как его преданность защите и силе отражает ценности, которые они вырастили более чем за столетия для гарантий своего выживания на жестоких равнинах. Другие, ищущие славы скорее в охоте, чем в войне, следуют Малару. Немногие кочевые племена, служащие Акади, собираются на освященном холме Бласкалтар (см. Города и места, ниже) в каждый разгар лета для ее почитания.

В городах Шаара влияние божеств несколько менее очевидно. Широкое разнообразие культур и вер перекрещивают эти места, и никто не одерживает верха. Но в определенных центрах урбанизации, где многочисленны вору, господствуют Шар и Маск. Поскольку в Шааре нет сильного, организованного религиозного присутствия, эти темные силы работают фактически беспрепятственно.

Вемики: Подавляющее большинство вемиков следует своему собственному божеству, Нобэньону, покровителю их друидов и рейнджеров. Некоторые из более диких индивидуумов - особенно те, кто наслаждаются острыми ощущениями охоты - вместо этого предпочитают следовать Лорду Тварей.

Другие расы: Ни локсо, ни три-крины не религиозны по своему характеру.

Авантюристы

Большинство жителей Шаара совершенно не заботит то, приходят авантюристы на равнины или нет. Так как кочевники не привязывают собственность на землю к какой-либо группе народа, они не чувствуют никакой территориальной ревности к незнакомцам - хотя это отношение не подразумевает, что авантюристам не стоит их бояться. Немало членов различных племен - особенно более кровожадные среди людей, вемиков и три-кринов, а также подавляющее большинство гноллов - нападают на незнакомцев, едва завидев их, просто ради убийства. Конечно, такое поведение обычно и среди диких эльфов Мглистой Долины. В других местах авантюристы должны опасаться более коварного зла, типа юань-ти, скрывающихся в руинах Леспера и захватывающих исследователей, чтобы использовать для своих целей (см. Леспер, ниже).

В пределах городов торговцы счастливы отослать авантюристов в дикую местность, хорошо оснащенных припасами, купленными с их телег и складов. Владельцы магазина действительно надеются увидеть бесстрашное возвращение этих героев с мешочками, полными свежеприобретенных монет, которые они могут пожелать потратить на еще большее количество товаров. В предместьях цивилизации бандиты также ценят авантюристов, так как их присутствие означает больше возможностей взять монеты и оснащение силой.

Политика и власть

Среди народов Шаара нет никакой централизованной власти; возможные исключения - золотые дварфы Великой Трещины, держащиеся в любом случае замкнуто. Кочевые племена постоянно сталкиваются друг с другом - и устно в Холмах Совета, и на поле битвы - по поводу территорий, воды и продовольствия. При планировании атак руководитель каждого племени должен сбалансировать желание великой славы и мудрость не навязывать слишком много врагов среди других племен. Некоторые руководители более харизматичны, чем другие, но ни один не был достаточно мощным, чтобы объединить все племена под единым правителем или хотя бы иметь превосходство на встречах в Холмах Совета два раза в год.

Главным образом, обитатели городов Шаара не желают ничего, кроме торговли. Кое-кто более самоуверенный может иметь проекты доминирования над торговым маршрутом или рынком - материально или в военном отношении, - но никакое из мест не ценно стратегически настолько, чтобы торговля не могла бы обойтись без него. Если одна из областей попадет под управление тирана, торговля просто будет идти где-нибудь еще. Шаар просто не создан для того, чтобы его можно было победить или управлять им.

Золотые дварфы, с другой стороны, практикуют политику, которую хватило бы для всех рас, вместе взятых. В течение многих столетий Великая Трещина и ее непосредственная подземная среда были наводнены королевскими линиями. Эти мелкие, декадентские правители постоянно ссорились и с друу, и с дуэргарами, сила которых росла, их бесконечная вражда, препирательство и частные войны начали угрожать выживанию всех золотых дварфов. Чтобы окончить борьбу и принести в царство мир и стабильность, около 700 лет назад был создан правящий орган, известный как Глубинные Лорды. Сегодня, хотя родина золотых дварфов все еще управляется монархом (в настоящее время королевой), Глубинные Лорды творят политику царства.

История Великой Трещины и Шаара

Шаар имеет немного формальной истории. Кочевники бродили по его равнинам задолго до начала исторических записей, и они не сильно изменились, хотя внешний мир тревожил их неоднократно.

Линия времени

Год	Случай
Ок. -8800	Обрушиваются Великие Пещеры Баэриндена, создавая Великую Трещину.
Ок. -6000	Человеческие кочевники начинают в больших количествах бродить по Шаару. Начинается торговля с золотыми дварфами Великой Трещины.
-1064	Открыт двухсторонний <i>портал</i> между Королевством Ашанат и Холмами Совета. Деревня Шандолар основана вокруг его южного пункта назначения.
-946	Закрывается двухсторонний <i>портал</i> в области Холмов Совета, отрезая остающийся народ Шандолар от севера.
-373	<i>Год Шепчущих Камней</i> : Основан городок Леспер.
С -304 по -189	Работоторговцы-юань-ти регулярно совершают набеги на западный конец Шаара, уводя захваченных рабов к Змеям.
-54	<i>Год Томов</i> : Потерявшееся племя илтусканцев начинает прибывать через <i>портал</i> в Холмы Совета. В конечном счете этот народ сливается с Нар, создав Аркаиун.
211	<i>Год Испорченного Блеска</i> : Племена Аркаиун бегут из области Холмов Совета, чтобы избежать вторжения унтерских и мулхорандских армий. Аркаиуны мигрируют на юго-запад.
297	<i>Год Воющих Матерей</i> : Силы Империи Шунач завоевывают и провозглашают своими все земли между Сияющим Морем и Лендрайзом.
316	<i>Год Сочной Земли</i> : Город Кхолтар основан дварфами для того, чтобы торговать с людьми и друг с другом.
435	<i>Год Желаящей Жертвы</i> : Несколько городков по Озеру Леспен и Реке Шаар поднимают мятеж против своих отдаленных правителей-Шуун.
437	<i>Год Серебряного Падуба</i> : Кампания Семь Сожжений убивает много коренных шаарцев и приводит западную часть Шаара обратно под управление Шуун.
451	<i>Год Выпущенных Страхов</i> : Империя Шуун наконец вытесняется из Шаара.
640	<i>Год Клыкастой Твари</i> : Племена гноллов сносят Леспер. Выживший основывают Шаармид.
1018	<i>Год Драконьей Ярости</i> : Горгот восстает из ямы в Пелеверане, затем разрушенном ордой драконов, драколичей и членов Культа Дракона.
1306	<i>Год Грома</i> : Морадин предоставляет золотым дварфам Благословение Грома.
1373	<i>Год Бродячих Драконов</i> (текущий год).

Правительство

Так как это - не нация, у Шаара нет никакого отдельного, объединенного правительства. Каждая из его главных групп населения - кочевые племена, граждане оседлых общин и золотые дварфы Великой Трещины - живет независимо от других и имеет свое собственное правительство.

Обитатели городов: Хотя и более структурированное в пределах городков и городов, правительство шаарских городков минимально по сравнению со многими из городских центров в других местах Фаэруна. Обычно лидер - мэр или подобный чиновник - богатейший торговец или самый мощный воин. Этот лидер работает с советом наиболее влиятельного народа для исполнения критических потребностей сообщества, типа строительства стен, сбора вооруженных сил для защиты, решение уровня налогообложения, необходимого для оплаты услуг, и т.д. В большинстве случаев граждане не особенно хотят контроля и ограничения своих действий, и они полагаются на управляющий орган лишь в том, что необходимо для удержания торгового течения.

Золотые dwarфы: В поверхностной части царства золотых dwarфов правительство фокусируется на военном аспекте, чиновники-офицеры командуют различными защитными и полицейскими силами, действуя в качестве номинальных губернаторов. В подземелье ситуация более политизирована. Дела Глубинного Царства управляются Глубинными Лордами, советом правления старшин кланов золотых dwarфов, состоящим из четырех представителей от каждого клана. Этот орган вершит правосудие, командует армиями dwarфов и решает вопросы политики. Совет отвечает перед Королевой Карривой из клана Кипящего Горна (LG женщина золотой dwarф аристократ 13).

Кочевники: Правительство наименее формально среди человеческих племен. Не будучи анархистскими, племена принимают правительство лишь для гарантий выживания и продвижения процветания. Каждое племя функционирует под внимательным присмотром группы старших, в общем - мужчин и женщин по крайней мере тридцатилетнего возраста. Эти старшие выбирают из своего числа руководителя, как правило - тайным голосованием. Большинство племен управляют руководители-мужчины, но некоторые подняли на этот пост женщин. Руководитель, консультируясь со старшими, принимает решения, затрагивающие племя в целом, типа передвижения, торговли, войны и совершения набегов и наказаний за преступления, совершенные членами племени и врагами. В некоторых случаях руководитель - часть мощного, харизматичного семейства, годами занимающего в племени этот пост.

Враги

Главным образом племена соперничают друг с другом за территорию, лошадей и продовольствие настолько, что им не нужны внешние враги. Однако, окруженные угрозами из-за границ Шаара, они умеют объединяться и отражать атаки чужаков. Хотя золотые dwarфы стараются оставаться в стороне и отделяются от остальной части народов Шаара, они также готовы и желают бороться, чтобы поддержать святость своей родины.

Лапалийя

Эта прибрежная нация имеет долгую историю попыток культивировать и колонизировать внутреннюю часть Шаара. Не раз ее граждане основывали городки у рек Шаара и всячески пытались приручить варваров-кочевников. Также Лапалийя иногда бывала под кулаком неких других наций с проектами приручения равнин, включая юань-ти Змей (см. "Змеиные Королевства" для большего количества информации) и старой Империи Шуун. Однако каждый раз, когда приходили завоеватели, племенной народ просто исчезал или уходил от захватчиков, а затем возвращался на свои традиционные земли, как только войска уходили. Но прошлые неудачи - не страховка от будущих попыток, возможно - даже в ближайшем будущем.

Мулхоранд

Хотя эта агрессивная теократия пока что не сделала в Шаар никаких неблагоприятных поползновений, у нее история доминирования над регионами, ее окружающими. Вторжение в соседний Унтер дало паузу племенам, блуждающим ближе всего к границе Шаара и Мулхоранда. Если для мулхорандского духовенства придет время полагать, что для управления торговыми маршрутами возможно вторжение на равнины - кочевники столкнутся с действительно устрашающим противником.

Расы Подземья

Древние враги золотых dwarфов, особенно дроу и дуэргары, рассеяны по всему Великому Баэриндену и никогда не удаляются от Глубинного Царства. Любая из этих падших рас может возобновить свои военные действия с золотыми dwarфами в любое время. Города дроу Ллурт Дрейр и Тлиндет находятся не так далеко и постоянно наблюдаются. (См. "Подземье" для большего количества информации об этих расах и их планах).

Юань-ти

Змеиный народ слишком близко подобрался к народу Шаара, и он представляет собой постоянную угрозу. Не так давно юань-ти вернулись в руины Леспера, где они начали искать древние артефакты давно забытых королевств саррукхов, своей расы-создателя. Змеенарод также начал пробуждаться в Азулдате, Озере Соли, и вокруг него. Племена, бродящие недалеко от любого из этих мест, могут стать заложниками подлых планов юань-ти. (См. "Змеиные Королевства" для большего количества информации о юань-ти и их планах).

Города и места

Большинство общин в Шааре - немногим больше чем торговые центры. Каждая из них близка к надежному источнику воды, так как пригодная для питья вода - столь ценный товар на равнинах. Из-за концентрации ценных предметов потребления, которые накапливаются в таких местах, почти все городки и города Шаара имеют стены, чтобы защитить своих граждан от налетчиков и бандитов, бродящих по полям. У золотых dwarфов есть свои собственные города, лишь некоторые из которых находятся на поверхности. Эти центры урбанизации обычно заметно отличаются от остальной части общин равнин, так как расы неохотно делятся своими идеями.

Бласкалтар

Бласкалтар - всего лишь широкая, низкая насыпь травянистой земли, нагретой пекущим солнцем Шаара. Хотя ходят слухи, что на этом месте некогда стоял город, об этом нет никаких записей и не существует никаких остатков - нет даже разрушенной каменной кладки.

Последователи Акади относятся к этой насыпи как к Первой Святыни Королевы Воздуха и считают ее самым важным святым участком своей веры. В каждый Разгар Лета последователи Леди Ветров собираются здесь для поклонения ей, на несколько дней увеличивая близлежащие общины Шааннид и Кормул.

Делзиммер (маленький город)

Четыре мощных торговых семейства управляют этим городом свободной торговли: Харлхауны, Джатлеты, Беларки и Олондраны. Хотя они конкуренты в бизнесе, семейства сумели найти достаточно точек соприкосновения, чтобы установить в городке некоторый уровень общественного порядка, используя свою частную милицию для поддержания мира. Все семейства управляют бизнесами, связанными с обслуживанием караванов, включая склады для хранения, торговлю одеждой и финансовые услуги (ростовщики и менялы), но сами не являются торговцами.

Каменные стены, окружающие сердце Делзиммера, давно себя изжили. Город значительно вырос с момента постройки стен, так что магазины, жилье и склады вышли за их периметр. Дороги были проложены сквозь стены, чтобы обеспечить доступ к внешним постройкам, и оставшиеся части находятся в плачевном состоянии, пестря взломанными местами и отверстиями различных размеров.

Все граждане Делзиммера заняты бизнесом обеспечения услуг или для движущихся караванов, или для других местных жителей. Остальная часть народа, присутствующего в городе в любой данный день - владельцы караванов, их эскорт и торговцы, нанявшие их.

Делзиммер (маленький город): Нестандартный; AL NE/LN/LE/CN; 15,000 gp предел; Активы 4,661,250 gp; Население 6,215; Объединенный (халфлинги 42%, люди 37%, полуэльфы 10%, дварфы 6%, гномы 3%, другие расы 2%).

Фигуры у власти: Олдайл Беларк (NE мужчина человек жулик 8/боец 5), глава торгового семейства Беларк; Мараунт Харлхаун (LN мужчина человек аристократ 16/эксперт 4), глава торгового семейства Харлхаун; Элсрэй Джатлет (женщина человек аристократ 6/жулик 4), глава торгового семейства Джатлет; Готклон Олондран (CN мужчина человек аристократ 8/боец 4/эксперт 3), глава торгового семейства Олондран.

Важные персонажи: Малторн Джатрет (NE мужчина человек аристократ 6/некромант 14), затворнический старший член клана Джатрет; Флоспин Ралматун (LN мужчина человек воин 2/эксперт 5), наиболее влиятельный караванный мастер в городе; Хуперт Трехзубый (CN мужчина сильный сердцем халфлинг жулик 14), глава самой мощной гильдии воров в Делзиммере и мастер секретных игр.

