

DUNGEONS & DRAGONS®

CAMPAIGN ACCESSORY

FORGOTTEN REALMS®

Лорды Тьмы *Lords of Darkness*



Jason Carl and Sean K Reynolds

Перевод - LE_Ranger

От переводчика

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

Перевод некоторых спорных слов:

spell – заклинание или (в общем смысле) магия

cast – накладывать, колдовать или читать

caster, spellcaster – колдующий или заклинатель

wizard – волшебник

sorcerer – колдун

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

celestial – селестиал или небесный

beast – тварь

fiend – изверг

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

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

Благодарю всех тех, кто помогал мне в работе над этим переводом – посетителей форума на forums.rpgworld.ru, а также лично Quirion Ranger'a – за предоставление текста. Жду сообщений о замеченных ошибках.

Кроме того, начиная с этого перевода в словаре сделаны три изменения в именах и терминах (позднее постараюсь внести их в остальные мои переводы):

Mulhorand – Мулхоранд

Ao – Ао

Point Blank Shot – Выстрел в Упор

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

Эта книга представляет самые важные и интригующие агентства зла на Фаэруне наряду с информацией о том, как использовать их в вашей кампании. Озадачьте ваших игроков убийством, совершенным знаменитой группой убийц, называемых Ночными Масками. Вовлеките ваших игровых персонажей в изысканную интригу и затащите их на переговоры с зоркими лысыми и татуированными Красными Волшебниками Тэя. Невзирая на то, каким путем идет ваша кампания, Вы можете использовать этих антагонистов, чтобы бросить вызов вашим игрокам и их персонажам.

Никакой отыгрыш роли не будет полным без врагов, и на Фаэруне их - множество. Возьмите представленные в этой книге основы и постройте вокруг них вашу кампанию. Дайте вашим антагонистам глубину и широту. Позвольте им некоторую индивидуальность. Заботьтесь о них. Хорошие злодеи в своих действиях со своей точки зрения не менее правы и оправданны, чем герои - с их точки зрения. Обращайтесь с каждым злодеем как с главным героем со своей собственной историей, а не просто как с антагонистом, каковые противостоят героям в драматично соответствующих этому точках.

Как использовать эту книгу

У этой книги есть три основных части. Первая глава, Главные организации, обсуждает семь первичных организаций Фаэруна. Каждая статья детализирует различные аспекты этих организаций, предлагает типовые группировки столкновений и представляет некое место, важное для этой группы. Действия этих групп имеют эффекты, рябью проходящие по всему Фаэруну.

Вторая глава, Незначительные организации, описывает множество менее мощных или меньших организаций. Злодеи из этой главы могут оказаться более доступными для героев, чем таковые из первой главы, или их просто может быть меньше. Сила их варьируется от обширных гильдий воров до меняющих форму ужасающей смертельности.

В Приложении в конце собраны все новые умения, магические изделия и заклинания, отмеченную в книге. Как игровые персонажи создают новые заклинания и оружие, чтобы сразиться со своими противниками, так и злые организации конструируют изделия и магию для защиты своих интересов.

Мировоззрение

Большинство организаций, описанных в этой книге, имеет злые намерения, и большинство их доли разделяют это злое мировоззрение. Однако, это не может быть повсеместным, поскольку для каждого правила есть исключения. Иногда добрый люд делает плохие вещи на серьезных основаниях. Вы, DM, должны определить мировоззрения ваших NPC-антагонистов и установить поводы для того, что они делают.

Кое-что, сделанное членами этих групп - злые дела. Они, несомненно, совершили нечто презренное, хотя они, возможно, сделали это от имени правосудия, любви или невежества. Возможно, они просто нажились, как раненый зверь, а затем не смогли избежать беспорядка, который причинили. Они выбрали злой путь или оказались на нем из-за несчастного случая или неудачного выбора? Могут ли Ваши герои помочь им сменить их путь? Действительно ли один из ваших героев был ответственным за крушение антагониста? Определив эти факты заранее, Вы можете создавать сложных антагонистов, добавляющих вашей игре дух отыгрыша роли.

Отношение и способности

Каких антагонистов Вы желаете для своей кампании? Для злодеев есть столь же много моделей, как и для героев. Некоторые открыто и очевидно следуют злым целям, выкрикивая проклятия и устраивая кровавые погромы, штурмуя крепости добра. Некоторые сидят, собирают себе последователей и ждут с вечным терпением совершенного момента для нанесения удара.

В пределах организаций, описанных в этой книге, фактические члены-индивидуумы очень различаются. Они имеют различные побуждения, философии и лица. Лидер может хотеть не того же самого, что и новоиницированный. Их приоритеты несомненно отличаются. Один может быть сообразительным, а другой лишь уметь надевать доспехи без посторонней помощи. Злодеи-мясники могут ускорить бой, но они не удивят и не восхитят ваших игроков настолько, насколько это смогут сделать уникальные лица.

Миниатюра или Тайный Владыка?

Вы можете вести вашу кампанию прямо, устраивая игрокам одно столкновение за другим, каждое из которых уникально и изолированно. Или Вы можете увеличить сложность, сталкивая антагонистов с историей, личностями, целями и желаниями.

Миниатюра. Шанс столкновения - часть приключенческого опыта. Конфликт "на один выстрел" происходит в любое время, в любой окружающей среде. Герои устраивают сюрприз одному из Теневых Воров посреди попытки убийства или встречают Красного Волшебника, ведущего переговоры о продаже магического изделия, которое они вернули из подземелья. В этих случаях герои не имеют никакой ранее существовавшей связи с антагонистом и, вероятно, никогда не увидят злодея вновь.

Красная Нить. Вы можете сделать антагониста полезным надолго. По возможностям вашей кампании постройте сагу великих размеров, в которой ваш злодей будет расти вместе с персонажами. Вашим игрокам понравится антагонист,

появляющийся вновь и вновь (и они будут побаиваться его), особенно если они знают, что препятствуют злым планам этого антагониста.

Немезида. Вы не можете пойти на Фаэруне куда-то без того, чтобы нажить врагов. Все успешные авантюристы рискуют приобрести Немезиду. Вы можете заполучить антагониста от предыстории одного из ваших героев. У злодеев, возможно, есть родители, родные братья, друзья, возлюбленные и даже их собственные дети. Может быть, один из ваших героев знал антагониста много лет назад? Если двое фактически знают друг друга, развивают какую-либо историю или имеют что-то общее, Вы можете создать воистину драматическое столкновение.

Тайный Владыка. Создавайте историю по мере продвижения персонажей в уровне. Вы можете добавлять к вашей кампании эпическое чувство, если ваши герои столкнутся с миньонами Тайного Владыки в начале своей карьеры. Затем они могут встречаться со все более и более опасными последователями по мере того, как становятся все сильнее, пока наконец не встретятся с самим Тайным Владыкой.

Остальная часть этого вступления объясняет, как сформирована информация по каждой из организаций.

Краткая история

Обсуждаемые организации имеют долгую историю, широкие интриги, удары в спину и тщательно спланированные политические ходы, способные наполнить деталями романы (это так и есть). Этот текст - краткий обзор этих историй, которые при необходимости можно приукрасить.