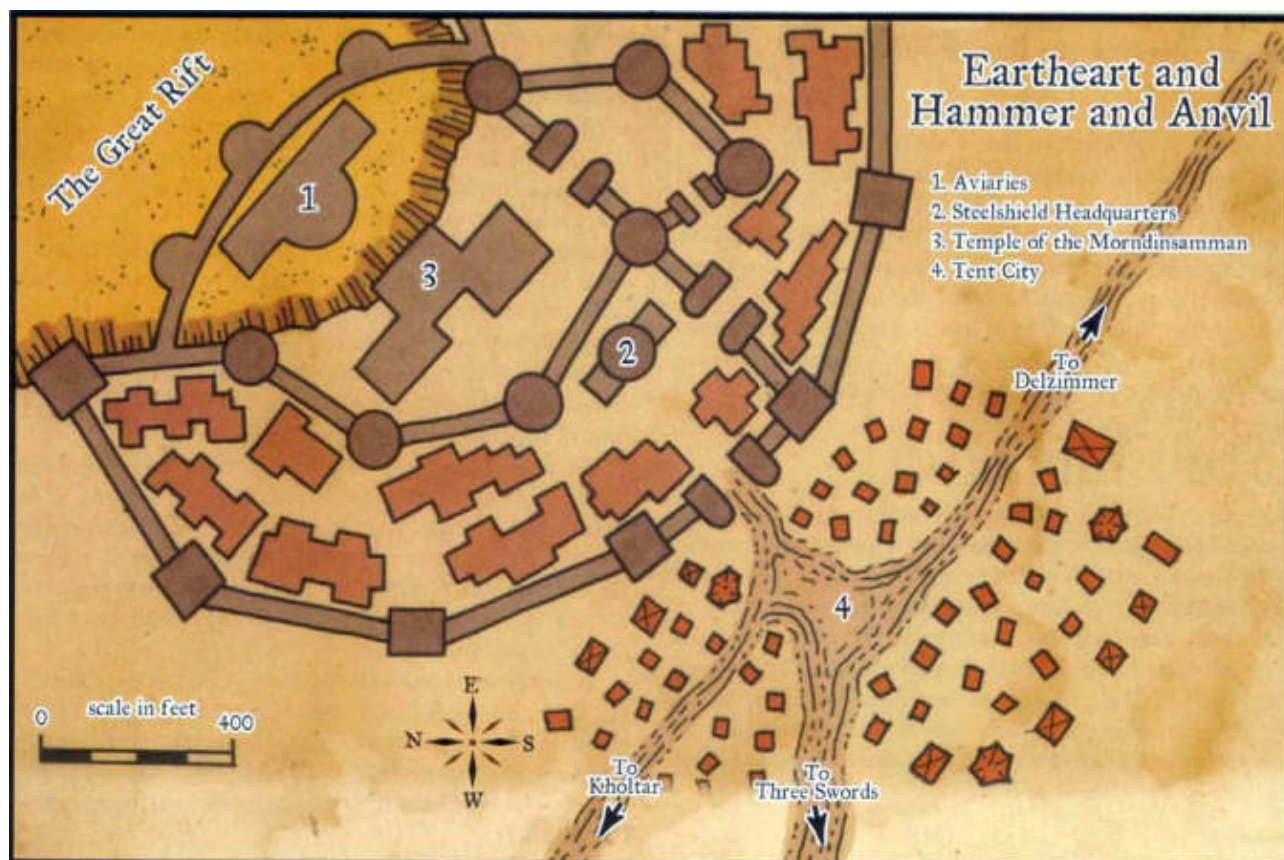
Награ (полиция/милиция Четырех Семейств): Боец 14, боец 12 (3), боец 10 (5), боец 5 (34), боец 2 (67), боец 1 (213), воин 13, воин 11, воин 7 (4), воин 6 (17), воин 5 (29), воин 4 (62), воин 3 (78), воин 2 (114), воин 1 (387).

Остальная часть граждан Делзиммера слишком многочисленна, чтобы описать ее здесь.

Землесердце (метрополис)

Дварфский город Землесердце фактически разделен на две большие секции. Собственно Землесердце - окруженный стеной город-крепость со вздымающимися башнями и расползающимися по множеству уровней улицами. За его стенами - палаточный город Молот и Наковальня (см. ниже), куда прибывают торговать чужеземцы. Землесердце лишь частично видимо с равнин вокруг Великой Трещины, так как многие из его уровней - подземные, доступные только по спиральным лестницам.

Лорд Скипетра Землесердца, Мариочар Клиноквая Борода (LG мужчина золотой дварф клерик Клангеддина Серебробородого 10/дварфский защитник 7), управляет городом от имени Глубинных Лордов. С помощью отрядов, известных как Стальные Щиты, он управляет им подобно военному комплексу, хотя в городе гражданских жителей гораздо больше, чем солдат.



Землесердце служит связью золотых dwarфов с остальной частью мира - тем местом, где они могут хранить торговые товары и провиант, а также обслуживает армию, способную разобраться с внешними угрозами прежде, чем они смогут достичь Великой Трещины. Многие dwarфы - и золотые, и щитовые - прибывающие и покидающие Великую Трещину, предпочитают жить скорее в Землесердце, чем в другом месте в каньоне или в его подземных окрестностях.



Вольеры

Молоты Мира, воздушные силы защитников Великой Трещины, устраивают своих гиппогрифов на огромных насестах высоко в городе. Многочисленные группы, тренеры и даже несколько друидов обслуживают вольеры, заботясь об этих существах. Хотя небесные стражи забирают своих верховых животных на регулярные патрули и позволяют им питаться дикими стадными животными, которые бродят по равнинам, в вольеры каждый день приносят невероятное количество свежего мяса. Большинство его получают в Молоте и Наковальне от племенных охотников с равнин, прибывающих туда торговать.

Штаб Стального Щита

Стальные Щиты размещены в огромном, окруженном стеной комплексе около ворот, ведущих в палаточный город, известный как Молот и Наковальня. Так как организация Стальных Щитов может похвастаться более чем 14,000 членов, включая офицеров, в комплексе есть достаточно комнат, чтобы он сам по себе мог считаться еще одним маленьким городом. В штабе есть казармы, обеденные залы, учебные территории и арсеналы.

Землесердце (метрополис): Обычный; AL LG; 100,000 гр предел; Активы 220,040,000 гр; Население 44,008; Изолированный (dwarфы 97%, гномы 2%, другие расы 1%). *Фигуры у власти:* Лорд Скипетра Мариочар Клинковая Борода (LG мужчина золотой dwarф клерик Клангеддина Серебробородого 10/dwarфский защитник 7).

Важные персонажи: Ворн Стальной Глаз (LG мужчина золотой dwarф боец 8/небесный страж Великой Трещины 10), командующий Молотов Мира; Гварр Крепкий Молот (LG мужчина золотой dwarф клерик Морадина 11/божественный ученик Морадина 4), Высокий Священник Храма Морндинсамман; Кешил Даркеттл (LG женщина золотой dwarф воин 4/эксперт 7), торговый брокер высшего ранга и квартирмейстер торговых товаров.

Типичный патруль Стального Щита: Боец 3/клерик Клангеддина Серебробородого 3 (6), боец 6/dwarфский защитник 4, боец 5/dwarфский защитник 3 (2), боец 5/dwarфский защитник 1 (6).

Типичный патруль Молота Мира: Боец 6/небесный страж Великой Трещины 5, боец 6/небесный страж Великой Трещины 3 (2), боец 5/небесный страж Великой Трещины 1 (7).

Остальная часть граждан Землесердца слишком многочисленна, чтобы описать ее здесь.

Храм Морндинсамман

Фактически собрание индивидуальных храмов, собранных вместе в центре города, Храм Морндинсамман занимает центр Землесердца. Все здания посвящены различным божествам dwarфского пантеона, Храм Морадина в центре, другие - формируют вокруг него круг. Он достаточно внушителен, даже если смотреть на него с поверхности, но истинную высоту храмов могут полностью оценить лишь те, кто спустится на их самые нижние уровни, где самые мощные и уважаемые служители dwarфских божеств демонстрируют свое уважение в глубинах земли.

Молот и Наковальня (маленький город)

Построенный напротив западной внешней стены Землесердца, Молот и Наковальня - протяженный палаточный город, состоящий прежде всего из передвижных хижин-магазинчиков и палаток. Многочисленные внимательные охранники-dwarфы ходят по городку, гарантируя, чтобы прибывающие торговать не причиняли неприятностей. Большинство недварфов за пределами Молота и Наковальни не приветствуются, но в палаточном городе золотые dwarфы более чем счастливы встретиться со всеми посетителями и обменять свое золото, серебро и выкованные товары на пищевые продукты, текстиль и другие изделия, которые легко получить на равнинах и в подземелье. Из приблизительно 8,000 населения Молота и Наковальни в любое время примерно половина - недварфы, ненадолго прекратившие торговлю, и другая половина - dwarфы, живущие в Землесердце и прибывающие сюда ежедневно для обмена от имени Глубинного Царства или продающие свои услуги (прежде всего кузнечное дело, ремонт доспехов и т.д.).

Хардкастл ("Прочный Замок", маленький городок)

Основанный в дни Королевства Пелеверия, Хардкастл - немногим больше чем укрепленный торговый лагерь (население 1,316), стоящий на перекрестке трех главных караванных маршрутов. Одна дорога ведет из Делзиммера и Великой Трещины на юг, вторая - из Унтера и третья - из Вилонского Предела. После того, как Мулхоранд вторгся в Унтер, народ Хардкастла ожидал уменьшения торговли из этого региона, но движение на дороге в Унтер в последний год фактически увеличилось, поскольку мулхорандским силам потребовались немаленькие поставки товаров - особенно продовольствие, оружие и лечебная магия - для снабжения их армии.

Правящий лорд Хардкастла - Фрего Кордуэлл (LE мужчина человек боец 4/жулик 9), бывший владелец караванов из Чондата, решивший, что сможет заработать больше денег при меньшем времени в дороге, заняв одну из наиболее прибыльных остановок. Взяв контроль над торговым лагерем, он соблазнил многочисленных владельцев мелких бизнесов основать магазины в Хардкастле, где они смогут угождать идущим караванам. Позаимствовав идею у народа Дурпара, с которым у него когда-то были деловые отношения, Кордуэлл передал частным организациям ведение всех городских дел - хотя он наверняка нанял на эту работу бывшего делового партнера, чтобы гарантировать некоторую меру лояльности. Таким образом, Фрего свободно контролирует все оплаты, которые запрашивает, без необходимости фактически волноваться о материально-технической стороне обеспечения услуг.

Кхолтар (маленький город)

Известный как Железный Город из-за своих необычных, покрытых железом стен, Кхолтар (население 7,643) - грязное, дымное сообщество с большим количеством крепких, но приземистых каменных зданий, мощеных улиц и минимумом растительности. Его двойные внешние стены 100-футовой высоты стоят вокруг города двумя концентрическими кольцами, разделенными 30-футовой ширины сырой траншеей. Траншея заполнена гниющим мусором, железными отходами кузниц и случайными трупами. На северной, западной и южной сторонах города в стенах есть ворота, и мосты перекинуты через траншею в каждой из этих точек.

Первоначально основанный золотыми дварфами, Кхолтар - город горнов: место, куда могут прийти те, кто не желает платить более высокую цену в Молоте и Наковальне, чтобы купить все - от оружия и доспехов до ковшей, совков, поясных застёжек и стеллажей. Небо над Кхолтаром - всегда черное и закопченное дном и туманное, пылающее оранжевым ночью.

В центре города стоит Высокий Кхолтар, центр закона и правительства. Правитель города, известный как Щедрый Беларх, является якобы высшим торговцем и абсолютным повелителем. Правда в том, что городом управляют торговые семейства с обширными инвестициями в различных бизнесах, а беларх просто действует как их глашатай. Нынешний беларх - Энклэйвур Ростигрор (CN мужчина человек эксперт 4/боец 3/жулик 6), бывший караванщик, вор и бродячий торговец.

Леспер

В сердце Шаара, у северной оконечности Озера Леспен, находится разрушенный городок Леспер. Разрушенный налетчиками-гноллами в 640 DR, он с тех пор лежит в руинах. В настоящее время несколько тайных заклинателей-юань-ти, все из которых - члены организации, известной как Заговор Витков, ищут что-то в Леспере. Недавно они начали забирать себе в помощь не желающее этого местное племенное население и путешественников. Гуманоиды, взятые в Леспер, обычно либо жертвуются божеству юань-ти, или превращаются в стражей выводов и зараженных. (См. "Змеиные Королевства" для большего количества информации о юань-ти и Заговоре Витков).

Пелеверан

Руины этого древнего города стоят на склоне Лендрайза, прямо у того места, где Река Шаар выходит из-под земли. Пелеверан был некогда столицей древнего королевства Пелеверия, простиравшегося по равнинам, соединяющим Лендрайз, Файрстип и Шаарвуд. Город был разрушен в Году Драконьей Ярости (1018 DR), когда стал местом разрушительного конфликта между двумя враждующими фракциями Культа Дракона.

Храм, известный как Темная Яма Зловредности, посвященная полубогу Горготу, скрыта глубоко в туннелях и пещерах под городом, внутри огромной пещеры, которая когда-то служила городу зернохранилищем. У самого основания храма - почти бездонная яма, которая, как подозревают мудрецы, соединяется прямо с Баатором через *портал*.

Шаармид (большой город)

Шаармид - свободный торговый город с населением приблизительно 23,500. Его крепкие стены и огромные силы защитников делают город зоной безопасности для торговцев, которые стекаются сюда со всего региона для защиты от набегов племен, бандитов и монстров с полей.

Граждане Шаармида не заявляют ни о какой связи или преданности племенам с окружающих равнин, хотя многие происходят из них. Фактически, некоторые конфиденциально признают свое наследие, но предпочитают, чтобы другие не связывали их с их бывшими кланами. Большинство населения - этнически чистые лапалианцы, и поэтому они тесно связаны с ташаланцами. Предки этого народа мигрировали сюда, основав Шаармид после падения Леспера в 640 DR.

Несмотря на отказ граждан Шаармида демонстрировать фаворитизм, племена воспринимают их как давних союзников из-за их репутации посредников в делах с торговцами из других земель. В последнее время рынки Шаармида стали немного менее здоровыми из-за незаконной торговли, просочившейся из Иннарлита, когда там пришел к власти Рансар Пристолеф (см. Иннарлит в Главе 12), но это пока не привлекло большого внимания.

Герои и монстры

Персонажи многих рас могут происходить из Шаара. Возможны все - представители кочевых племен, шаарцы, кентавры, вемики, локсо и три-крыны. Другие человеческие этнические принадлежности, также как полуэльфы, эльфы, гномы, халфлинги, дварфы и полуорки, могут происходить из любого из торговых городов, рассеянных по полям.

Большинство персонажей - золотых dwarфов приходит из Великой Трещины, как и случайные гномы, хотя область Холмов Ратгонт - более вероятное место происхождения персонажей-гномов. Персонаж-гнолл мог вырасти в или около Дан Хиллс, и при экстраординарных обстоятельствах приключенцем может стать даже дикий эльф из Мглистой Долины.

Регион Мглистой Долины, регион локсо и регион три-кринов - новые для Шаара. Многие из новых умений, включая различные основанные на ярости и племенные, соответствуют персонажам, происходящим из этой области.