Организация

Этот текст сразу дает статистическую информацию об организации. В некоторых случаях статистика отражает скорее определенную подгруппу, чем всю организацию, как отмечено.

Штаб: Местоположение штаба агентства, если он есть.

Члены: Приблизительное население группы по всему Фаэруну.

Иерархия: Классификация общего характера иерархии, определяющей различные факторы, как описано ниже.

Лидер: Имя и титул лидера или лидеров.

Религия: Божество или божества, обычно почитаемые членами организации, если таковые есть.

Мировоззрение: Полное мировоззрение организации, которое не обязательно применимо ко всем членам в пределах организации. Если дано несколько мировоззрений, первое из них наиболее обычно, остальные перечислены в порядке убывания.

Тайна: Классификация уровня тайны группы, как описано ниже.

Символ: Описание символа или символов, используемых организацией.

Иерархия: Путь, которым структурируется организация, попадает в одну из четырех общих категорий.

Свободная: В этом типе организации единственное постоянное - перемены. Лидеры приходят и уходят легко, как меняется погода. Что-то другое, а не харизматичный лидер, держит эту группу работающей как одно целое. Возможно, все члены поклоняются одному и тому же божеству или все они принадлежат к одной расе. Члены знают своих лидеров, открыто приветствуют новичков и обычно полагаются скорее на мускулы, чем на мозги, и на страсти вместо преднамеренности.

Милитаристская: Этот тип организации поддерживает строгую иерархию. Приказы спускаются сверху. Члены повинуются своим старшим. Законно-злые группы часто используют эту модель для своей иерархии. Лидером может быть индивидум или комитет, но самый высокий уровень власти остается изолированным от меньших членов.

Сегментированная: Этот тип иерархии имеет отделы или ветви, функционирующие независимо друг от друга. Иногда эти ветви служат одним и тем же целям, но не знают друг о друге. В другом случае ветви могут дополнять друг друга и тесно сотрудничать. Только на самых высоких уровнях иерархии знают всю структуру. Они создают скрытые филиалы, чтобы защищать свои активы при проблемах, разносторонне развивают свои контакты и поддерживают тайну.

Сетевая: Ячеистая иерархия соединяет ячейки единственной нитью. Ячейкой может быть индивидум или маленькая группа. Члены знают только других членов, с которыми они имеют прямой контакт. Эти организации не имеют ясно прослеживаемой иерархии. Они прослоены глубокой тайной, и даже на самом высоком уровне организации не знают всех ее агентов.

Тайна: Так как большинство этих организаций не может работать на глазах общественности без страха репрессий, они принимают один из четырех уровней тайны.

Высокая: Члены знают только своих непосредственных старших, подчиненных и других, с кем они часто работают. Информацию пропускают через посредников и часто - кодом. Только на самых высоких уровнях власти знают истинные цели группы, и если на этом уровне много народа - все они могут иметь свою собственную секретную повестку дня. Члены связываются с посторонними через маскировку, псевдонимы и анонимные сообщения.

Средняя: Члены знают своих старших и низших на один шаг вверх и вниз по командной цепочке. Агентов среднего уровня обычно информируют о главных планах или по крайней мере о том, как их роль воздействует на план. Немногие из членов знают о своем присоединении, а агенты самого низкого уровня могут вообще не сознавать, что они работают для организации.

Низкая: Члены организации знают большинство других членов, особенно лидеров. Некоторые усилия делаются для того, чтобы скрыть идентичность важных индивидумов от простого народа. Посторонние знают о присоединении многих членов, и некоторые щеголяют своими отношениями и статусом в группе.

Нет: Группа работает полностью открыто и не делает никаких усилий, чтобы скрыть свои цели, штаб или оперативников. Членов легко распознать, и большинство народа знакомо с характером организации и ее высшими целями.

Побуждение и цели: Эта секция описывает мотивы и цели организации наряду с типичными действиями, которыми они обычно достигают этих целей.

Вербовка: Каждая организация имеет свои собственные представления о получении новых членов и свои собственные методы для этого. Некоторые группы активно не рекрутируют, а приобретают членов, желающих к ним принадлежать. Другие выпускают своих членов в мир, принуждая, убеждая или захватывая свои самые новые когорты. Некоторые

организации свободно используют термин "рекрутирование", когда в действительности он означает "порабощение". Эта секция описывает подходы организации к пополнению своих рядов.

Союзники: Описание известных индивидуумов, групп, вер или существ, обычно связывающихся с организацией.

Враги: Известные индивидуумы, организации или веры, часто выступающие против группы.

Столкновения

В этой секции вы обнаружите инструменты, необходимые для включения злодейских агентов организаций в вашу кампанию. Эти инструменты могут включать описание типичной группы путешественников, виды NPC и уровни для ряда столкновений, престиж-классы, обычные магические способности, характерные для членов, и силы и слабости рассматриваемой группы. Для главных организаций дано следующее.

Типовые группы: Разбивка столкновений по EL.

Бой и тактика: Примечания об определенных стратегиях и тенденциях членов организации в бою.

Силы и слабости: Самые большие достоинства и недостатки организации.

Оружие и оснащение: Некоторые организации снабжают своих последователей определенными изделиями или обеспечивают немалую поддержку для их миссий. Эта секция перечисляет изделия, обычные для рассматриваемой группы, и указывает оснащение и умения, которыми обладают типичные члены организации. Если не определено иначе, это не включает бонусное оснащение для персонажа, имеющего привилегированный класс для своего домашнего региона.

Специальные изделия и сверхъестественные способности: Любые экстраординарные магические изделия или силы, доступные членам группы.

NPC и престиж-классы

Некоторые из описаний организации включают статистику для неигровых персонажей, связанных с этой организацией. Кроме того, в некоторых из статей даны новые престиж-классы - лорд шпоры (церковь Цирика), темная маска (дроу), тэйский рыцарь (Красные Волшебники Тэя), небесный маг Жентарима (Жентарим) и энтропист (Дом Каранок).

Примеры таблиц NPC охватывают уровни персонажей с 1-го по 10-й. NPC выше 10-го уровня - обычно уникальные индивидуумы, требующие особого внимания, и должны быть созданы Вами с учетом этого. Вы можете использовать образец NPC как основу или руководство для создания персонажей более высокого уровня. Поскольку образцы столкновений с высоким Уровнем Столкновения (EL) используют NPC выше 10-го уровня, Вы, должны создать этих персонажей более высокого уровня прежде, чем будете использовать эти столкновения.

Также три видных неигровых персонажа выдвинуты на первый план во врезках "Галерея NPC". Вы получите большее

Существа из "Монстров Фаэруна"

Некоторые из организаций, представленных в этих книге, используют монстров из "Резюме Монстров: Монстры Фаэруна" в качестве союзников, рабов или служителей. Если у Вас нет этой книги, Вы можете заменить этих монстров альтернативными существами из "Руководства Монстров". Далее следует список этих существ, сопоставленных существу или существам из "Руководства Монстров", которые могут использоваться в качестве замены.

Монстры Фаэруна

Абишай
Алхун
Мертвый губитель
Страж-губитель
Бейнлар
Тварь Звима (Бэйна)
Бехолдер-маг
Бехолдероподобный, глазное яблоко
Бехолдероподобный, гоугер
Костяная летучая мышь (глубинная летучая мышь)
Черный единорог
Глубинный дракон
Дразглот
Воин страха
Фей'ри
Гонадан
Волосатый паук
Мирлочар
Летучая мышь - ночной охотник
Фаэримм
Кваггот
Ревенант
Теневой дракон
Шарн
Паук-мечник
Летучая мышь-оборотень
Акула-оборотень
Йохлол
Зараженный юань-ти

Руководство монстров

Осилут, эринайс или барбазу
Пожиратель разума с шаблоном лица
Джаст
Аллип или джаст
Темная нага
Извергский шаблон
Бехолдер с уровнями волшебника
Стандартный фамильяр
Бехолдер
Ужасная летучая мышь
Извергский единорог
Черный дракон
Полуизвергский дроу
Джаст
Стандартный тифлинг
Доппельгангер
Крошечный чудовищный паук
Извергский Большой чудовищный паук
Темная мантия
Равид с уровнями колдуна
Огр
Отродье вампира
Синий дракон
Тварь хаоса с уровнями клерика и колдуна
Большой чудовищный паук
Медведь-оборотень
Огромная акула
Извергский серый ил или извергский допельгангер
Лизардфолк

количество информации об Артемисе Энтрери и Семеммоне (первоначально описанных в "Установке Кампании Забытых Царств"), а также полную статистику и детальное описание устрашающего лича Ларлоха.

Типовое местоположение

Для каждой из главных организаций и для некоторых из незначительных организаций представлено типовое местоположение, типа базы или логовища, с информацией о его жителях и его роли в организации. Уникальные или важные существа и персонажи в таких местах представлены с полными блоками статистики.

Главные организации

Эта глава детализирует семь из самых больших и самых коварных злых организаций Фаэруна. Эти группы сил оказывают влияние на огромные территории и управляют событиями - и своими действиями, и ответами их противников на их действия. Присутствие друа в Корманторе затрагивает Долины в течение ряда лет, а анклав Красных Волшебников создают новую динамику в городах вокруг Лунного Моря и вне его. Эти организации могут страдать от неудач, задерживающих реализацию их целей, но их схемы всегда оказывают эффект на жизнь на Фаэруне.

Церковь Цирика (The Church of Cyric)

Три героя достигли точки свидания, не привлекая слежки. Тот, с кем они собирались встретиться, еще не прибыл, и Дорн начал нервничать. Колдун чесал голову и нервно поглядывал вокруг.

"Они опаздывают?"

"Нет", - ответил Омберт, полируя металлическую набивку на своем кожаном доспехе. - "Мы пришли рано. Не о чем волноваться".

"Прекратите ваш разговор, друзья мои", - упрекнула женщина в полном пластинчатом доспехе. - "Мало того, что нам приходится иметь дело с этими вашими преступными контактами, мне еще и приходится слушать Ваше нытье об этом". - Она сжала свой святой символ Латандера и нахмурилась.

"Я что-то слышу", - шепнул халфлинг. Несколько секунд спустя на свет вышли три человека, двое - в цепных кольчугах, третий - в простой одежде. У каждого был вложенный в ножны длинный меч. Небронированный заговорил:

"Мои поздравления, Омберт. Я полагаю, вы принесли плату?"

"Да. У Вас есть информация о том, у кого находится тело нашего убитого друга-клерика?"

"Да. Да, ага. У меня". - По мере того, как человек усмехался, его черты и одежда менялись, показав надменного человека с темными чертами в церемониальном черном полном пластинчатом доспехе.

"Маларк!" - воскликнула паладин, выхватывая свой солнечный клинок.

Злой клерик усмехнулся и обнажил свое оружие. Оно вспыхнуло в ночи, неся на себе богохульный символ Цирика и источая ауру истинного зла. - "Мой клинок черепа жаждет вашей крови. Теперь я отомщу за смерть от ваших рук моего брата", - с этими словами шесть мечников появились прямо из воздуха и окружили героев.



Церковь Цирика - фанатичная организация, преданная божеству убийства, предательства и обмана. Самые набожные последователи Принца Лжи желают отдать свою жизнь его целям и часто так и делают, если могут захватить с собой других. Прихожане Цирика включают убийц, лгунов, шпионов, предателей и наемных убийц, не лояльных никому, кроме самого себя. Даже их лояльность церкви в лучшем незначительна перед лицом уничтожения. Другие идут к этому темному божеству, потому что надеются, что его философия превосходства и силы усилит и их.

Церковь Цирика - большой культ, имеющий членов в каждом городе. Поскольку это, в общем говоря, хаотическая организация, ее члены часто действуют независимо или маленькими группами, немножко зная или вообще не зная друг друга, что очень затрудняет борьбу с церковью. Аналогично, ее членов трудно предсказать, и они неисправимы в своем зле; некоторые из них готовы предать своих товарищей ради собственной выгоды, для других более вероятно лгать до тех пор, пока они не смогут убить захвативших их и сбежать.

Краткая история

Рожденный женщиной низшего класса в Жентил Кипе (хулители Цирика предполагают, что она была проституткой), смертный Цирик никогда не знал своих родителей и был продан в рабство после того, как его мать была убита, когда он был очень молод. В подростковом возрасте он присоединился к гильдии воров и научился биться во время своих путешествий. В течение Времени Неприятностей он взшел к божественности и унаследовал божественные сферы Бэйна, Баала и Миркула, божеств тирании, убийства и смерти. Его метеорический восход от сироты до божества в конечном счете все же пострадал, резко понизив его силу, установив ее на нынешнем уровне.

Через божественные события, которые он организовал, Цирик потерял сферу тирании перед Звимом, многое из сферы Миркула - перед Келемвором и послужил причиной разрушения Жентил Кипа, в то время - одной из самых больших концентраций его собственных прихожан. Это ослабило его силу и власть его церкви. Потом он сделал ошибку, прочитав "Циринишад", магическую книгу его собственного создания, которая заставляла читателя полагать, что Цирик является самым важным во вселенной. Безумие и мания величия, которую это причинило, еще сильнее ослабили его. Потом уже он восстановил свои чувства, сплотил свою силу и поощрил возобновленный пыл в своей церкви. Поддержанные новой фокусировкой своего злого божества, цирикисты работают сильнее, чем когда-либо, для продвижения его целей.

Организация

Штаб: Церковь не поддерживает никакого истинного центрального штаба, хотя несколько застав соперничают за этот титул

Члены: Примерно 12,000 духовенства и 250,000 прихожан

Иерархия: Свободная

Лидер: Цирик (само божество держит власть над всей церковью)

Религия: Цирик

Мировоззрение: CE, NE, CN.

Тайна: Средняя

Символ: Символ Цирика - белый череп без нижней челюсти на черной или пурпурной солнечной вспышке. Он сохранил этот символ даже при том, что тот произошел от владения им сфер смерти и мертвых, которых у него больше нет. Некоторые из его храмов добавляют в символ незначительные детали, типа меча под черепом, пылающих глазниц или даже нескольких черепов.