Среди престиж-классов, детализированных в Главе 2, глубинный защитник Великой Трещины соответствует золотым dwarфам. Небесный страж Великой Трещины (см. "Расы Фазруна") также весьма подходит для персонажа-золотого dwarфа из этого региона. Персонаж-скальный гном может иметь престиж-класс пробивающего гнома (см. "Расы Фазруна"), а человек может захотеть стать шаарским охотником (см. "Руководство Игрока по Фазруну").

Шаар изобилует всеми видами опасных существ. Из новых монстров, детализированных в Главе 5, этой области соответствуют бегуилеры, циклопы, локсо, мантимеры, раттелиры, звездозмеи и три-крины. Другие обычные монстры - гноллы, бехиры, анкеги, вемики, кентавры, виверны, перитоны и мантикоры.

Пограничные области

Сияющий Юг широкой полосой пересекает Фаэрун, простираясь более чем на 2,000 миль вдоль побережья Великого Моря и охватывая почти 1,000 миль с севера на юг в своей самой широкой точке. Земли Дамбрата, Дурпара, Истганда, Великой Трещины, Халруаа, Люирена, Шаара, Вара Золотого и Велдорна граничат со многочисленными королевствами, лесами и горными цепями, с которыми народ Сияющего Юга торгует, воюет или просто наблюдает с опаской. На востоке виднеется Улгарт - и как давняя угроза, и как потенциальный торговый партнер, и за ним - Крайний Восток. На севере лежат Горы Файрстип и Чондалвуд, враждующие нации Унтера и Мулхоранда и пустоши, известные как Равнины Пурпурной Пыли. На западе Сияющее Море, королевство Лапалия и таинственные Джунгли Мхайр формируют линию, которая служит границей для области, известной как Сияющий Юг.

Граничные Королевства и Озеро Пара

Прямо на север от дальнего западного конца Шаара тянется береговая линия Озера Пара, занятая горсткой маленьких царств, известных как Граничные Королевства. Несмотря на свое название, эти царства по сути не граничат ни с кем, кроме друг друга, и их границы постоянно находятся в состоянии непрерывного изменения, потому что местные правители (главным образом авантюристы) возносятся и падают со сменой сезонов. Простой народ, живущий в этой области, живет рубкой леса, горной промышленностью и рыболовством. Они не уделяют много внимания тому, кто местный лорд, так как очень хорошо знают, что правитель, возникающий сегодня, завтра вполне может смениться.

Кочевники Шаара редко заходят так далеко на запад, потому что Граничные Королевства не предлагают им ничего, что нельзя гораздо проще получить на полях. Барьер, сформированный Рекой Сцелптар, делает область еще менее подходящей для набегов. Однако, через Граничные Королевства с обеих направлений проходит немалый уровень торговли, начиная с того, что часто здесь останавливаются караваны, движущиеся между Сияющим Югом и Калимшаном, Тетиром и далее. Некоторые из этих торговцев следуют по дороге вокруг берегов Озера Пара - пересекая Пролив Штормов между Теймаршем и Тулдолфором, - в то время как другие рискуют забраться на желтые воды к грязным жителям самого озера, пересекая его к северному берегу, чтобы торговать с тамошними городами.

Лорды-авантюристы Граничных Королевств регулярно выезжают из своих маленьких твердынь и крепостей в Шаар, ища новых приключений, не связанных с текущими делами. В большинстве случаев кочевники их не трогают, так как они занимаются своими делами и не стоят конфронтации. Иногда, однако, авантюристы оказываются вовлеченными в одну из стычек племен или территориальных войн, которые часто бушуют на полях. В этом случае более героические авантюристы обычно принимают чью-то сторону, в то время как более хитрые поставляют обеим сторонам оружие и магию в надежде продлить конфликт. Как правило, племенные народы в конечном счете утомляются от вмешательства авантюристов и, решив дела между собой, затем обращаются против нарушителей и выгоняют их из Шаара.

Сумеречный Лес и Лес Куэрт

Существенная часть земли, затронутой Граничными Королевствами, укутана лесом, и кочевники из Шаара давно собирали травы и охотились за продовольствием и водой в этой области. Однако, в недавние годы некоторые из ориентирующихся на лесистые местности авантюристов, посещающих Граничные Королевства, начали селиться на краю этих лесов. Шаарцы считают Сумеречный Лес и часть Леса Куэрт своими традиционными землями и недовольны вторжением в эти области друидов, рейнджеров и затворнических колдунов. Чем больше авантюристов селится там, тем более напряженной становится ситуация, и в недавние годы произошло немало крупных стычек.

Чондалвуд

Эта длинная гряда леса бежит от северной стороны Шаара мимо северного конца Лендрайза и за Горами Файрстип, простираясь до побережья Вилонского Предела. Хотя немало этой лесистой местности лежит за пределами области, известной как Сияющий Юг, южный конец ее примыкает к Старой Дороге, торговому маршруту, соединяющему Чондат со многими из мест Шаара. На самой южной оконечности полей Старая Дорога и Дорога Пыли сходятся в Хардкастле.

Обитатели Чондалвуда активно препятствуют входу посторонних в его темные глубины. В дополнение к обычным опасным животным - типа змей, пауков, тигров и т.д. - в лесу есть многочисленные опасные растения и растительные существа. Различные грибы и грибки, а также омела и другие паразитные растения, видны на земле леса. Волочащиеся насыпи, тендрикулосы, лозы-убийцы и другие злые растительные существа также время от времени вырастают здесь. Но истинная угроза иноземцам, путешествующим по этому лесу - сатиры, кентавры, дикие эльфы и дикие призрачные халфлинги. Кроме того, в последнее время по близлежащим городкам прошли слухи, что здесь обосновался значительный контингент гигантов.

Друиды, совместно живущие в Чондалвуде, наблюдают за лесистой местностью и хранят ее здоровье. Их анклав, который даже более скрытен и отстранен, чем большинство таких групп, собрал различные виды существ в патрули и проинструктировал их наблюдать и следить за любыми группами, помимо торговых караванов, идущих по Старой Дороге. Когда появляются авантюристы или лесорубы, существа начинают пугать вторгшихся, издавая угрожающие звуки и показывая странные огоньки в надежде отпугнуть пришельцев, прежде чем те войдут под сень леса. Если это не срабатывает, существа не смущаются предпринимать более агрессивные действия.

Рутиэн-Тхан

Легенду о древнем городе эльфов, скрытом в глубинах Чондалвуда, столетиями рассказывают у походных костров. Истории расходятся в том, где именно этот город, но большинство версий имеет несколько общих нитей. Эльфы несколько тысячелетий открыто жили в лесу во множестве городов на деревьях. Они поначалу торговали с людьми, селившимися по окраинам леса, но когда заготовка леса началась всерьез, эльфы попытались остановить ее. После ужасного поражения от объединенных сил людей оставшиеся эльфы отступили вглубь, в середину леса, возможно - в скрытый город Рутиэн-Тхан. Некоторые говорят, что этот город был покинут в течение Эльфийского Исхода, в то время как другие заявляют, что он вообще никогда не существовал. Никто пока что не был способен найти какие-либо свидетельства существования этого древнего города, хотя искали многие.

Горы Файрстип

Горы Файрстип тянутся от оконечности Озера Пара на восток к Лендрайзу и Чондалвуду, затем идут по северной границе Шаара, соединяясь с землями за ним. Гряда Файрстип не то чтобы ужасно запретна или заполнена монстрами, пики ее не особенно высоко. На южной стороне шаарские племена провозгласили предгория священными местами погребения, и могилы их предков рассеяны по всему протяжению горных хребтов.

Кочевники не допускают в эти горы никого - даже членов конкурирующих племен, не требующих традиционных прав на участок. Любого, кого они находят нарушившим границу области, они атакуют, едва увидев, и отбрасывают или убивают. С северной стороны неприятность - бандиты и интеллектуальные монстры типа хобгоблинов и огров, нападающие на караваны на различных торговых маршрутах, змеящихся по этой области. Старая Дорога из Чондата опоясывает северную границу гор, протискиваясь между Файрстип и Чондалвудом, в то время как Золотая Дорога из Сеспеча фактически бежит прямо через узкий проход в западном конце горного хребта. Милиция и из Торша на востоке, и из Иннарлита на западе выпускает регулярные патрули, чтобы не дать налетчикам полностью заполнить дороги.

Иннарлит (метрополис)

Иннарлит занимает дальневосточную оконечность Озера Пара, прямо на север от Гор Файрстип. За правильную цену здесь можно купить любой товар, включая незаконные товары типа яда, наркотиков и рабов.

Недавнее возвышение Рансара Пристолефа (LE мужчина чондатанский человек волшебник 12) к управлению городом вызвало некоторые фундаментальные изменения в динамике региона. Прежде всего, Рансару приятно его комфортное существование, и он неистово ненавидит что-либо, мешающее караванам входить в его город или выходить из него. Таким образом, у него агрессивный подход к налетчикам, скрывающимся в Файрстипе и нападающим на торговое движение по Золотой Дороге. Рансар начал посылать в горы большие военные силы для отслеживания и уничтожения любых разумных существ, не имеющих законных причин там находиться - и тех, кто укрывается там, чтобы быть в безопасности. Кроме того, из-за секретных связей Пристолефа с Цириком и его усилий по ниспровержению для своих целей большинства крупных торговых домов все больше незаконной торговли Иннарлита распространяется на юг, к Шаармиду.

Лапалийя

Лапалийя - конфедерация городов-государств по юго-восточному берегу Сияющего Моря. Она простирается с восточного конца Гор Делфин до Полуострова Шейр и от берегов Сияющего Моря до северного края Джунглей Мхайр, Стен Халруаа, западного края Бандитских Пустошей и пиков Дан Хиллс. Свободно управляемые Сверхкоролем Шейрталара, эти маленькие царства иногда известны как Лига Лапал или Города Морского Бриза, хотя последнее название технически также включает Нарубел, Ташулту, Ормпур и руины Прокалита. Но города-государства, составляющие эту нацию - капризная партия, и конфликты среди них (и откровенные политические конфронтации и тайные махинации) более распространены, чем споры с соседними странами.

Каждый из городов-государств Лапалийи имеет гражданское божество, и его граждане препятствуют всем другим верам. Темное божество лапалианских мифов - Амфисбаэна Мировая Змея, обернувшая мир своими витками и медленно сокрушающая его в мякоть по мере того, как он пожирает себя.

Сегодня Лапалийя населена главным образом шаарцами и калишитами, ташаланцы составляют лишь маленькое меньшинство. Независимо от своей этнической принадлежности лапалийцы - рьяные воины и трудолюбивые торговцы, очень ценящие личную честь и пристойность. Поединки и вражда, которыми не пренебрегают народы других земель, с готовностью отвергаются. Клерики и монахи в Лапалийе наслаждаются положениями уважения и власти, в то время как на тайных заклинателей смотрят с некоторым подозрением - отношение, восходящее к Ярости Волшебников (1142 DR).

Лапалийцы видят в змеенароде величайшую угрозу своим жизням и собственности. Таких существ убивают, едва завидев, если они откроют себя, и откровенные деловые отношения с ними караются смертью. Однако, юань-ти имеют в Лапалийе значительное влияние, и должностные лица обычно закрывают глаза на подозрительные деловые отношения, если в них вовлечены персоны, имеющие существенную политическую силу.

Столетия назад Лапалийя была нацией лишь по названию, по существу управляемая бессильным Великим Советом, состоящим из сатрапов пяти самых мощных городов-государств. Союз правящих домов Шейрталара и Лашпула в Году Радостных Вестей (1147 DR), собравшись сразу после Ярости Волшебников, привел к установке правителя - Сверхкороля Лапалийи. Помимо управления городами Шейрталар и (через наследника трона) Лашпул, сверхкороль теоретически управляет всей Лапалийей с согласия Великого Совета, который может голосовать по решениям, которые он формулирует,

но не может вводить свои собственные декреты. Однако, практически сверхкороль все же должен гарантировать единодушное согласие представителей Саммареша, Итмонга, Лашпула, Шейрталара и Узурра для любой новой политики, и этот процесс обычно включает в себя переговоры с правящими Шунсарами Итмонга и Сатрапами Лашпула.

Ормпур (большой город)

Также известный как Ормпар на местном наречии, Город Шафрана (население 24,612) находится в Заливе Ормпур в восточном конце Сияющего Моря. Управляемый Высоким Суикхом Хелбареймом "Штормовым Ветром" Аланаскером, город известен своим производством шафрана. Фактически Залив Ормпур - единственное место на Фазруне, где в изобилии растет цветок шафрана, необходимый для производства этой редкой специи. В отличие от Лапалии на юге, большинство человеческого населения здесь имеет ташаланское происхождение. Различие в этнической принадлежности происходит от того факта, что Ормпур никогда не завоевывался шаарскими кочевниками - прежде всего потому, что этот народ всегда приветствовали на рынках города.

Ормпур долго был мощным и независимым городом-государством благодаря давнишнему союзу с цветными вирмлигами. Даже в течение эры Империи Шуун Ормпур сохранял свою номинальную независимость через осторожное дипломатическое маневрирование при дворе кисаров и невысказанную угрозу, излагаемую его оседланными вирмлигами. Однако, не так давно кровавая борьба среди королевской семьи города вкупе со множеством других неудачных событий уменьшила Ормпур из великого города до меньшего царства, каковым он и является сегодня. Хотя он все еще сохраняет свою номинальную независимость, Ормпур все сильнее попадает под влияние Сверхкоролей Лапалии.

Шейрталар (метрополис)

Сияющий Город у Моря (население 52,135) стоит в Заливе Шейр на северном конце намного большего Залива Талар, который расположен у основания полуострова Шейр. Земли резко обрывается в воду, позволяя прибывающим на кораблях видеть почти весь город сразу. Прозвище города - результат того факта, что большинство видных зданий - куполообразный, украшенные серебром и золотом.

Шейрталар - столица Лапалии и самый большой и мощный из городов-государств конфедерации. Его правитель - Сверхкороль Лапалии Шалим Убийца Вирмов (СН мужчина ташаланский человек боец 5/колдун 5/невиданный рыцарь 7). Куполообразный Дворец Сверхкороля, самый видный из вех Шейрталара, стоит на вершине гранитной гряды в верхней трети города. Позолоченный Дом Сверкающих Монет, храм, посвященный Вокин, гражданскому божеству города, также невероятно богат. Поскольку большинство торговых товаров, идущих из Шаара в западный Фазрун, проходит через этот порт, он стал одним из самых космополитических городов Юга.

Для большего количества информации о Лапалие см. "Змеиные Королевства".

Джунгли Мхайр

Джунгли Мхайр лежат между Морем Лапал и Западной Стеной Халруаа. Это пространство темного, тропического леса содержит весь спектр растений, животных и монстров - большинство из которых неизвестны где-либо еще и многие из которых смертельны. Юань-ти, считающие эти джунгли священными, приходят сюда охотиться, обыскивать древние руины своих предков и отбрасывать вторгшихся. На севере Джунглей Мхайр еще есть ужасные тигры, дигестеры и много



кочевых племен диких дварфов-охотников. Более влажные южные пределы в конечном счете переходят в обширные мангровые болота, по которым рыскают уединенные пауки-мечники и нагагидры.