Цирик все еще имеет нескольких прихожан, пришедших в его церковь от Бэйна, Баала и Миркула, когда эти божества умерли в течение Времени Неприятностей. Эти прихожане используют символы своих извоначальных божеств (вертикальная черная рука на красном щите для Бэйна, череп, окруженный струящимися слезинками - для Баала и череп на перевернутом щите, окруженном костями пальцев - для Миркула) или комбинации старого символа и такового Цирика. Большинство этих осколочных культов было устранено или поглощено большими группами. Церковь Цирика клеточна по своей структуре, различные группы цирикистов хранят свое местоположение и повестку дня в секрете и часто даже работают друг против друга. Эти привычки происходят с периода безумия Темного Солнца, когда он давал противоречивую информацию различным высоким священникам, заставляя их обращать храмы друг против друга. Цирик прекратил делать это открыто, но его хаотический характер и тот факт, что он воплощает ложь и интриги, привлекает народ подобного характера, регулярно предающий своих союзников, что затрудняет устранение этой проблемы.

Иерархия

Храм цирикистов возглавляется самым мощным из присутствующих клериков Цирика (обычно таковым с большинством уровней клерика, но иногда эту должность занимает клерик/черный страж). Иерархия храма основана на силе и персональном влиянии, самые харизматичные и доминирующие лидеры занимают авторитетные положения. Регулярная смена лидеров гарантирует, что те, кто умеют оставаться у власти, обычно очень параноидальны, часто управляя своими непосредственными подчиненными и союзниками магией для предотвращения предательства.

Капризный характер церкви ведет к созданию многочисленных отколовшихся групп и культов, типа Пламени Темного Солнца, ордена убийц, преданных Цирику и обосновавшихся в горах Облачные Пики. Орден объединен с храмом Горы Черепов в Амне и посвящен уничтожению "еретических" сект цирикистов, типа тех, что расположены в Башнях-Близнецах Вечного Затмения (описанных далее в этой статье).

Побуждение и цели

Цирикисты желают уничтожить любого, кто выступает против Цирика, устранить конкурирующие церкви (их собственной религии и других религий), убивать посвященных добру и занимать весь мир. Они преследуют эти цели множеством различных методов, иногда в разногласиях с планами других цирикистских храмов. Некоторые начали вооруженные конфликты против храмов других божеств. Некоторые спокойно убивают влиятельных существ доброго мировоззрения. Некоторые продвигают бандитизм. Некоторые занимают гильдии и устраивают экономическое разрушение. Похищения, убийства и шпионаж - также обычные действия. Из-за своего фрагментированного и независимого характера ячейки церкви могут устроить практически что угодно, что удовлетворяет целям Принца Лжи.

Внешний вид и личность

Следующее - типичные лица и отношения для клериков Цирика и тех, кто обычно путешествуют с ними. Эти описания относятся к персонам хаотично-злого мировоззрения, характерного для прихожан Черного Солнца (вместо маскировки).

Клерик Цирика: Надменный и угрожающий, с дикими глазами и внешностью, вдохновляющей одновременно трепет и веру.

Колдун Цирика: Сердитый и агрессивный, с привычкой к угрожающим жестам и комментариям.

Волшебник Цирика: Отстраненный, с видом созерцания секретов и жадности к уничтожению тех, кто оскорбляет их.

Варвар Цирика: Убийственный и импульсивный, со вспыльчивым характером и явными мыслями об убийстве и погроме.

Боец Цирика: Кровожадный и зоркий, с намерением поразить любого врага в поле зрения.

Рейнджер Цирика: Дикий и жестокий, с позой животного, убивающего из любви к убийству.

Вербовка

Цирикисты приветствуют новообращенных. Они видят в своем божестве единственный истинный божественный авторитет, и таким образом присоединение к церкви Цирика - единственный разумный выбор. Даже побежденные враги могут приобрести себе дополнительное время, обратившись к Цирику. Однако, обращение к Цирику при таких обстоятельствах обычно включает в себя мучительные ритуалы и ужасные злые обряды (включая человеческие жертвы), исполняемые потенциальным конвертируемым для доказательства его преданности, так что любой, кто имеет доброе мировоззрение, используя такую уловку, должен сбежать, прежде чем произойдут такие события, или он рискует принудительной сменой мировоззрения.

Некоторые храмы принимают народ, промывают мозги, доводя до фанатизма, и потом посылают на самоубийственные миссии. Такие обращенные особенно опасны, потому что они убеждены, что их смерти продвигают цели Цирика. В их умах для них хорош любой путь, так как мучения приносят им покровительство в загробной жизни.

Хотя храмы и получили много новых рекрутов, но поскольку церковь была первоначально сформирована из прихожан трех других божеств, Цирик, как известно, призывал к чисткам для устранения еретиков. Он сделал так по крайней мере дважды, удалив преданных Бэйна (пока это божество было мертво) и иногда призывает к чистке просто для того, чтобы расшевелить своих последователей. Те, кто бегут от таких чисток (оправданно или нет), часто устраивают свои собственные ячейки и нанимают еще больше последователей.

Церковь любит маскировать агентов под мягкие партии, затем эти агенты делятся с добрыми авантюристами большими количествами магических изделий (как правило, свитками и микстурами) для исполнения некоего задания. Когда задание открывает цели церкви или само по себе оказывается злым деянием, другие агенты выходят на авантюристов и либо убивают их, либо пытаются мягко обратить их к целям Цирика. Эти методы закончились тем, что несколько мощных приключенческих компаний обратились к Цирику.

Помимо тех, кто уважает Цирика из подлинной преданности, у Цирика есть много прихожан, считающих его на словах в надежде предотвратить его внимание и гнев. Набожные Цирика смотрят на таких слабовольных с презрением, но не гнушаются при необходимости извлекать выгоду из таких прихожан.

Союзники

Церковь Цирика союзничает с монстрами, имеющими подобные интересы, или с существами, над которыми легко доминировать или которых легко подкупить. Церковь особенно любит демонов, нежить, злых гуманоидов и хаотических и злых аутсайдеров. На более диких землях, где у нее нет надобности маскировать своих союзников, церковь нанимает существ типа атачей, химер, гигантов, иерархосфинксов, ревунов, минотавров, огров, роперов, вивернов и молодых драконов. Следующие дополнительные существа из "Монстров Фазруна" - также обычные союзники: бейнлары (хотя некоторые рыняные Цирикисты ненавидят их законный характер, бейнлары лояльны), черные единороги (только в Тэе), воины страха и зараженные юань-ти (в Калимшане, Чалте, Хлондете и Ташаларе). Некоторые мощные клерики держат про запас свиток высокого уровня с заклинанием *вызов монстра* или *планарный союзник* на тот случай, если им понадобится резерв. Большинство клериков также держит в своем логовище несколько скелетов или зомби.

Церковь иногда поддерживает ячейки Культа Дракона (хотя и менее часто, так как Цирик потерял сферу смерти), монастыри Долгой Смерти (опять же не так часто после потери Цириком части своей сферы) и другие злые организации в малом масштабе.

В настоящее время силы Жентарима в Даркхолде находятся в хаосе из-за борьбы между последователями Цирика и прихожанами Бэйна. Фзоул Чембрил из Жентил Кипа поощряет этот раздор, посылая непослушных членов Жентарима или тех, кто открыто поклоняется Цирику, в этот западный замок, потому что он видит в Даркхолде место, где из его организации будут выполоты слабые. Его план может иметь неприятные последствия, если набожные Цирика соберутся с силами и несколько ячеек цирикистов предоставят помощь своим товарищам в замке. Если Даркхолд обратится к Цирику, Жентарима потеряет свое западное отделение, а Цирик получит большие и обоснованные военные силы и укрепление в Западном Сердцеземье.