Юань-ти живут и среди руин Мхайршаулка, и в других крупных руинах, захваченных уединенными фаэрунскими ха-нагами и нагагидрами. Меньших руин на поверхности практически нет, потому что рост джунглей за тысячелетия полностью пожрал их. Рассеянные промоины по всем Джунглям Мхайр ведут в Змеиные Глубины, и исследователям советуют следить за ловушками-промоинами, установленными охотниками-дварфами.

Для большего количества информации о Джунглях Мхайр см. "Змеиные Королевства".

Мулхоранд

Некогда протяженная империя, включавшая в себя немалую часть восточного Фаэруна, ныне Мулхоранд - тень того, чем он был на своем пике. Несмотря на свое общее снижение и тот факт, что его бывших божественных правителей заменили смертные лидеры, Мулхоранд - все еще могучая нация и потенциальная угроза любой стране поблизости. К счастью кочевников Шаара, большинство внимания Мулхоранда было обращено скорее на север и на запад, чем на юг. Тэй был некогда частью Мулхорандской Империи, и мулан обеих наций все еще помнят этот факт. Мулхоранд также был традиционным врагом Унтера, и мулхорандские силы недавно вторглись в эту страну и почти завоевали ее.

Поскольку много времени, внимания и ресурсов были посвящены другим интересам, лидеры Мулхоранда не так сильно рассматривали возможности расширения на юг. Фактически, кочевники извлекли выгоду из текущей ситуации, так как Мулхоранду требуется устойчивый поток торговых товаров, чтобы оборудовать и кормить свои армии в Унтере. Поток товаров и монет между Мулхорандом и регионом Золотой Воды был бы еще больше, если бы не проблемы с монстрами в Велдорне, и мулхорандцы уверены, что разберутся с этой проблемой когда-нибудь в будущем.

Горы Меча Дракона

Эта узкая полоска гор отделяет Мулхоранд от Равнин Пурпурной Пыли. Так как ее пики наполнены сфинксами, гриффонами, иртаками и несколькими синими драконами, она служит эффективным барьером между этими двумя регионами. Горы выступают за края Шаара, и единственный сухоходный маршрут из Золотой Воды в Мулхоранд и обратно проходит между окончательностью гряды и Азулдатом, Озером Соли.

Маленький город Миштан, который служит воротами к Городу Мертвых, отмечает конец торговой дороги с юга. Управляемый духовенством, посвященным Осирису, мулхорандскому божеству мертвых, Миштан служит базой действий для непрерывного строительства Города Мертвых. Миштан размещает рабочих, строящих гробницы, и его склады хранят припасы и продовольствие, существенная часть которого прибывает с юга.

Город Мертвых, где мулхорандцы традиционно хоронят своих достойных мертвых, лежит недалеко на восток от Миштана, угнездившись в предгорьях в южном конце Гор Меча Дракона. Гробницы, обелиски и другие великие отметины возвышаются над низкими холмами, и они были бы целями грабителей могил и авантюристов, если бы не своры зомби и скелетов, размещенных в завершенных гробницах. Немногие храбрые души, пытающиеся украсть богатство, запечатанное в гробницах, часто неосторожно выпускают нежить бродить по предгорьям, и иногда эти существа пробиваются на запад в Миштан или на юг к торговому маршруту.

Равнины Пурпурной Пыли

Подобно Рорину, Пустыне Пыли, Равнины Пурпурной Пыли состоят из обширной пустоши, отмеченной летящими песками и захороненными руинами. По общему мнению сформированный, когда божества Унтера и Мулхоранда боролись друг против друга, песок, как считают, слабо магический, хотя никто не может сказать его точных свойств. Несмотря на слухи о падшей магии и опасности разрываемой ветрами пустыни, равнины не полностью необитаемы. Выносливые кочевники бродят по их западному краю, держась достаточно близко к предгорьям Гор Меча Дракона, чтобы найти воду и добычу, но достаточно далеко, чтобы избежать худших из хищников, живущих на склонах гор.

Фактически, опасности Равнин Пурпурной Пыли далеко не ограничиваются опаляющим солнцем, недостатком воды и ослепляющими песчаными бурями. Огромные пурпурные черви устраивают свои логовища в песках, поднимаясь подобно массивным змеям, чтобы сожрать все, что подходит к ним достаточно близко. Эти громадины превосходят любое существо, кроме самых больших и самых хитрых драконов региона.

Некогда часть Империи Имаскар, Равнины Пурпурной Пыли все еще скрывают многие из древних секретов нации. Многочисленные руины рассеяны по их поверхности, и немало маршрутов ведет вниз, сквозь песок и скалы, в Подземье. Втиснутая между регионом Корня Земли и Глубинным Рорином, область Подземья под Равнинами Пурпурной Пыли - дом нескольких свирепых и жестоких племен лизардфолков - существ, не видевших дневного света столетиями, если не тысячелетиями. Эти чешуйчатые существа обычно приносят старую имаскарскую магию на защиту своих пещер, используя изделия силы, неслыханной на современном Фаэруне.

Сияющее Море

За исключением Моря Упавших Звезд, Сияющее Море поддерживает большинство торгового движения среди всех водных тел на Фаэруне или вокруг него. Существенная часть торговли по нему идет непосредственно к восточной оконечности моря, к Лапалие и независимому городу-государству Ормпур. Эти порты функционируют как организационные пункты между мореходным движением и сухопутными караванами, транспортирующими товары по всему Сияющему Югу. В результате товары с Чалтского Полуострова, Калимшана и аж с самого Побережья Меча проделывают свой путь в западный конец Шаара, через Проход Талат в Халруаа и в другие области Сияющего Юга. Даже суда, добравшиеся из самой Мазтики, часто привозят странные и экзотические изделия на рынки Сияющего Юга через Сияющее Море.

Улгарт

Хотя географическая близость может привести некоторых к тому, чтобы считать Улгарт частью региона Золотая Вода, различия между этой нацией и другими в заливе достаточно существенны, чтобы классифицировать ее как отдельное царство. Во многом Улгарт - изолированная нация, ограниченная на севере Стеной Пыли, на западе - Дурпаром и Золотой Водой, на юге - Великим Морем и на востоке - обширными равнинами Крайнего Востока. Подобно другим странам отпрыскам Империи Рорин, Улгарт перенес столетия темного варварства после уничтожения великой нации. Немного технологического или коммерческого развития происходило здесь в то время, когда конкурирующие племена с Сияющего Юга и далее вели в этом регионе бесчисленные маленькие войны. Наконец, после того, как кровопролитие уменьшило местное население до малой доли от его прежнего размера, народ Улгарта утомился войной и обратился к аграрным делам. Нация развила высоко структурированную систему каст, состоящую из лордов, имевших землю, и крестьян, работавших на ней под защитой лордов.

Сегодня Улгарт - традиционная монархия, управляемая Королем Драсной Синяя Мантия (LG мужчина человек аристократ 6/боец 8) и разделенная на шесть различных баронств. Бароны, наблюдающие за этими секциями, должны обеспечивать отряды для помощи в защите страны, и они ведут плотную торговлю, чтобы оплатить поддержку этих армий.

Как и у его соседей по заливу, многое из богатства и процветания Улгарта происходит от торговли по Золотой Воде. Нация стала сильным экспортером зерновых культур, отгружая пищевые продукты во многие другие регионы по южному побережью Фазруна. Близость Улгарта к океану уменьшает внутренние температуры, и почти ежедневный дождь и вообще влажный климат дают богатство и плодородие посевным землям.

Правление и правительственная политика в Улгарте очень ограничены. Бароны наблюдают за осуществлением большинства законов, судов и наказаний преступников. Религия в Улгарте не столь доминирует, как в других местах региона Золотая Вода, и священники не играют активной роли в создании и предписании законов. Народ крепко верит в четкое разделение светских и духовных ролей, и он чувствует, что мирское поведение персоны не должно быть областью влияния храмов. Но даже в этом случае те, кто отвечают за правосудие, признают ценность хорошего заклинания поиска правды, и они часто обращаются к священникам или магам, способным владеть такой магией.

Криминальная система Улгарта весьма строга. Любой гражданин, признанный виновным в серьезном преступлении, обычно приговаривается к быстрой смерти и казнится. За меньшие преступления виновная сторона может выбрать между предписываемыми службой в армии, работой на баронских полях или отбыванием тюремного срока. Тюрьму выбирают немногие, хотя служба в армии часто означает патрулирование восточной границы Улгарта и наблюдение за вторжениями орд варваров с Крайнего Востока. Как только преступник отслужил предложенное, он чист и свободен возобновить свое положение в обществе без какого-либо клейма.

Население Улгарта - кардинально люди, хотя здесь принимают и другие расы. Несколько эльфов, дварфов, гномов или халфлингов удобно устроились в феодальном обществе Улгарта, привлекая внимание местных жителей. Несколько дварфов живут в местных горных цепях и работают там в шахтах, но они четко отделяются от остальной части общества Улгарта и редко смешиваются с людьми, кроме как для торговли. Другие гуманоиды в Улгарте не приветствуются, особенно потому, так у страны было немало неприятностей с непрерывными набегами серых орков со Стены Пыли. В большинстве случаев гуманоидов, кроме отмеченных выше, убивают, едва увидев.

История Улгарта и Дурпара враждебна, лишь недавно повернувшись в сторону мирных отношений. Хотя эти две нации наконец нашли средства понимания друг друга, улгартане все еще поддерживают значительно укрепленную границу со своим соседом с северо-запада.

Келаззан (большой городок)

Келаззан (население 5,000) - и самое южное, и самое западное сообщество Улгарта. Поскольку здесь находятся военно-морские верфи страны, порт намного больше, чем обычно для городов такого размера. Большинство постоянных жителей живет строительством и поддержкой кораблей, но значительное количество также работает по правительственным делам.

Барон этого региона - Ларид Херокимал (LG мужчина человек паладин 13), военный герой и искренне религиозный человек. Он не навязывает своей веры своему народу, но упорно требует, чтобы те, кто живут в пределах его баронства, соблюдали установленную им справедливую систему законов. Он не допускает преступной деятельности и посвящает необычно высокий уровень ресурсов для отыскания и устранения воров и других злодеев. С более светлой стороны, барон также желает видеть, чтобы каждый получал плоды своей собственной работы в максимально возможной степени. Это отношение происходит не от какого-либо благородного понятия, что весь народ равен - просто Херокимал чувствует, что никому не следует позволять получать несправедливое преимущество над другими или не давать другим извлекать выгоду при возможностях. В результате торговля в пределах Келаззана оживленная, а условия жизни необыкновенно приятны.

Орвилтар (большой город)

Расположенная в Медном Заливе (названном так потому, потому что его вода не кажется настолько же золотой, как таковая большей части залива на севере), столица Улгарта - также место расположения обширных поместий Короля Синяя Мантия. Орвилтар (население 21,000) - также первичная торговая связь Улгарта с остальной частью мира, и через его порт, защищенный почти двумя дюжинами военных кораблей, идет очень плотное коммерческое морское движение. В дополнение к своему сильному военно-морскому присутствию Орвилтар поддерживает значительную постоянную армию, и три массивных башни защищают его гавань, каждая из них оборудована огромной баллистой, которая может стрелять в залив на четверть мили.

Значительные количества пищевых продуктов и драгоценных металлов ежедневно покидают порт, а прибывают в него предметы роскоши подобной ценности. Рынок в центральном Орвилтаре не совсем такого же размера, как в городах Дурпара, но торговля столь же энергична. Улгартане в эти дни счастливы вести дела с дурпарцами, и хотя их соседи с северо-запада все еще берут верх в большинстве дел, орвилтарцы сами по себе тоже стали мастерами коммерции.

Унтер

Некогда столь же могучий и гордый, как Мулхоранд на востоке, теперь Унтер - разделенная нация, сломанный образ своей прежней славы, разорванный на части гражданским волнением и вторжением. После падения Джилгима и военного вторжения Мулхоранда народ Унтера был и испуган тем, что таит будущее, и обнадежен новым жизненным путем на горизонте. Обиженные десятилетиями разделения между имущими и неимущими, обыватели обратились к духовенству. Закон и цивилизованность пали к обочинам, когда народ поднялся на борьбу, чтобы взять то, что необходимо для выживания - силой или воровством. Хаос в результате этого поставил многих беженцев из Унтера перед приближающимися мулхорандскими армиями.

Беженцы, сбежавшие в Шаар, обнаружили, что поездка путешествие по открытым полям в другие места - долгое и рискованное. Многие из тех, кто не сдался перед стихией, были либо захвачены племенными разбойничьими партиями и проданы в рабство, либо просто убиты за злоупотребление священными землями. Другие сумели достичь ближайших торговых общин, где они быются за то, чтобы найти работу, или надеются присоединиться к караванам, идущим в другие места.

Война также стала благом для торговцев, продвигающихся в Унтер с юга. Поначалу унтерские солдаты нуждались в припасах для защиты своей родины, а после того, как их отбросили, мулхорандским силам понадобились те же самые товары. Оружие из Великой Трещины, продовольствие из Вара Золотого и даже кое-какая магия из Халруаа проделали путь в разорванные войной регионы южного Унтера, чтобы помочь в конфликте и прокормить беженцев.

Равнина Черной Золы

Названная так из-за толстого слоя вулканических осколков, постоянно выбрасываемых из Дымящих Гор к северу, Равнина Черной Золы - дом значительных поселений коричневых драконов и гигантов золы (каменные гиганты с черной, пыльной кожей). Множество беженцев от Унтерско-Мулхорандского конфликта было вынуждено бежать через эту область, и те, кто сумели пройти невредимыми, упорно утверждают, что видели несколько разрушенных зданий, высывающихся из пепельной земли. Те, кто говорят, что таились в тех руинах, почти повсеместно утверждают, что под землей находятся существенные останки сооружений. Однако, никто не был достаточно храбр (или глуп), чтобы рискнуть залезть в подземные уровни и выяснить больше.

Зеленые Земли

В нормальные сезоны плодородные поля в этой области Унтера магически улучшаются, производя урожай, достаточный для того, чтобы прокормить большую часть нации. Однако, во время вторжения Зеленые Поля были разбиты в грязь, а посевы вытоптаны. Чтобы избежать широкого распространения голода и возможных беспорядков среди местных жителей, мулхорандские силы импортировали большое количество продовольствия с юга, особенно из Сияющих Земель и Люирена. В результате торговля пищевыми продуктами была по всему Сияющему Югу более оживленной, чем обычно.

Места для приключений

На землях Сияющего Юга и вокруг них интересные места для авантюристов есть в изобилии. От древних руин забытых культур до ярких городских улиц в каждом из портов побережья можно без особого труда найти возможности для героизма. Приток сокровищ и магии из недавно обнаруженных запасов монстров, покинутых городов и забытых гробниц так же сильно воздействует на местную экономику, как и коммерция с торговлей. Регион известен своими приключениями так же, как и своей резкой окружающей средой и уникальными культурами.

Эта глава детализирует три коротких, основанных на определенных участках областей для приключений. "Астральная Гостиница" показывает халруанскую таверну и гостиницу, ее владельца и его необычное времяпрепровождение. "Лагерь бандитов" описывает скрытую лагерную стоянку грабителей с большой дороги в Лесу Амтар и ее жителей. "Дварфский склеп" детализирует забытую похоронную палату золотых дварфов.