Хотя Цирик оппозиционно настроен в отношении почти всех остальных божеств, Шар соблазнила Цирика силой Теневого Плетения. Эта сила позволила бы его клерикам разъединить связи, которые они имеют с Мистрой, чтобы читать свои заклинания, которые она считает отвратительными.

Лучший союзник для отдельного члена церкви - партнер из близлежащего союзнического храма. Если храм можно убедить, что определенная группа (типа банды героев) - угроза церкви или оскорбление святой силы Цирика, цирикисту почти гарантирована помощь от этого храма, хотя бы и в форме безопасного укрытия, припасов и информации.

Враги

Поскольку он выступает против всего добра и считает всех остальных божеств или ниже себя, или как конкурентов своей силе, Цирик - враг почти любой организованной доброжелательной группы и церковью всех остальных божеств, включая злых типа Маска и Бэйна. Его конкуренция с Бэйном особенно жестока теперь, когда Черная Рука вернулся. Цирик также особенно ненавидит Мистру и Келемвора и направляет свою церковь на устранение прихожан этих божеств при каждой возможности. Из-за этих конфликтов последователи Цирика редко работают вместе с таковыми других божеств.

Цирикисты противостоят Жентариму из-за союза последнего с бэйнитами, хотя последователи Темного Солнца обычно не ищут способов напасть на отряды Жентарима, так как обе группы продвигают зло.

Никакая из групп не ненавидит цирикистов больше, чем бэйниты. Они видят в Цирике узурпатора сферы Бэйна, и только тот факт, что Бэйн вернул большую часть своей силы от Цирика, предотвратило святую войну всеми средствами. Бэйн видит в Цирике раздражающе злую собаку, когда-то укравшую кусок мяса с его стола, и когда он считает удобным, Бэйн бьет эту злую собаку. Последователи Черной Руки обращаются с цирикистами подобным способом, не ища способов найти слугителей Принца Лжи, но и не теряя времени убивают их, едва обнаружив. Цирикисты более активны в своем преследовании бэйнитов, но в остальном их чувства взаимны.

Отдельные члены церкви Цирика обычно имеют много врагов, особенно в пределах своей собственной организации. К счастью, эти чувства быстро меняются, но на самых высоких уровнях силы кое-для -кого следующий день может и не наступить.

Поскольку они занимаются убийствами и обманом по всему континенту и поскольку их божество - противник любого другого божества, последователи Цирика ожидают противостояния практически со всеми, кто обнаружит их личность. Даже последователи других злых божеств, как известно, прерывали битву с героями, когда подходила группа сильных цирикистов.

Столкновения

Цирикисты предпочитают путешествовать поодиночке или маленькими группами, потому что большими группами труднее управлять (со всеми их внутренними конфликтами и ударами в спину) и они более вероятно привлекут внимание. Типичное столкновение с группой цирикистов - клерик-лидер по крайней мере 2-го уровня плюс волшебник или колдун и один-два варвара, бойца или рейнджера-телохранителя, каждый из которых на один уровень ниже клерика, все - прихожане Цирика. Телохранители-варвары обычны на варварских землях, бойцы - в цивилизованных землях, и на хороших для путешествия дорогах и в лесистых областях - рейнджеры. Если волшебник и бойцы достаточно мощны, они могут иметь уровни в престиж-классах латного приверженца или божественного чемпиона. Волшебники, работающие с Цириком, редко специализируются в школе магии, так как они испытывают недостаток дисциплины для сосредоточения на единственной школе.

Цирикисты, с которыми можно столкнуться на дороге, могут перемещаться в или из известного храма, готовиться основать ячейку культа, быть на миссии по распространению горя или убегать от преследования в другом месте. Основывающие ячейку или убегавшие из другого места скорее всего будут скрытными и неагрессивными по отношению к любому, с кем они встречаются, не желая привлекать к себе внимание. Другие открыто демонстрируют свою преданность и яростно бросают вызов любым группам, которые они считают способными одолеть или разрушение которых, по их мнению, принесет пользу церкви.

Типовые группы

Столкновение с цирикистами (EL 4): 1 клерик Цирика (СЕ человек клерик Цирика 2), 1 маг (СЕ человек колдун 1 или волшебник 1), 1 телохранитель (СЕ человек варвар 1, боец 1 или рейнджер 1).

Столкновение с цирикистами (EL 6): 1 клерик Цирика (СЕ человек клерик Цирика 3), 1 маг (СЕ человек колдун 2 или волшебник 2), 2 телохранителя (СЕ человек варвар 2, боец 1 или рейнджер 2).

Столкновение с цирикистами (EL 8): 1 клерик Цирика (СЕ человек клерик Цирика 5), 1 маг (СЕ человек колдун 4 или волшебник 4), 2 телохранителя (СЕ человек варвар 4, боец 4 или рейнджер 4).

Столкновение с цирикистами (EL 10): 1 клерик Цирика (СЕ человек клерик Цирика 7), 1 маг (СЕ человек колдун 6 или волшебник 6), 2 телохранителя (СЕ человек варвар 6, боец 6 или рейнджер 6).

Столкновение с цирикистами (EL 12): 1 клерик Цирика (СЕ человек клерик Цирика 9), 1 маг (СЕ человек колдун 8 или волшебник 8), 2 телохранителя (СЕ человек варвар 8, боец 8 или рейнджер 8).

Столкновение с цирикистами (EL 14): 1 клерик Цирика (СЕ человек клерик Цирика 11), 1 маг (СЕ человек колдун 10 или волшебник 10), 2 телохранителя (СЕ человек варвар 10, боец 10 или рейнджер 10).

Столкновение с цирикистами (EL 16): 1 клерик Цирика (СЕ человек клерик Цирика 13), 1 маг (СЕ человек колдун 12 или волшебник 12), 2 телохранителя (СЕ человек варвар 12, боец 12 или рейнджер 12).

Бой и тактика

Силы Цирика в общем слишком недисциплинированы, чтобы можно было сформулировать последовательную тактику группы. Каждый индивидум обычно действует независимо, стараясь удовлетворить желание вырезать побольше противников от имени Цирика и страшась того, что союзники воспользуются безумием боя, чтобы устранить конкурента. Только в присутствии мощного и уважаемого лидера цирикисты способны координировать свои атаки. Это не подразумевает, что они глупы - они не мешают атакам друг друга и пользуются преимуществом совместных возможностей, но они редко вступают в бой, помня об этом.

Приблизительно половина клериков Цирика использует свои заклинания для улучшения своего физического мастерства и нападает на своих противников врукопашную, в то время как остальные атакуют непосредственно своими заклинаниями. Оба типа в бою воспевают красоту Темного Солнца. Волшебники и колдуны скрывают себя иллюзиями и защитной магией и атакуют внезапно агрессивными и разрушительными заклинаниями. Варвары используют свою ярость пораньше и почаще, бойцы фокусируются на грубой силе, а не на хитрых маневрах, а рейнджеры оптимизируют свои способности по бою двумя оружиями.

Церковь Цирика: подсказки для DМа

Как мастера лжи, интриги, обмана и убийства, культисты Цирика могут выскочить где угодно. Даже доверенных NPC - особенно тех, о ком героям мало что известно - можно заменить замаскированными цирикистами. Эти агенты убивают невинных в городке, связывают героев с дискредитирующими торговцами или наемниками, распускают слухи о героях, когда они уходят из городка, и делают все, чтобы затруднить жизнь игровых персонажей, уничтожая любое доверие между ними и другими горожанами.

Поскольку они редко могут позволить себе сделать свое присутствие публично известным, цирикисты обычно скорее занимают существующие здания, чем строят новые здания. Это означает, что любое странное здание, покинутый дом, забытое подземелье, сухой коллектор или пещера поблизости могут стать логовищем последователей Цирика. Так как некоторые из их союзников-волшебников весьма эксцентричны, они могут действовать из башни, где непрерывно функционируют странные магические эффекты, создавая некие необычные возможности для приключений.

Темное Солнце ищет поклонения от всех существ, так что почти любой злой монстр с клерическим потенциалом может быть клериком Цирика, а без такого потенциала - может быть объединенным с маленькой ячейкой культистов. Например, герои, ожидающие противостояния с жестокой мантикорой, могут быть удивлены, выясняя, что мантикора - союзник рейнджера-цирикиста и его друзей-варваров.

Церковь также обеспечивает заклинания *поднять мертвого* и лечение злым монстрам, которых пытается обратить в свою веру или уже служащих Цирику. Эта выгода обычно закрепляет лояльность монстров церкви и направляет определенных существ на местных героев.

Силы и слабости

Церковь Цирика получает силу от множества своих прихожан, своих магических ресурсов и очень убедительных и правдоподобных членов. Цирикисы непредсказуемы, рьяны и даже готовы умереть, если это означает, что они смогут при этом уничтожить врагов своей религии. Это делает их очень опасными при столкновениях, и так как их божество - божество иллюзий, лжи и убийств, любой, кто срывает их планы, может ожидать многократных попыток убийства, окольных инкриминирующих слухов и заполняющих образов и во сне, и наяву.

Самая большая слабость церкви - ее капризный и подозрительный характер. Последователи низкого уровня обычно непослушные и спорящие. Агенты среднего ранга иерархии не доверяют лидерам, эксплуатируют рядовых последователей и строят заговоры друг против друга. Лидеры церкви еще хуже, чем среднее звено, и различные храмы Темного Солнца ведут святые войны друг против друга так же часто, как и против бастионов добра типа Латандера и Торма. Иногда лучший способ нанести поражение группе цирикисов состоит в том, чтобы оповестить другую группу цирикисов о ее присутствии.

Оружие и оснащение

Из-за своей зависимости от скрытности и склонности к вопиющему убийству клерика Цирика имеют оснащение, отличающееся от стандартного, представленного для NPC-клериков в Главе 2 "Руководства Ведущего". Любое региональное оснащение от наличия привилегированного класса должно быть добавлено к данному ниже. Прогрессия умений не включает бонусные умения для людей или сильных сердцем халфлингов. Некоторые персонажи могут отличаться от представленных при наличии региональных умений.

Типичное оснащение, умения и показатели способностей для клерика Цирика (включая божественных учеников и иерофантоа) даны ниже. См. прилагаемую таблицу для большего количества деталей.

1-й уровень: Наборная кольчуга, большой металлический щит, длинный меч мастерской работы, легкий арбалет, 10 зарядов. Свиток: *дарение проклятия*.

2-й уровень: Полупластинчатый доспех, большой металлический щит, длинный меч мастерской работы, легкий арбалет, 10 зарядов. Микстуры: *пятно, Харизма*. Свитки: *защита от элементов, лечение легких ран* (3).

3-й уровень: Полный пластинчатый доспех, большой металлический щит, длинный меч мастерской работы, легкий арбалет, 10 зарядов. Микстуры: *пятно, Харизма*. Свитки: *лечение легких ран* (3).

4-й уровень: Полный пластинчатый доспех, большой металлический щит, длинный меч мастерской работы, легкий арбалет, 10 зарядов. Микстуры: *пятно, Харизма, спешка*. Свитки: *лечение легких ран* (5).

5-й уровень: Полный пластинчатый доспех, большой металлический щит, длинный меч мастерской работы, легкий арбалет, 10 зарядов, *плащ сопротивления +1*. Микстуры: *пятно, Харизма, спешка*. Свитки: *лечение легких ран* (5).

6-й уровень: *+1 полный пластинчатый доспех*, большой металлический щит, длинный меч мастерской работы, легкий арбалет, 10 зарядов, *плащ сопротивления +1*. Микстуры: *пятно, Харизма, спешка*. Свитки: *лечение легких ран* (5), *тишина*.

7-й уровень: *+1 полный пластинчатый доспех*, большой металлический щит, длинный меч мастерской работы, легкий арбалет, 10 зарядов, *плащ сопротивления +1*. Жезл: *лечение легких ран*. Микстура: *спешка*. Свитки: *нейтрализация яда, поднять мертвого*.

8-й уровень: *+1 полный пластинчатый доспех, +1 большой металлический щит*, длинный меч мастерской работы, легкий арбалет, 10 зарядов, *плащ сопротивления +1*. Жезл: *лечение легких ран*. Микстуры: *спешка, изменить себя*. Свиток: *поднять мертвого*.

9-й уровень: *+1 полный пластинчатый доспех, +1 большой металлический щит*, длинный меч мастерской работы, легкий арбалет, 10 зарядов, *плащ сопротивления +1, шляпа маскировки*. Жезл: *удержание персоны*. Микстуры: *спешка, изменить себя, героизм*. Свитки: *праведная мощь, убить живое*.

10-й уровень: *+1 полный пластинчатый доспех, +1 большой металлический щит*, длинный меч мастерской работы, легкий арбалет, 10 зарядов, *плащ сопротивления +1, шляпа маскировки, амулет Мудрости +2*. Жезл: *удержание персоны*. Микстуры: *спешка, изменить себя, героизм*. Свиток: *вызов монстра V*.

Умения: 1-й, Мастерство Военного Оружия (длинный меч); 3-й, Написание Свитка; 6-й, Боевое Колдовство; 9-й, Железная Воля.

Показатели способностей: Сила 15, Ловкость 8, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 15 (16 на 4-м, 17 на 8-м, 19 на 10-м с *амулетом Мудрости*), Харизма 12.