Астральная Гостиница

На главном перекрестке сельскохозяйственной деревни Эйчул в Халруаа стоит популярный паб и приют - Астральная Гостиница. Принадлежащая Пирснилу Огнескоку (статистика которого дана в конце этой секции), Астральная Гостиница - удобное место, где можно найти прекрасную выпивку или пищу и получить комнату на ночь. Конечно, находящаяся в Халруаа Астральная Гостиница также наполнена всем спектром необычной и (в глазах некоторых посторонних) фривольной магии. Пирснил считает обязательным для себя получить любой возможный комфорт, смонтировав в своей гостинице для привлечения клиентов разнообразные магические улучшения. Главным образом его усилия сработали. Пивная полна каждый полдень и вечер до закрытия, и почти все комнаты в большинство ночей арендованы.

Цены на продовольствие и поселение в Астральной Гостинице - вдвое выше указанных в Таблице 7-8: Товары и услуги В "Руководстве Игрока"; разряд пищи и пребывания в гостинице - "хорошие". Однако, цены Пирснила на выпивку и обычное продовольствие дешевле (та же цена, что и в Таблице 7-8) для привлечения местных жителей, и он дает скидку 10%, когда посетитель хочет арендовать комнату на неделю. Пирснил также при случае занимается колдовать.

Первый этаж

Главный этаж Астральной Гостиницы включает комнату отдыха, бар, кухню и комнаты хранения кухни. Все они описаны ниже.

1. Комната отдыха

Комната отдыха, или пивная, заполнена и деревянными столами-эстакадами со скамьями рядом, и круглыми столами со стульями. В отличие от большинства таверн в северном климате Фаэруна, которые часто темные, нагретые огнем, дающим глубокие тени, со множеством коптящих светильников, главная комната Астральной Гостиницы - открытая и полная воздуха. В каждой из стен есть широкие окна, выпускающие множество света, и при умеренной погоде они остаются открытыми, чтобы в них дул ветерок. Чтобы в это время не впускать насекомых, окна закрыты экранами из



проволочной сетки, сделанными золотыми дварфами Великой Трещины.

В течение долгой жаркой части года окна остаются закрытыми. Вместо естественного охлаждения Пирснил использует магическую систему, встроенную в пару каминов (которые являются чисто декоративными; фактически в них никогда не горит огонь). Каждый дымоход может быть по команде охлажден *леденящей палатой Дарссона*. Другая команда активизирует *охлаждающий бриз Дарссона*, давая движение воздуху в комнату и из нее. Таким образом, целый день температура приятно прохладна, и пивная - популярное место, в котором можно посидеть во время дневной жары.

Железный голем по имени Лязг стоит на виду, служа Астральной Гостинице вышибалой. Построенный с помощью золотых дварфов и *руководства железного голема*, Лязг на вид подобен дварфам - всего 4 фута высотой и намного шире, чем было бы пропорционально для человеческой фигуры. Внушительная форма голема напоминает, что Пирснил не потерпит в своей гостинице неприятностей, но Лязг был проинструктирован не использовать смертельную силу, если кто-либо не нанесет ему реальный урон. Он просто сопровождает обидчиков за двери, вышвыривая их на улицу. За всю историю гостиницы Лязг удалил всего одного посетителя, который был слишком пьян, чтобы управлять собой (или рационально думать о противостоянии железному голему).

Интерьер комнаты равномерно освещен по стенам, потолку и на каждом столе различными драгоценными камнями, на которые было наложено *непрерывное пламя*. Эти магические огни в течение дня остаются мягкими и тусклыми, но разгораются с приближением сумрака. Когда полностью опускается темнота, гостиница освещается всеми цветами радуги.

Время от времени посетители пытаются украсть тот или иной драгоценный камень *непрерывного пламени*, но Пирснил может понять это по изменению динамики освещения комнаты. Предупреждающего крика и присутствия Лязга всегда достаточно для того, чтобы камень вернули на свое место.

Лязг: Средний железный голем; hp 129; см. "Руководство Монстров" и отрегулируйте статистику для размера голема.

2. Бар

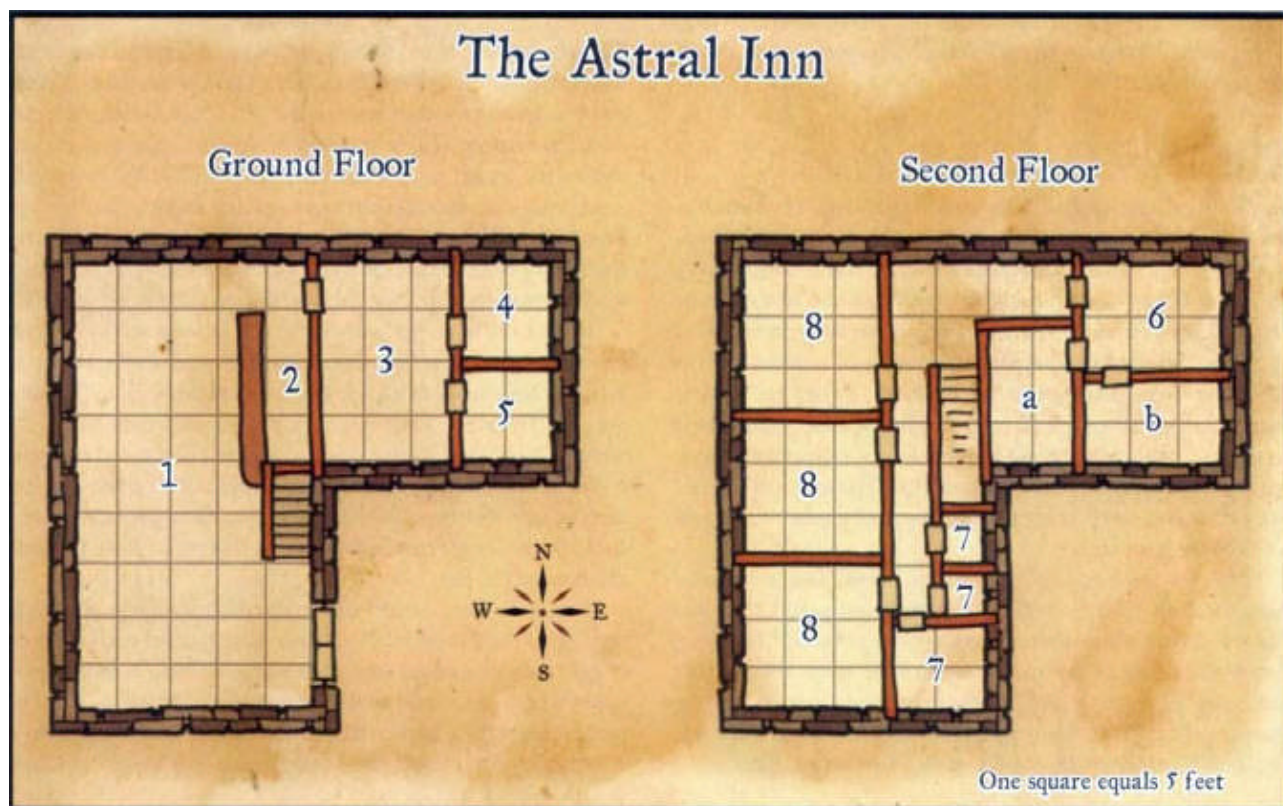
Бар простирается по стене рядом с дверями, ведущими в кухню и под лестницей, ведущей на второй этаж. Пирснил проводит большинство своего времени здесь, следя за своим заведением. У него под барной стойкой есть несколько маленьких железных купе, постоянно наполненных заклинанием *леденящая палата Дарссона*, где он держит охлажденные напитки и лед.

Над баром на стене Пирснил установил специальную витрину. Весь футляр сделан из стеклянной стали дюймовой толщины (твердость 20, 40 очков жизни, см. "Расы Фаэруна" для большего количества информации) и защищен замком самого высокого качества (DC Открывания Замка 40). Кроме того, сам футляр - чудесный предмет, излучающий *антимагическое поле* для защиты своего содержимого, излучая его на 1 фут в каждом направлении. (Как магическое изделие, футляр имеет +7 бонус на спасброски Стойкости против любого удара, который может сломать его).

В футляре Пирснил держит одну из самых ценных своих демонстрируемых вещей - *заранган*, датируемый временами Нетерила (его уникальные свойства описаны в отдельной статье в конце этой секции). Кроме того, Пирснил каждый день размещает на *зарангане* слышимую версию заклинания тревога, которая срабатывает, если кто-либо кроме него касается предмета. Конечно, тревога не будет звучать немедленно, так как *заранган* находится внутри зоны влияния *антимагического поля*, но она прозвучит громко и ясно, как только камень вынесут из этой зоны.

3. Кухня

Здесь готовится продовольствие, которое подает Астральная Гостиница. Комната оборудована несколькими столами, а также большой каменной духовкой, на которую каждое утро накладывается *пламенная печь Дарссона*. Пирснил нанимает трех поваров и две обслуживающих девочки, но все пятеро могут делать любую работу. Немалая часть платы Астральной



Гостиницы - таковая за копченую рыбу с побережья, шматы мяса из стад в Нате и за широкий ассортимент соленых плодов и овощей, ввозимых из Люирена.

4. Кладовая

Здесь хранятся продовольственные изделия, не нуждающиеся в каком-либо специальном сохранении. Такие изделия включают сушеное и копченое мясо, мешки муки, травы, некоторые овощи, посуду и горшки и кастрюли для кухни.

5. Холодильник

У этой комнаты толстые, изолированные стены, и она улучшена постоянным заклинанием *леденящая палата Дарссона* для содержания холодным и свежим разнообразного продовольствия. Здесь можно найти яйца, мясо, домашнюю птицу, рыбу, дополнительные бочонки с напитками, сыры и другие овощи.

6. Квартира Пирснила Огнескока

Эти палаты занимает Пирснил. Дверь защищена удивительным замком (ДС Открывания Замка 40), который является также чудесным предметом, сработанным с использованием заклинания *тайный замок*. Тайный замок позволяет проходить Пирснилу, и у него есть ключ для механического его открывания. Каждое окно также улучшено *тайным замком*, и вся комната оберегается постоянной *тревогой* (ментальная версия). Наконец, Пирснил держит здесь своего любимчика - халруанского бехира, красивого топазо-желтого экземпляра по кличке Шапрак, который любит дремать на коврике в центре комнаты.

В главной гостиной есть пара стульев, письменный стол и табурета и многочисленные полки с книгами, витринами и безделушками. Кое-что висящее на стенах оживляет интерьер. В комнате нет ничего из действительно ценных изделий Пирснила; их он держит хорошо защищенными в *удобном рюкзаке Хеварда*, который у него всегда при себе.

У Пирснила в комнате есть система охлаждения, во многом подобная таковой в комнатах для гостей (см. область 8).

А. Шкаф и ванная: Пирснил держит здесь свои личные вещи, одежду и т.д. Здесь также есть умывальник, ванна и другое место.

В. Спальня: Здесь стоит кровать Пирснила вместе с ночным столиком, еще несколько книжных полок и красивое зеркало 2х4 фута из полированного серебра (1,000 gr).

Шапрак: Халруанский бехир; hp 55; см. выше.

7. Шкафы для хранения

В каждом из этих шкафчиков находятся чистые простыни, подушки, полотенца и т.д. для комнат для гостей. Шкафы не заперты.

8. Комнаты для гостей

Эти персональные комнаты для гостей доступны за арендную плату на ночь или на неделю. В каждой из них есть две кровати, письменный стол и один стул, ванна и зеркало и ночной столик со светильником.

Двери защищены средними замками (ДС Открывания Замка 25), но замки - также чудесные изделия, наполненные заклинаниями *тайный замок*. У каждого магического замка есть командное слово, позволяющее Пирснилу давать ему пароль. Пароль отменяет *тайный замок* на 10 раундов или пока пароль не будет сказан снова, и пароль каждого замка может быть изменен Пирснилом (только он знает метод изменения пароля замка). Когда гость арендует комнату, ему дают ключ и пароль для обхода магического замка на его комнате. Пирснил меняет пароль после расчета каждого гостя, обеспечивая новый следующему гостю.

В стропилах Пирснил установил маленькие деревянные трубочки, функционирующие во многом подобно каминам в пивной. Когда погода жаркая, Пирснил может активизировать трубочки так, чтобы в комнаты каждый день тек охлажденный воздух. Трубочки достаточно малы, и лишь Крошечное существо может протиснуться сквозь них, и стальные решетки перекрывают их раструбы в каждой из комнат.

Игра

Большинство людей не знает, что у Пирснила есть брат-близнец по имени Либрад, живущий посреди Халруаа в другом маленьком городке. Эти двое в настоящее время играют в своеобразную игру. Каждый из братьев старается украсть *заранган* и предохранить его от другого в течение большей части года. Когда одному из них это удастся, жертва должна выждать по крайней мере месяц перед попыткой украсть его обратно, что дает новому владельцу время изобрести систему безопасности. Единственное ограничение для соревнования - то, что *заранган* не может быть спрятан в экстрапространственном месте, а должен сохраняться в доступном месте и демонстрировать то, кто именно владеет им.

Так как в настоящее время *заранган* у Пирснила в Астральной Гостинице, Либрад должен украсть его. Игровые персонажи могут посетить Астральную Гостиницу как раз в момент воровства, или Либрад может нанять партию, чтобы она помогла ему украсть предмет.

Воровство

Либрад прибывает внутрь гостиницы через *телепорт* и под эффектом великой *невидимости*. Он выпускает ржавого монстра (см. "Руководство Монстров") атаковать Лязга и отвлекать клиентов и Пирснила. Аберрация заколдована *зачарованием монстра* (уже давно) и невидима (благодарность заклинанию *невидимость*, которое Либрад наложил на нее перед прибытием). Пока ржавый монстр играет свою драму, Либрад приближается к футляру, льет очень сильную кислоту в замок, становится временно видимым от *антимагического поля*, захватывает *заранган*, отходит от футляра и затем использует *телепорт*, чтобы сбежать. Если все идет хорошо, он оказывается дома с *заранганом*, прежде чем поднимется тревога. Если удача обернется против него, Либрад прилагает все свои усилия, чтобы заполучить *заранган* и сбежать, не нанося вреда клиентам Пирснила. Однако, если кто-нибудь всерьез нападет на Либрада, он без сомнений будет защищаться.

Пирснил и Либрад Огнескоки

Родившиеся у фермеров в сельскохозяйственной области около Прохода Талат, Пирснил и Либрад росли, неплохо понимая магию. Оба они были превосходны в тайных испытаниях Халруаа, превосходили ожидания в своем формальном изучении магии и, вероятно, попали бы в Совет Старших, если бы у них было желание сделать это. К сожалению, эти братья-близнеца были слишком заняты хорошим проведением времени, чтобы волноваться о политике. Оба они любят практические шутки, особенно за счет друг друга.

Пара провела большую часть своей жизни, ища превосходства друг над другом, дойдя до того, что крупные дозы магии стали нормой в их сложных играх. Ни одного из них, похоже, не заботит, кто еще может попасть под перекрестный огонь, хотя они, конечно же, не намереваются кому-либо вредить. Другие мощные маги региона, особенно сидящие в Совете, очень недовольны проделками Либрада и Пирснила. Но все же ни один из братьев не нанес достаточно серьезного урона персоне или собственности, чтобы можно было заставить кого-либо принять меры.

Пирснил Огнескок: Мужчина человек волшебник 14; CR 14; Средний гуманоид; HD 14d4+14; hp 50; Инициатива +0; Скорость 30 футов; AC 15, касание 12, застигнутый врасплох 15; Базовая атака +7; Захватывание +7; Атака +8 рукопашная (1d4+1/19-20, +1 *ослабляющий кинжал*); Полная атака +8/+3 рукопашная (1d4+1/19-20, +1 *ослабляющий кинжал*); SQ +2 бонус на спасброски против иллюзий, фамильяр, выгоды фамильяра (Настороженность, эмпатическая связь, доля заклинаний); AL CN; Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +9, Воля +14; Сила 10, Ловкость 11, Телосложение 13, Интеллект 20, Мудрость 14, Харизма 15.

Навыки и умения: Блеф +7, Концентрация +11, Дипломатия +10, Сбор Информации +12, Знание (тайны) +24, Знание (история) +10, Знание (Халруаа местное) +15, Слушание +4 *, Профессия (владелец гостиницы) +17, Чувство Мотива +7, Колдовство +17, Обнаружение +7 *; Настороженность *, Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Чудесного Предмета, Улучшенный Фамильяр, Молниеносные рефлексы, Ускорение Заклинания (Б), Написание Свитка (Б), Тихое Заклинание, Мудрость заклинаний, Неподвижное Заклинание (Б).

Языки: Общий, Дурпарский, Эльфийский, Халруанский, Шаарский, Сильванский.

Фамильяр: Фамильяр Пирснила - звездозмей по имени Умрад. Фамильяр использует лучшие из своих спасбросков и базовых бонусов спасбросков Пирснила. Способности и характеристики существа подытожены ниже.

Умрад: Фамильяр звездозмей; CR -; Средняя магическая тварь; HD 14; hp 25; Инициатива +9; Скорость 10 футов, полет 60 футов (средне); AC 26, касание 15, застигнутый врасплох 21; Базовая атака +5; Захватывание +4; Атака +10 рукопашная (1d4-1 плюс яд, укус); SA яд, подобные заклинаниям способности, статический разряд; SQ доставка заклинаний касания, щит грез, улучшенное уклонение, доля заклинаний, говорить с владельцем, сопротивление заклинаниям 19; AL CN; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +9, Воля +12; Сила 9, Ловкость 20, Телосложение 11, Интеллект 16, Мудрость 16, Харизма 26.

Навыки и умения: Дипломатия +18, Слушание +11, Поиск +11, Чувство Мотива +11, Обнаружение +11; Улучшенная Инициатива, Ловкость с Оружием.

Языки: Общий, Драконий, Халруанский, Сильванский.

Яд (Ex): Ущерб, DC Стойкости 12, начальный и вторичный урон 1d6 Ловкости. DC спасброска основан на Телосложении.

Подобные заклинаниям способности: По желанию - *зачарование персоны* (DC 19), *удержание персоны* (DC 21); 3/день - *зачарование монстра* (DC 22), *предложение* (DC 21); 1/день - *укус глаза* (DC 24), *удержание монстра* (DC 23). Уровень заклинателя 12-й.

Статический разряд (Ex): Умрад постоянно производит электричество внутри своего тела, когда спит. Если он спит, любое существо, которое касается его или делает против него успешную рукопашную атаку естественным или металлическим оружием, получает 1d4 пунктов урона электричеством от разряда.

Доставка заклинаний касанием (Su): Умрад может доставлять заклинания касанием для Пирснила (см. Фамильяры в "Руководстве Игрока").

Щит грез (Su): Во время сна Умрад производит ауру, которая поглощает заклинания и подобные заклинаниям способности. Любое нацеливаемое заклинание, направленное на Умрада, поглощается и немедленно преобразовывается в электрическую энергию. Эта энергия разряжается обратно в первоначального заклинателя зарядом, наносящим 1d10 пунктов урона электричеством на уровень поглощенного заклинания.

Заряд - шириной 5 футов с максимальной дальностью 200 футов, DC 20 спасбросок Рефлексов половинит урон. Он может поджигать горючие материалы и повреждать объекты на своем пути. Если урон барьеру прорывается сквозь этот барьер, заряд может идти дальше, если позволяет дальность. Иначе заряд останавливается барьером. DC спасброска основан на Харизме.

Улучшенное уклонение (Ex): Если Умрад подвергается любому эффекту, который обычно позволяет ему делать попытку спасброска Рефлексов для половины урона, он не получает никакого урона при успешном спасброске и половину урона, если спасбросок терпит неудачу.

Говорить с владельцем (Ex): Умрад может связываться с Пирснилом устно. Другие существа не понимают связь без магической помощи.

Выгоды фамильяра: Пирснил получает специальные выгоды от наличия фамильяра.

Настороженность (Ex): * Умрад предоставляет своему владельцу Настороженность, пока находится в пределах 5 футов.

Эмпатическая связь (Su): Пирснил может общаться с Умрадом эмпатически на расстоянии до 1 мили. Он имеет такую же связь с предметами или местами, что и Умрад.

Доля заклинаний (Su): Пирснил может любым заклинанием, которое он накладывает на себя, также затрагивать Умрада, если тот в это время находится в пределах 5 футов. Он может также накладывать заклинания с целью "на себя" на Умрада.

Подготовленные заклинания волшебника (уровень заклинателя 14-й): 0-й - *обнаружение магии*, *рука мага*, *сообщение*, *ловкость рук*; 1-й - *тревога*, *сжигающие руки* (DC 16), *маскировка себя*, *магическая ракета* (2), *летучий диск Тенсера*; 2-й - *изменить себя*, *облако замешательства* ++ (DC 17), *пламенная печь Дарссона* +, *невидимость*, *стук*; 3-й - *яснослышание/ясновидение*, *рассеивание магии*, *газообразная форма*, *предложение* (2) (DC 18); 4-й - *обнаружение наблюдения*, *дверь измерений*, *огненный щит*, *искрение*, *каменная кожа*; 5-й - *посылка*, *телепорт*,

телекинез (2) (DC 20); 6-й - антимагическое поле, массовое предложение (DC 21), каменное тело ++; 7-й - эфирная прогулка, меч Морденкайнена.

Книга заклинаний: Как выше, плюс: 0-й - все; 1-й - постигать языки, охлаждающий бриз Дарссона +; вынести элементы, быстрое отступление, падение пера, жир, удержание портала, идентификация; 2-й - тайный замок, пугающая палата Дарссона +, нахождение объекта; 3-й - иллюзорная запись, необнаружение; 4-й - тайный глаз, наблюдение; 5-й - постоянство, секретный сундук Леомунда, символ сна; 6-й - анализ двомера; 7-й - мгновенный вызов Дравмийа, великий телепорт.

+ Новое заклинание, описанное в Главе 3 этой книги.

++ Заклинание из "Руководства Игрока по Фаэруну".

Имущество: Наручи доспеха +3, +1 ослабляющий кинжал, кольцо защиты +2, плащ сопротивления +3, удобный рюкзак Хеварда, 3 микстуры лечения умеренных ран, микстура доспеха мага, микстура щита веры +3, свиток анализа двомера, свиток мгновенного вызова Дравмийа, свиток идентификации, свиток нахождения объекта, 3 громовых камня, алмазная пыль (2,000 gr), золотая пыль (200 gr), золотая петля с рубиновой линзой (1,700 gr), ключи, 4 жемчужины (по 100 gr каждая), сапфир (1,000 gr), платиновое ожерелье с символом меча (платина, медь и цинк; 500 gr).

Либрад Огнескок: Мужчина человек жулик 4/волшебник 5/тайный обманщик 5; CR 14; Средний гуманоид; HD 4d6+4 плюс 5d4+5 плюс 5d4+5; hp 53; Инициатива +6; Скорость 30 футов; AC 17, касание 12, застигнутый врасплох 15; Базовая атака +7; Захватывание +7; Атака +9 рукопашная (1d8+2/19-20, +2 *длинный меч*) или +10 дальнбойная (1d4+1/19-20, +1 *возвращающийся кинжал*); Полная атака +9/+4 рукопашная (1d8+2/19-20, +2 *длинный меч*) или +10 дальнбойная (1d4+1/19-20, +1 *возвращающийся кинжал*); SA импровизированная атака крадучись, атака крадучись +4d6; SQ +2 бонус на спасброски против иллюзий, фамильяр, выгоды фамильяра (+3 на проверки Подъема, Настороженности, эмпатическая связь, доля заклинаний), дальнбойные фокусы; AL CN; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +11, Воля +11; Сила 10, Ловкость 14, Телосложение 13, Интеллект 18, Мудрость 14, Харизма 15.

Навыки и умения: Оценка +5, Баланс +9, Блеф +8, Подъем +8 (+10 при восхождении по веревке), Концентрация +10, Расшифровка Записи +11, Дипломатия +6, Поломка Устройства +16, Искусство Побегу +9 (+11 с привлечение веревок), Сбор Информации +10, Скрытность +15, Прыжок +7, Знание (тайны) +12, Знание (Халруаа местное) +10, Слушание +7, Бесшумное Движение +10, Открывание Замка +14, Поиск +9, Чувство Мотива +7, Колдовство +14, Обнаружение +7 *, Кувырок +10, Использование Веревки +7; Настороженность *, Великая Стойкость, Улучшенное Контрзаклинание, Улучшенная Инициатива, Реактивное Контрзаклинание, Написание Свитка (Б), Тихое Заклинание (Б), Мудрость Заклинаний, Неподвижное Заклинание.

Языки: Обычный, Дурпарский, Эльфийский, Халруанский, Шаарский.

Импровизированная атака крадучись (Ex): Однажды в день Либрад может объявить проведение импровизированной атаки крадучись. Цель импровизированной атаки крадучись теряет любой бонус Ловкости к Классу Доспеха, но только против этой атаки. Сила может использоваться против любой цели, но существа, не подверженные критическим попаданиям, не получают дополнительного урона (хотя они все же теряют любой бонус Ловкости к AC против атаки).

Фамильяр: Фамильяр Либрада - ящерица по имени Филосил. Фамильяр использует лучшие из своих спасбросков и базовых бонусов спасбросков Либрада. Способности и характеристики существа подытожены ниже.

Филосил: Фамильяр ящерица; CR -; Крошечная магическая тварь (увеличенное животное); HD 14; hp 26; Инициатива +2; Скорость 20 футов, подъем 20 футов; AC 17, касание 14, застигнутый врасплох 15; Базовая атака +0; Захватывание -12; Атака +4 рукопашная (1d4-4, укусы); Пространство/досягаемость 2 1/2 фт/0 фт; SQ доставка заклинаний касанием, улучшенное уклонение, видение при слабом освещении, доля заклинаний, говорить с владельцем; AL CN; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +11, Воля +10; Сила 3, Ловкость 15, Телосложение 10, Интеллект 8, Мудрость 12, Харизма 2.

Навыки и умения: Баланс +10, Подъем +12, Скрытность +10, Слушание +3, Обнаружение +3; Ловкость с Оружием.

Доставка заклинаний касанием (Su): Филосил может доставлять заклинания касанием для Либрада (см. Фамильяры в "Руководстве Игрока").

Улучшенное уклонение (Ex): Если Филосил подвергается любому эффекту, который обычно позволяет ему делать попытку спасброска Рефлексов для половины урона, он не получает никакого урона при успешном спасброске и половину урона, если спасбросок терпит неудачу.

Говорить с владельцем (Ex): Филосил может связываться с Либрадом устно. Другие существа не понимают связь без магической помощи.

Выгоды фамильяра: Либрад получает специальные выгоды от наличия фамильяра. Это существо предоставляет Либраду +3 бонус по проверкам Подъема (включенный в вышеупомянутую статистику).

Настороженность (Ex): * Филосил предоставляет своему владельцу Настороженность, пока находится в пределах 5 футов.

Эмпатическая связь (Su): Либрад может общаться с Филосилом эмпатически на расстоянии до 1 мили. Он имеет такую же связь с предметами или местами, что и Филосил.

Доля заклинаний (Su): Либрад может любым заклинанием, которое он накладывает на себя, также затрагивать Филосила, если тот в это время находится в пределах 5 футов. Он может также накладывать заклинания с целью "на себя" на Филосила.

Дальнбойные фокусы: Два раза в день Либрад может исполнять Поломку Устройства или Открывание Замка в диапазоне 30 футов. DC проверки увеличивается на 5, и Либрад не может брать 10. Любой объект, которым нужно управлять, должен весить 5 или менее фунтов.

Подготовленные заклинания волшебника (уровень заклинателя 10-й): 0-й - обнаружение магии, рука мага, открыть/закрыть, ловкость рук; 1-й - маскировка себя, быстрое отступление, магическая ракета, затеняющая мгла, защита от закона; 2-й - изменить себя, невидимость, уловка веревки, видеть невидимость, подъем паука; 3-й - рассеивание магии, газообразная форма, спешка, защита от энергии; 4-й - замешательство (DC 18), дверь измерений, великая невидимость, радужный образ (DC 18); 5-й - телепорт (2).

Книга заклинаний: Как выше, плюс: 0-й - все; 1-й - *оживление веревки* (+2 дальнейшее касание), *зачарование персоны*, *обнаружение секретных дверей*, *падение пера*, *жир*, *идентификация*, *прыжок*, *уменьшить персону*; 2-й - *темновидение*, *стук*; 3-й - *яснослышание/ясновидение*, *необнаружение*; 4-й - *зачарование монстра*, *наблюдение*; 5-й - *полет над землей*, *стенопроход*, *посылка*.

Имущество: Наручи доспеха +3, +2 длинный меч, +1 возвращающийся кинжал, амулет естественного доспеха +2, кольцо свободы движения, плащ эльфоподобных, удобный рюкзак Хеварда, 2 микстуры силы быка, 3 микстуры лечения умеренных ран, свиток темновидения, свиток идентификации, свиток стука, свиток полета над землей, 3 пузырька кислоты, 5 громовых камней, 200 футов шелковой веревки, фонарь бычий глаз, 30 колючек, ломик, захватывающий крюк, кремь и сталь, инструменты воров мастерской работы, сани, лопата, 5 факелов, жемчуг (100 gr).

Заранган Пирснила и Либрада

Заранган Огнескоков - цветом прозрачно-пурпурный, подобно аметисту. Помимо стандартных сил *зарангана*, камень может производить эффект *конуса холода* однажды в час и обеспечивает иммунитет к заклинаниям против *шокирующей хватки* и *предложения*. Обозначенным "домом" именно этого *зарангана* был один из летучих городов Нетерила, который больше не существует, так что сила слова *воспоминания* просто переносит его владельца в середину пустыни Анорач, настолько близко бывшему местоположению города, насколько это может сделать камень.

Лагерь бандитов

Маршрут, который бежит между Долиной Чаннат и Великой Трещиной, проходит между линией гор и лесистыми местами с одной стороны и великим Лесом Амтар - с другой. Этот путь плотно используется караванами. Медленные группы фургонов - легкая добыча для бандитов, скрывающихся в Амтаре. Когда такие негодяи распознают караван, который кажется достаточно слабым, они быстро ударяют, а затем тают среди деревьев.