NPC - КЛЕРИК ЦИРИКА

Уровень	Нр	АС	Иниц	Скор	Длинный меч (1d8)	Легкий арбалет (1d8)	С/Р/В	Запуг	Дип	Кон	Заклинания в день
1-й	8	17	+0	20 фт	+1 (+1 урон)	-1	+4/-1/+4	+2	+3	+6	3/3
2-й	12	18	+0	20 фт	+2 (+1)	+0	+5/-1/+5	+2	+4	+7	4/4
3-й	17	19	+0	20 фт	+3 (+1)	+1	+6/+0/+6	+3	+5	+8	4/4/3
4-й	21	19	+0	20 фт	+4 (+1)	+2	+6/+0/+7	+3	+6	+9	5/5/4
5-й	26	19	+0	20 фт	+4 (+1)	+2	+7/+1/+8	+4	+7	+10	5/5/4/3
6-й	30	20	+0	20 фт	+5 (+1)	+3	+8/+2/+9	+4	+8	+11	5/5/5/4
7-й	35	20	+0	20 фт	+6 (+1)	+4	+8/+2/+9	+5	+9	+12	6/6/5/4/2
8-й	39	21	+0	20 фт	+7/2 (+1)	+5	+9/+2/+10	+5	+10	+13	6/6/5/5/3
9-й	44	21	+0	20 фт	+7/2 (+1)	+5	+9/+3/+12	+6	+11	+14	6/6/6/5/3/2
10-й	48	21	+0	20 фт	+8/3 (+1)	+6	+10/+3/+14	+6	+12	+15	6/6/6/5/5/3

Запуг: Модификатор проверки Запугивания. **Дип:** Модификатор проверки Дипломатии. **Кон:** Модификатор проверки Концентрации.

NPC - БОЕЦ ЦИРИКА

Уровень	Нр	АС	Иниц	Скор	Длинный меч (1d8)	Легкий арбалет (1d8)	С/Р/В	Под/Пры
1-й	12	18	+5	20 фт	+5 (+2 урон)	+2	+4/+1/+1	-2
2-й	19	19	+5	20 фт	+6 (+2)	+3	+5/+1/+1	-3
3-й	27	21	+5	20 фт	+7 (+2)	+4	+5/+2/+2	+0
4-й	34	21	+5	20 фт	+9 (+5)	+5	+6/+2/+2	+2
5-й	42	21	+5	20 фт	+10 (+5)	+6	+7/+3/+3	+3
6-й	49	22	+5	20 фт	+11/6 (+5)	+7	+8/+4/+4	+5
7-й	57	22	+5	20 фт	+12/7 (+6)	+8	+8/+4/+4	+6
8-й	64	23	+5	20 фт	+13/8 (+6)	+10 (+1damage)	+9/+4/+4	+8
9-й	72	23	+5	20 фт	+14/9 (+6)	+11 (+1)	+9/+5/+5	+9
10-й	79	24	+5	20 фт	+15/10 (+6)	+12 (+1)	+10/+5/+5	+10

Под/Пры: Модификаторы проверок Подъема и Прыжка.

Бойцы Цирика используют стандартное оснащение, представленное в Главе 2 "Руководства Ведущего". Типичные умения и показатели способностей для бойца Цирика даны ниже. См. прилагаемую таблицу для большего количества деталей.

Умения: 1 -й, Фокус Оружия (длинный меч), Улучшенная Инициатива; 2-й, Силовая Атака; 3-й, Раскол; 4-й, Специализация Оружия (длинный меч); 6-й, Выстрел в Упор, Быстрое Выхватывание; 8-й, Улучшенный Критический (длинный меч); 9-й, Быстрый Выстрел; 10-й, Молниеносные Рефлексы.

Показатели способностей: Сила 15 (16 на 4-м, 17 на 8-м), Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 8.

Колдуны Цирика используют стандартное оснащение и показатели способностей, представленные в "Руководстве Ведущего".

Умения: 1 -й, Боевое Колдовство; 3 -й, Улучшенная Инициатива; 6-й, Молниеносные Рефлексы; 9-й, Максимизирование Заклинания.

Волшебники Цирика используют стандартное оснащение и показатели способностей, представленные в "Руководстве Ведущего".

Умения: 1 -й, Написание Свитка, Улучшенная Инициатива; 3-й, Боевое Колдовство; 5-й, Сварить Зелье; 6-й, Молниеносные Рефлексы; 9-й, Фокус Заклинания (Воплощение); 10-й, Создание Жезла.

Варвары Цирика используют стандартное оснащение и показатели способностей, представленные в "Руководстве Ведущего".

Умения: 1-й, Фокус Оружия (длинный меч); 3-й, Силовая Атака; 6-й, Боевые Рефлексы; 9-й, Раскол.

Рейнджеры Цирика используют стандартное оснащение и показатели способностей, представленные в "Руководстве Ведущего".

Умения: 1-й, Фокус Оружия (короткий меч); 3-й, Увертливость; 6-й, Мобильность; 9-й, Силовая Атака.

Специальные изделия и сверхъестественные способности

Церковь Цирика изобрела магический *клинок черепа* и является первичным пользователем такого оружия. Цирик или божества, силу которых он унаследовал, создали заклинания *смертельная рана*, *глаза черепа*, *черепа секретов* и *тройная маска*, все из которых обычно используются его клериками. См. Приложение для описаний этих изделий и заклинаний.

Поклонение Цирiku само по себе не предоставляет никаких подобных заклинаниям или сверхъестественных способностей, хотя церковь знает несколько ритуалов, предоставляющих набожным постоянные силы в обмен на персональные и денежные жертвы. Ритуал, как правило, занимает несколько часов и требует вмешательства клерика Цирика 9-го уровня или выше.

Ритуал Честной Боли: Получатель этого ритуала получает +2 бонус на проверки Блефа, Дипломатии и Приручения Животного. Также ложь получателя не может быть обнаружена заклинаниями ниже 5-го уровня, и он может свободно лгать в пределах границ *зоны правды* или подобного заклинания. Эта сверхъестественная способность функционирует автоматически. Стоимость этого ритуала - 2 пункта Телосложения, так как магический процесс причиняет телу великую боль и травму. Укрепляющие заклинания (типа *восстановления* или *великого восстановления*) не восполняют эту потерю Телосложения.

Ритуал Черных Зачарований: Этот ритуал дает получателю способность использовать *зачарование персоны* (DC 11 + модификатор Харизмы получателя) и *предложение* (DC 13 + модификатор Харизмы получателя) каждое однажды в день как сверхъестественную способность. При использовании глаза получателя становятся полностью черными на 1 полный раунд. Уровень заклинателя получателя 5-й. Ритуал требует опала, стоящего 500 gp или больше, в качестве материального компонента, и иссушает у получателя 1,600 XP.

Ритуал Темного Пламени: Этот ритуал был создан, когда Цирик был все еще безумен от чтения "Циринишада". Он позволяет получателю призывать черное пламя негативной энергии из своих рук как сверхъестественную способность. Пламя - дальнбойная атака касанием с дальностью 10 футов, наносящая 1d6 пунктов урона на Hit Die пользователя (нежить лечится этим эффектом, а не повреждается им). В отличие от подобной способности, которой обладают лорды шпоры (см. ниже), у этой силы есть своя цена: каждый раз, когда призвано темное пламя, пользователь переносит 2 пункта временного урона Мудрости. Ритуал требует черного оникса, стоящего по крайней мере 100 gp, и иссушает у получателя 1,200 XP.

Престиж-класс

Лорд шпоры (Spur Lord)

Цирикисты, доживающие до высоких уровней, обычно демонстрируют преданность своему божеству, продвигаясь в престиж-классах тайного приверженца, божественного чемпиона, божественного ученика, божественного искателя или иерофанта. В недавние годы в пределах церкви возник уникальный военный орден, называемый Компанией Эбеновой Шпоры, состоящий из бойцов и воинов по крайней мере 3-го уровня, предпочитающих шипастые доспехи и щиты. Фанатики до крайности, эта группа возглавляется злыми мужчинами и женщинами со способностью получать силу от Цирика. Эти странные и ужасающие агенты Темного Солнца называются лордами шпоры.