Эти бандиты поддерживают в лесу лагерь, где они могут скрываться от патрулей, пересчитать награбленное и ждать следующей возможности для грабежа. Далее следует типовая группа бандитов и их скрытая база. Она может быть размещена где-нибудь на краю северной стороны Леса Амтар (или на краю любой лесной области, идущей параллельно торговому маршруту).

Риверы

Члены Риверов:

Танушк "Мрачный" Версикс



Танушк - ожесточенное существо, чадо своей матери - дикого эльфа и демона, проделавшего путь в Лес Амтар. Его извергское наследие проявилось как сияющие зеленые крылья, дикие красные глаза и острые клыки. Он выражает свою ненависть и отвращение к другим, устраивая кровопускания. Это свирепое отношение удовлетворяет его компаньонов.

Танушк: Мужчина полуизверг дикий эльф рейнджер Малара 5; CR 7; Средний аутсайдер (абориген); HD 5d8+10; hp 32; Инициатива +5; Скорость 30 футов, полет 30 футов (средне); AC 20, касание 16, застигнутый врасплох 15; Базовая атака +5; Захватывание +10; Атака +11 рукопашная (1d6+5/19-20, мастерской работы короткий меч) или +10 рукопашная (1d4+5, коготь) или +11 дальнбойная (1d8+4/x3, композитный длинный лук мастерской работы); Полная атака +9 рукопашная (1d6+5/19-20, мастерской работы короткий меч) и +9 рукопашная (1d4+2/19-20, кинжал мастерской работы) или +10 рукопашная (1d4+5, 2 когтя) и +10 рукопашная (1d6+2, укус) или +9/+9 дальнбойная (1d8+4/x3, композитный длинный лук мастерской работы); SA боевой стиль (дальнбойный), одобренный враг эльфы +4, одобренный враг люди +2, поразить добро 1/день, подобные заклинаниям способности; SQ животный компаньон (Средняя гадюка; связь), темновидение 60 футов, уменьшение урона 5/магия, видение при слабом

освещении, сопротивление кислоте, холоду, электричеству и огню 10, сопротивление заклинаниям 15, черты дикого эльфа, дикое сочувствие +9 (+5 магические твари); AL CE; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +9, Воля +1; Сила 21, Ловкость 20, Телосложение 15, Интеллект 17, Мудрость 10, Харизма 15.

Навыки и умения: Баланс +7, Подъем +9, Приручение Животного +8, Скрытность +10, Знание (география) +8, Знание (природа) +10, Слушание +10, Бесшумное Движение +10, Поиск +12, Обнаружение +10, Выживание +8 (+10, чтобы не заблудиться и при прослеживании, +2 наземный), Плавание +9, Использование Веврки +8; Выносливость (Б), Быстрел в Упор, Быстрый Выстрел (Б), Прослеживание (Б), Борьба Двумя Оружиями.

Языки: Общий, Эльфийский, Гноллский, Дамбратский, Сильванский.

Одобрённый враг (Ex): Танушк получает +4 бонус на свои проверки Блефа, Слушания, Чувства Мотива, Обнаружения и Выживания при использовании этих навыков против эльфов. Он получает тот же самый бонус на броски урона оружия. Против людей он получает +2 бонус по этим проверкам навыков и по броскам урона оружия.

Поразить добро (Su): Однажды в день Танушк может пытаться поражать добро одной нормальной рукопашной атакой. Он наносит 5 дополнительных пунктов урона.

Подобные заклинаниям способности: 3/день - *темнота*; 1/день - *осквернение, безобразный упадок* (DC 16). Уровень заклинателя 5-й.

Животный компаньон (Ex): Танушк имеет Среднюю гадюку по имени Едок грехов в качестве животного компаньона. Способности и характеристики компаньона подытожены ниже. Танушк и Едок грехов наслаждаются специальным качеством связи.

Связь (Ex): Танушк может обращаться с Едоком грехов как свободное действие. Он также получает +4 бонус обстоятельств по всем проверкам дикого сочувствия и проверкам Приручения Животного, сделанным в отношении его гадюки.

Едок грехов: Гадюка животный компаньон; CR -; Среднее животное; HD 2d8; hp 9; Инициатива +3; Скорость 20 футов, подъем 20 футов, плавание 20 футов; AC 16, касание 13, застигнутый врасплох 13; Базовая атака +1; Захватывание +0; Атака +4 рукопашная (1d4-1 плюс яд, укусы); Полная атака +4 рукопашная (1d4-1 плюс яд, укусы); SA яд; SQ нюх, уловки; AL N; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +6, Воля +1 (+3 против зачарования); Сила 8, Ловкость 17, Телосложение 11, Интеллект 1, Мудрость 12, Харизма 2.

Навыки и умения: Баланс +11, Подъем +11, Скрытность +12, Слушание +5, Обнаружение +5, Плавание +7; Ловкость с Оружием.

Яд (Ex): Ущерб (укус), DC 11, первичный и вторичный урон 1d6 Телосложения. DC спасброска основан на Телосложении.

Уловки: Атака, подойти, сесть, сидеть.

Черты дикого эльфа: Дикие эльфы имеют иммунитет к эффектам магического сна. Эльф, просто проходящий в пределах 5 футов от секретной или скрытой двери, имеет право на проверку Поиска, чтобы заметить ее, как будто он активно искал ее.

Имущество: +1 *подбитая кожа*, композитный длинный лук мастерской работы (+4 бонус Силы) с 20 стрелами, мастерской работы короткий меч, кинжал мастерской работы, *кольцо защиты* +1, 2 *микстуры лечения легких ран*, *микстура кошачьей грации*.

Черные Зубы

Черные Зубы не знает, как он получил свои магические силы, да его это и не волнует. Заклинания дают ему преимущество в бою, которым немногие из гноллов обладают, и они - отчасти причина того, почему Черные Зубы стал лидером гноллов-риверов. Он думает, что Танушк слишком мрачен, но любит разделять кровавые встречи Вожером. (Фамильяр Черных Зубов недавно встретил жестокий конец).

Черные Зубы: Мужчина гнолл боец 2/колдун 2; CR 5; Средний гуманоид; HD 2d8+2 плюс 2d10+2 плюс 2d4+2; hp 31; Инициатива +4; Скорость 30 футов; AC 16, касание 10, застигнутый врасплох 16; Базовая атака +4; Захватывание +7; Атака или Полная атака +8 рукопашная (1d12+4/x3, великий топор мастерской работы) или +5 дальнбойная (1d6+2/x3, композитный короткий лук мастерской работы); SA -; SQ темновидение 60 футов; AL CE; Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +4, Воля +6; Сила 17, Ловкость 10, Телосложение 13, Интеллект 9, Мудрость 12, Харизма 15.

Навыки и умения: Концентрация +3, Слушание +4, Обнаружение +4; Раскол (Б), Боевое Колдовство, Улучшенная Инициатива, Силовая Атака (Б).

Язык: Гноллский.

Известные заклинания колдуна (6/5 в день; уровень заклинателя 2-й; 10% провал тайного заклинания): 0-й - *обнаружение магия, вспышка, ловкость рук, луч мороза* (+4 дальнее касание), *касание усталости* (+7 рукопашное касание; DC 12); 1-й - *магическая ракета, луч ослабления* (+4 дальнее касание).

Имущество: +1 *мифриловая рубаха*, боевой топор мастерской работы, композитный короткий лук мастерской работы (+2 бонус Силы) с 20 стрелами, *плащ сопротивления* +2, *микстура спешки*, 2 *микстуры вынести элементы, жезл сна* (30 зарядов).

Вожер Гэш

Вожер увидел благословение Гарагоса, когда Риверы напали на караван, на котором он ехал. Он немедленно набросился на команду каравана и бился рядом с бандитами, позволив своей боевой ярости говорить за него. Когда все окончилось, Танушк позволил клерiku присоединиться к Риверам, и Вожер с тех пор стал самым большим энтузиастом группы.

Вожер: Мужчина человек варвар 2/клерик Гарагоса 3; CR 5; Средний гуманоид; HD 2d12+2 плюс 3d8+3; hp 29; Инициатива +2; Скорость 40 футов; AC 20, касание 12, застигнутый врасплох 20; Базовая атака +4; Захватывание +6; Атака +7 рукопашная (1d8+3/19-20, +1 *длинный меч*); Полная атака +5 рукопашная (1d8+3/19-20, +1 *длинный меч*) и +5 рукопашная (1d6+2, +1 *шипастый тяжелый стальной щит*); SA ярость 1/день, упрек нежити 2/день (+1, 2d6+2, 3-й); SQ быстрое движение, странная увертливость; AL CE; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +3, Воля +6; Сила 14, Ловкость 15, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 16, Харизма 8.

Навыки и умения: Подъем +4, Концентрация +6, Излечение +6, Знание (религия) +5, Колдовство +3, Выживание +6, Плавание +0; Боевое Колдовство, Улучшенный Удар Щитом, Борьба Двумя Оружиями.

Языки: Общий, Дамбратский, Гноллский.

Ярость (Ex): Однажды в день Вожер может входить в состояние жестокой ярости, которая продолжается в течение 6 раундов. Следующие изменения действуют, пока он бушует: hp 39; AC 18, касание 10, застигнутый врасплох 18; Захватывание +8; Атака +9 рукопашная (1d8+5/19-20, +1 *длинный меч*); Полная атака +7 рукопашная (1d8+3/19-20, +1 *длинный меч*) и +7 рукопашная (1d6+3, +1 *шипастый тяжелый стальной щит*); Спасброски: Стойкость +9,

Воля +8; Сила 18, Телосложение 17; Подъем +6, Плавание +2. В конце своей ярости Вожер утомлен на продолжительность столкновения.

Странная увертливость (Ех): Вожер сохраняет свой бонус Ловкости к Классу Доспеха, даже когда застигнут врасплах или преследуем незримым противником (он все же теряет свой бонус Ловкости, если парализован или иначе обездвижен).

Подготовленные заклинания клерика (уровень заклинателя 3-й): 0-й - лечение незначительных ран (2), обнаружение магии, очистить еду и питье; 1-й - отравы (DC 14), причинить страх (DC 14), лечение легких ран, увеличение персоны (Д); 2-й - сила быка (Д), лечение умеренных ран, смертельный похоронный звон (DC 15).

Д: Заклинание домена. Домены: Разрушение (поражение 1/день, +4 на атаку, дополнительный урон 3); Сила (1/день получает +3 бонус к Силе на 1 раунд).

Имущество: +1 цепная рубашка, +1 тяжелый стальной щит с +1 щитовыми шипами, +1 длинный меч, микстура лечения умеренных ран.

Люди-риверы (7): Человек воин 2; CR 1; Средний гуманоид; HD 2d8; hp 9; Инициатива +1; Скорость 30 футов; AC 15, касание 11, застигнутый врасплах 14; Базовая атака +2; Захватывание +3; Атака или Полная атака +3 рукопашная (1d6+1/19-20, короткий меч) или +3 дальнбойная (1d6/x3, короткий лук); SA -; SQ -; AL CE; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +1, Воля -1; Сила 13, Ловкость 12, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 9, Харизма 8.

Навыки и умения: Подъем +4, Излечение +2, Прыжок +4, Слушание +2, Обнаружение +2, Выживание +2, Плавание +3; Настороженность, Самодостаточный.

Языки: Общий, Дамбратский.

Имущество: Кожаный доспех, тяжелый деревянный щит, короткий меч, короткий лук с 20 стрелами.

Гноллы-риверы (5): CR 1; Средний гуманоид; HD 2d8+2; hp 11; Инициатива +0; Скорость 30 футов; AC 15, касание 10, застигнутый врасплах 15; Базовая атака +1; Захватывание +3; Атака или Полная атака +3 рукопашная (1d8+2/x3, боевой топор) или +1 дальнбойная (1d6/x3, короткий лук); SA -; SQ темновидение 60 футов; AL CE; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +0, Воля +0; Сила 15, Ловкость 10, Телосложение 13, Интеллект 8, Мудрость 11, Харизма 8.

Навыки и умения: Слушание +2, Обнаружение +3; Силовая Атака.

Язык: Гноллский.

Имущество: Кожаный доспех, тяжелый деревянный щит, боевой топор, короткий лук с 20 стрелами.

Когда банда не на набеге, ее обычно можно найти в лагере. Обратитесь к следующим описаниям для местоположения ее членов. Если герои нападают на лагерь, уходят и затем возвращаются для второй атаки, половина людей и гноллов-риверов, потерянных в предыдущей битве, заменяются новыми гноллами. Порядок персонажей, данный выше - командный порядок группы и тот порядок, по которому будет появляться новый главарь, если все выше его по списку будут убиты.

Тактика: При нападении на караван Риверы скрываются по его пути с обеих сторон, ожидая его подхода, а потом поражают своих противников магией и дальнбойными атаками, перед тем как ворваться в бой самим. Когда их преследуют, бандиты используют свои выющиеся тропы (см. область 1, ниже), чтобы зайти врагам во фланг.



Лагерь

Лагерь Риверов - скрытая поляна в плотной чаще ежевики, лозы, подлеска и деревьев сат, создающих эффективный барьер высотой от 30 до 40 футов. Чашу разнообразят крутящиеся дорожки, многие из которых поворачивают назад и ведут в тупик. Только одна тропинка ведет внутрь лагеря, и она ничуть не более широка или легкозаметна, чем ложные.

1. Блуждающие тропы

Чтобы гарантировать, что преследователи не смогут слишком быстро проследить бандитов, Танушк заставляет гноллов и воинов два-три раза в неделю протаптывать ложные тропинки, оставляя следы и растаптывая растения. Таким образом, только DC 30 проверка Выживания у кого-либо с умением Прослеживания показывает различия между реальной тропой и ложными.

2. Вход в лагерь (EL 11)

Дорожка выходит на маленькую поляну, к трем очень высоким деревьям-залантарам, каждое с домом на дереве, построенном среди восьми его стволов. Четыре грубых хижины рассеяны по поляне под деревьями. В центре бандиты основали большой открытый очаг для кухни.

Когда нарушители входят на лагерную стоянку, бандиты, вероятно, подготовят засаду. Вожер, гноллы и воины скрываются за хижинами, гноллы и воины подготавливают дальнобойное оружие, Вожер - заклинания. Танушк и Черные Зубы атакуют с домов на деревьях заклинаниями, дальнобойными атаками и магическими изделиями. Только после того, как бандиты истощили свои дальнобойные атаки, они вступают в рукопашный бой. Если ситуация складывается для Риверов плохо, некоторые высказываются из лагеря по секретному пути (область 4, ниже), а Танушк может просто отлететь.

3. Хижина

Каждая из этих четырех хижин сделана из грубо отесанных бревен, обмазанных грязью. Внутри они сырые и вонючие, с земляными полами и практически без мебели. Люди делят две хижины, в то время как гноллы занимают две другие. В мелких отверстиях в полу или в прикрытых щелях в стенах каждой хижины скрыто 1d4 персональных припасов, доли сокровищ, принадлежащие воинам и гноллам. Каждое из них можно найти с DC 15 проверкой Поиска, и состоит оно из сокровищ 1-го уровня, как дано в Таблице 3-5: Сокровища в "Руководстве Ведущего".

4. Запасной выход

В этой точке в "стене" ежевики и подлеска Среднее существо может протиснуться, ползая на четвереньках. Риверы используют этот запасной выход, если борьба в лагере начинает оборачиваться против них. Через запасной выход они выходят в лес и используют листву, чтобы скрываться и уклоняться, пока преследование не отстанет.

5. Дома на деревьях

Каждый из домов на деревьях находится высоко в ветвях дерева-залантара, на котором он построен, в 20 футах над землей. Главная конструкция - плоская восьмиугольная платформа с половинкой стены почти с каждой стороны и плоской крышей наверху. Вереочная лестница ведет к отверстию в середине платформы, позволяя кому-либо подниматься в дом на дереве и затем втянуть за собой лестницу. Вереочные мосты соединяют эти три дома на деревьях, и там, где они присоединяются, нет ограждений.

Склеп дварфа

Эта давно забытая и плотно запечатанная гробница золотого дварфа-аристократа - хороший пример изящного мастерства и великих усилий, принимаемых этой расой ради своих мертвых. Она осталась непо потревоженной в течение невыразимых столетий, хорошо скрытая и квалифицированной каменной кладкой, и магией отречения. Герои могут оказаться первыми живущими существами, вошедшими в освещенные палаты за почти тысячелетие.

Эта могила может использоваться фактически где угодно. В Великой Трещине ее можно поместить в отдаленную область, возможно - как часть священного похоронного склепа целого клана. С другой стороны, она может быть расположена и в любом отдаленном месте в любой из горных цепей Сияющего Юга. Возможно, ее построили шахтеры, отказавшиеся от разработки жилы вскоре после захоронения своего товарища. Очевидно, она была накрыта оползнем, а недавняя архитектурная деятельность снова обнажила ее. Безотносительно рассуждений о прошлом гробницы, она существовала как секрет, не побеспокоенная грабителями могил.

Склеп

Склеп был высечен из цельного камня, гранитной скалы без швов при строительстве. Дварфы хотели быть способными использовать отдельную часть скалы, вместо того чтобы просто выкопать сегментированную и поддержать ее опорами. Углы и размеры каждого лица, угла и колонны почти совершенны - любые недостатки, если таковые и существуют, невозможно заметить невооруженным глазом. Никаких камней не было добыто в другом месте и принесено в этот склеп. Дварфские ремесленники, построившие могилу, просто срезали все ненужное, оставив остальное. Таким образом колонны, возвышение и церемониальный шар для подношений в главной палате, также как и сам саркофаг, не были помещены туда, а "выявились", когда было удалено все вокруг них. Таким образом золотые дварфы, построившие склеп, верили, что они удостаивают камень, в который намереваются положить на покой своего компаньона.

1. Входной туннель

Этот проход вырезан в лицо скалы настолько точно, что заглушка, затыкающая его - тот же самый камень, который был удален при создании прохода. Заглушка весит более 10 тонн и настолько плотно сидит в проходе, что запечатывание является герметическим - его можно найти лишь с DC 30 проверкой Поиска. На камень наложено постоянное заклинание *необнаружение*.

Туннель за заглушкой - всего 5 футов шириной и 5 футов высотой на всю свою длину - достаточно высокий, чтобы подходить для дварфских камнерезов. Стены совершенно гладки и не украшены какой-либо резьбой или другим художественным оформлением. Дварфы, проложившие

туннель из палаты похорон, почти наверняка магические средства для замены заглушки и запечатывания гробницы.

2. Каменная ловушка (EL 8)

В этой точке в проходе заклинание *каменной ловушки* было установлено для поддержания большой (5 фт на 5 фт, 6 дюймов толщиной, весом 2,100 фунтов) группы гранита прямо у потолка. Так как группа сделана заклинанием невидимой, ее нельзя заметить, но она свисает вниз на 6 дюймов ниже вершины туннеля, так что об нее можно стукнуться лбом, проходя под ней. Заклинание срабатывает, когда любое живущее существо проходит под группой, заставляя ее падать.

Каменная ловушка: CR 8; заклинание; спусковой механизм заклинания (каменная ловушка); без перевода; эффект заклинания (каменная ловушка, клерик 13-го уровня); Атака +13 рукопашная (10d6); DC Поиска 16 (половина от нормального из-за плохого размещения камня); DC Поломки Устройства 32.

3. Главная палата

Входной проход заканчивается второй каменной заглушкой через 25 футов. Эта заглушка не очень толстая и весит всего 500 фунтов. Ее можно сдвинуть только в комнату за ней, что требует DC 15 проверки Силы. Как только проход очищен, туннель открывается в хорошо освещенную комнату. Громко прочитайте игрокам следующее:

Эта палата ярко светится от огня, горящего словно в большом каменном шаре, покоящемся наверху возвышения в середине комнаты. На два шага выше есть возвышение, очевидно, высеченное из того же камня, что и входной туннель и две его заглушки. Вокруг возвышения высечены запутанные руны и образы.

Палата шириной вдвое больше глубины, потолок - приблизительно в десяти футах наверху. Четыре каменных колонны стоят в четырех углах, скорее конические, чем квадратные. Каждая поверхность каждой из стен изрезана рунами - длинные пассажи текста, разнообразно украшенные великолепно предоставленными портретами дварфских лиц.

На обратной стене, напротив входа, есть еще одна каменная заглушка.

Пламя, горящее в шаре в центре комнаты - фактически четыре смежных заклинания *непрерывное пламя*, устроенных так, чтобы выглядеть подобно одному большому огню. Текст, бегущий по стенам и вокруг возвышения, высечен на Дварфском рунами Детека. Вокруг возвышения - гравированные молитвы Думатойну о защите захороненного дварфа. Пассажи на стенах включают историю и генеалогическое происхождение умершего, описывают его дела, также как и таковые его отца, братьев, дядь и кузенов. Каждый индивидуум имеет портрет, набор стражей, наблюдающих за их удостоенной семьей.

Любопытный может почерпнуть в рунах, высеченных на стенах палаты, кое-какую информацию. Дварфа, захороненного в этой гробнице, звали Риндорн Звездный лем. Он служил защитником Великой Трещины, но он был на миссии далеко от дома, когда был убит горными троллями (и отказался от призыва заклинания *воскрешение* своего кузена). Его кузен (клерик Думатойна), два брата и двое друзей, потратили три месяца, вырезая все это перед тем, как похоронить здесь Риндорна. Третья каменная заглушка, столь же большая и тяжелая, как первая, полностью заполняет проход 5-футовой длины за ней.

4. Склеп (EL 9)

Прежде чем герои могут осмотреть комнату, на них нападает зомби-мантимера. Мантимера была убита, принесены сюда и оживлена кузеном Риндорна. Ужасное существо - единственный страж комнаты.

Мантимера-зомби: CR 6; Большая нежить; HD 18d12+3; hp 116; Инициатива +0; Скорость 30 футов, полет 50 футов (неуклюже); AC 21, касание 9, застигнутый врасплох 21; Базовая атака +9; Захватывание +18; Атака +13 рукопашная (2d6+5, укусы); Полная атака +13 рукопашная (2d6+5, укусы); +13 рукопашная (1d8+5, укусы), +13 рукопашная (1d8+5, бодание) и +8 рукопашная (1d6+2, 2 когтя); Пространство/досягаемость 10 фт/5 фт; SA -; SQ только отдельные действия; AL NE; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +6, Воля +11; Сила 21, Ловкость 11, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 10, Харизма 1.

Навыки и умения: Нет; Крепость.

Только отдельные действия (Ex): Зомби имеют плохие рефлексy и могут исполнять только отдельное действие - движение или атаку - в каждом раунде. Зомби может двигаться со своей скоростью и атаковать в одном и том же раунде, но только если он делает попытку разгона.

Разобравшись с мантимерой-зомби, персонажи могут исследовать палату. Она практически лишена деталей, со стенами без швов и потолком всего в 7 футов высотой. Напротив дальней стены палаты стоит большой саркофаг.

Вырезанный прямо из скалы, гроб был просто срезан сверху и пробит внутрь, тело Риндорна помещено внутрь, и заклинанием *сделать целое* вершина сплавлена обратно с основой. Он выгравирован сверкающими рунными образами, а крышка вырезана изображением мертвого дварфа внутри вместе с его именем и благословением. Любой, кто увидит внутреннюю часть саркофага, должен изобрести способ пробраться внутри сквозь 1 фут твердого камня со всех сторон (твердость 8, 180 hp, DC Поломки 45). К сожалению, рунные образы на каменной шкатулке содержат ловушку, срабатывающую, когда саркофаг касается.

Ловушка барьера клинков: CR 7; магическое устройство; преключатель касания (тревога); автоматический перевод; эффект заклинания (*барьер клинков*, клерик 13-го уровня, 13d6 рубящий, Рефлексy DC 19 - вползину); DC Поиска 31; DC Поломки Устройства 31.

Сокровище: Рядом в Риндорном - его +1 *якоря полный пластинчатый доспех комфорта*, +1 *тяжелый стальной щит*, мастерской работы дварфский военный топор и единственный драгоценный камень красная слеза (900 gr).



Грабители гробниц (EL 10)

Когда герои наконец появляются из склепа с сокровищами саркофага Риндорна, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Выйдя из склепа, Вы видите шестерых багбиров с пронзительными взглядами, стискивающих шестоперы. Они стоят полукругом у входа в склеп, их лица искривлены ухмылками. Грубый голос из некоего незримого источника говорит: "Вы нарушили склеп Риндорна Звездного Шлема. Ну что ж... Его сокровища, если изволите!.."

Хитрый золотой дварф - охотник за сокровищами по имени Вурак Теневой Щит пришел, чтобы отнять у PC их с трудом заработанное сокровище. Вурак работает на церковь Аббатства. При помощи некоторых заклинаний предсказания Вурак нашел склеп и установил самые легкие средства приобретения находящихся в нем сокровищ (отнять их у другой группы грабителей могил). Вурак стоит в 10 футах позади линии багбиров и накладывает на себя *невидимость*, *доспех мага*, *щит*, *выносливость медведя* и *каменную кожу* (со свитка). Он использует заклинание *чревоущание*, чтобы отбросить свой голос, затрудняя PC без заклинания *видеть невидимость* точно определить его местоположение. Он также накладывает *магическое оружие* на свою дубинку и *силу быка* - на багбира с 21hp. В течение первого раунда боя он накладывает *спешку* на себя и багбиров.

Из изделий из саркофага Риндорна Вурак больше всего интересуется дварфским военным топором мастерской работы. Он также служит ключом, отпирающим запечатанное хранилище, построенное кланом Звездного Шлема в глубинах Великой Трещины. Звездные Шлемы и Теневые Щиты - конкуренты, и Вурак стремится разграбить секретные находки Звездного Шлема. Как ни странно, жадный дварф менее всего заинтересован магическими изделиями Риндорна. Если PC упрямо цепляются за свои с трудом заработанные сокровища, Вурак пытается заключать сделку на военный топор мастерской работы, заявляя, что он принадлежит его клану.

Вурак нанимает шесть неприветливых наемников-багбиров, называемых риверами Трещины. Если четыре из них падут в битве, Вурак бежит через *дверь измерений*. Однако, он не уходит далеко; вместо этого он тенью следует за PC, выжидая возможности урвать топор Риндорна.

Вурак выглядит как широкоплечий дварф типичного роста, задрапированный в тяжелые робы. Его фамильяр-жаба погиб в недавней экспедиции, и еще Вурак не заменил его.

Вурак Теневой Щит: Мужчина золотой дварф превращающий 9; CR 9; Средний гуманоид; HD 9d4+36 плюс 3; hp 60 (78 с выносливостью медведя); Инициатива +5; Скорость 20 футов; AC 21, касание 13, застигнутый врасплох 20 (включая *доспех мага* и щит); Базовая атака +4; Захватывание +4; Атака или Полная атака +4 рукопашная (1d6+1, +1 *дубина*) или +5 дальнoбойная; SA заклинания; SQ темновидение 60 футов, черты золотого дварфа, вызов фамильяра; AL LE; Спасброски: Стойкость +8* (+10 против яда) с *выносливостью медведя*, Рефлексy +4 *, Воля +6 *, Сила 10, Ловкость 13, Телосложение 18 (22 с *выносливостью медведя*), Интеллект 15, Мудрость 10, Харизма 8.

Навыки и умения: Концентрация +10 (+12 с *выносливостью медведя*), Ремесло (каменная кладка) +8, Расшифровка Записи +8, Знание (тайны) +8, Знание (архитектура и проектирование) +8, Знание (строительство подземелий) +8, Знание (история) +8, Поиск +4 (необычная каменная кладка, секретные двери или секретные купе), Колдовство

+10, Выживание +2 (принахождении в подземелье); Сварить Зелье (Б), Улучшенная Инициатива, Написание Свитка (Б), Крепость, Мастерство Заклинания (*спешка, стук*), Мастерство Заклинания (*доспех мага, щит*).

Языки: Общий, Дракониий, Дварфский, Нижне-общий.

Черты золотого дварфа: Золотые дварфы имеют знание камня, которое предоставляет им +2 расовый бонус по проверкам Поиска, чтобы заметить необычную каменную кладку. Золотой дварф, просто проходящий в пределах 10 футов от нее, может делать проверку Поиска, как при активном поиске.

Находясь на земле, золотой дварф исключительно стабилен и имеет +4 бонус по проверкам способностей, сделанным для сопротивления натиску быка, снесению или подсечке. Золотые дварфы имеют +1 расовый бонус на броски атаки против аберраций и +4 расовый бонус к Классу Доспеха против гигантов.

* Золотые дварфы имеют +2 расовый бонус на спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям эффектов.

Подготовленные заклинания волшебника (превращающий) (уровень заклинателя 9-й; запрещенные школы - зачарование и некромантия): 0-й - *кислотный всплеск* (+5 дальнейшее касание), *обнаружение магии, рука мага, читать магию*; 1-й - *быстрое отступление, доспех мага, магическое оружие, щит, вызов монстра I, чревоувеение*; 2-й - *выносливость медведя, сила быка, невидимость, кислотная стрела Мелфа* (+5 дальнейшее касание), *неверное направление, вызов монстра II*; 3-й - *спешка, скальный взрыв* * (DC 15), *замедление, вызов монстра III*; 4-й - *дверь измерений, каменная форма*.

Книга заклинаний: Как выше, плюс 0-й - все; 1-й - *тайная чувствительность* *, *падение пера, прыжок*; 2-й - *кошачья грация, подъем паука*; 3-й - *хрупкая кожа* *, *рассеивание магии, полет*; 4-й - *полиморф, каменная кожа*.

* Новое заклинание, описанное в Главе 3 этой книги.

Имущество: *Кольцо защиты* +2, *микстура лечения умеренных ран, микстура полета, свиток каменной кожи, свиток водного дыхания, тяжелые одежды, +1 дубина* (дубина с наложенным на нее заклинанием *магическое оружие*), книга заклинаний, мешочек алмазной пыли (250 gr; материальный компонент для заклинания *каменная кожа*).

Багбиров (6): hp 21, 19, 17, 16, 16, 13; см. "Руководство Монстров".