Лорды шпоры - элитные фанатики церкви, владеющие темной силой Цирика и привлекающие внимание даже самых фанатичных клериков. Некоторые считают их будущими темными святыми церкви, предназначенными стать мощными экстрапланарными служителями Цирика после своей смерти. Защищенные силой Цирика от угроз в пределах церкви, лорды шпоры свободны следовать своим целям и присматривать за обучением солдат. Поскольку они могут безнаказанно игнорировать клерические силы, лорды шпоры работают с клериками без страха предательства, продвигая цели Цирика. Некоторые лорды шпоры следуют своим курсом, ведя с собой маленький контингент Эбеновых Шпор. Когда он не действует как военная рука безобразной силы Цирика, лорд шпоры харизматичен, уверен и убедителен.

Большинство лордов шпоры - бойцы, рейнджеры, жулики или некоторая их комбинация. Известно, чтобы лордами шпоры становились клерики, возможно потому, что их связь с Цириком преждевременно портит часть их души, которой Цирик должен коснуться для создания лидера такого калибра.

Hit Die: d10

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать лордом шпоры, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Базовый бонус атаки: +4

Навыки: Блеф 3 разряда, Концентрация 3 разряда, Знание (религия) 3 разряда, Чувство Мотива 3 разряда, Кувырок 5 разрядов

Покровитель: Цирик

Умения: Железная Воля, Лидерство, Молниеносные Рефлексы, Быстрое Выхватывание

Специально: Персонаж должен либо провести мирный контакт со злым аутсайдером, который служил Цирику, либо получить пророческий сон от Цирика.

Навыки класса

Навыки класса лорда шпоры (и ключевая способность для каждого навыка) - Блеф (Харизма), Подъем (Сила), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Маскировка (Харизма), Запугивание (Харизма), Прыжок (Сила), Знание (религия) (Интеллект), Бесшумное Движение (Ловкость), Профессия (Мудрость), Поездка (Ловкость), Чувство Мотива (Мудрость), Плавание (Сила) и Кувырок (Ловкость).

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

ЛОРД ШПОРЫ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+1	+2	+0	+0	Темная связь
2-й	+2	+3	+0	+0	Секретный клинок
3-й	+3	+3	+1	+1	Темное пламя
4-й	+4	+4	+1	+1	Слава Цирика
5-й	+5	+4	+1	+1	Плоть принца

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса лорда шпоры.

Мастерство оружия и доспехов: Лорды шпоры получают мастерство с длинным мечом и одним другим простым или военным оружием на свой выбор. Они не получают никакого мастерства с доспехами или щитами любого типа.

Темная связь (Su): Лорд шпоры иммунен к любому вредному заклинанию, подобной заклинанию способности или сверхъестественной способности, которая происходит от силы Цирика. Такие эффекты действуют, как будто лорд шпоры не входит в их область. Это включает заклинания, ожидающие срабатывания (типа *глифа оберега*), но не магические изделия, созданные прихожанами Цирика. Всякий раз, когда эта способность срабатывает, на мгновение над головой лорда шпоры появляется череп, окруженный черным пламенем.

Секретный клинок (Su): На 2-м уровне лорд шпоры имеет способность магически скрывать предметы, как будто он носит *перчатку хранения*. Таким способом можно скрыть лишь один предмет одновременно, хотя лорд шпоры может заставлять предметы вновь появляться в любой руке как свободное действие, независимо от того, которая рука использовалась для хранения предмета.

Темное пламя (Su): Лорд шпоры 3-го уровня или выше может призывать черное пламя негативной энергии из своих рук. Пламя - дальнобойная атака касанием с дальностью 10 футов, наносящая 1d6 пунктов урона на Hit Die пользователя (максимум 15d6). Нежить лечится этим эффектом, а не повреждается им. Лорд шпоры может использовать эту способность количество раз в день, равное 1 + его модификатор Харизмы.

Слава Цирика (Sp): Эта способность позволяет лорду шпоры 4-го уровня или выше однажды в день временно увеличивать свое присутствие и целеустремленность до феноменального уровня. Он получает +4 к Харизме и +2 бонус

морали на спасброски Воли. *Слава Цирика* продолжается в течение количества минут, равного 1 + модификатор Харизмы персонажа (только что улучшенный).

Плоть принца (Su): Годное к употреблению однажды в день, это extraordinary проявление силы Цирика показывает, что лорд шпоры достиг вершины покровительства Цирика. Когда оно призвано, его кожа становится белой как мел, а глаза становятся темными, пылающими адской энергией. В дополнение ко всем свойствам способности *славы Цирика* любое оружие, которым владеет лорд шпоры, становится +1 *пылающим оружием*, за которым тянется темное пламя (это не увеличивает бонус оружия с зачарованным бонусом, но добавляет *пылающую* способность, если оружие не имеет ее). Лорд шпоры также получает +2 естественный бонус доспеха и +2 бонус отклонения к АС. Эта способность продолжается в течение количества раундов, равного 1 + модификатор Харизмы персонажа (только что улучшенный). Когда сила заканчивается, лорд шпоры утомлен, пока не отдохнет в течение 1 минуты. Использование этой способности не вычитается из его способности призывать способность *славы Цирика*.

Башни-Близнецы Вечного Затмения

Штаб: Башни-Близнецы Вечного Затмения, Горы Маленькие Зубы, Амн

Члены: Почти 500 (включая служителей), разделенные между двумя башнями

Лидер: Черная Воля Акхмелир

В Маленьких Зубах, горах, определяющих южную границу Амна, пара укрепленных башен стоит на пути торгового маршрута в Тетир. Первоначально построенные как храмы Бэйна, они были настигнуты последователи Цирика в 1362 DR, сокрушившими все свидетельства поклонения Бэйну и перепосвятившие их Темному Солнцу.

Башни хорошо укрыты, каждая из них построена среди высоких и густых деревьев и защищена от солнца самими горами. Даже от воздуха они малозаметны, у каждой виден лишь диск размером со щит. Диски сделаны из бронзы, на них есть серебряная святая вставка символа Цирика. Каждая замкоподобная башня имеет пять этажей, и они дублируют друг друга. Башни стоят в пяти милях друг от друга, Торговый Путь проходит по центру расстояния между ними. Вьющийся подземный туннель, обычно используемый только в критическом положении, соединяет башни. Широкая публика не знает местоположения Башен-Близнецов, хотя Амн и Тетир хотели бы найти и уничтожить их.

Приверженцы храма держат его местоположение в секрете с помощью магии иллюзий и отречения, взяток местным должностным лицам и убийств любого, кого они подозревают знающим о храме слишком многое.

Каждая башня почти полностью независима, насчитывая по сотне солдат, одиннадцать клериков, шесть магов, и служителей и поддерживающий персонал для управления самой башней. Смежный загон содержится от двадцати до тридцати свиней, которые кормятся помоями и обеспечивают продовольствие. Большие количества зерна и других основных элементов запасены внутри каждой из башен, и новые припасы поставляются еженедельно. Солдаты часто занимаются бандитизмом и забирают припасы в караванах, идущих по Торговому Пути.

Члены Башен-Близнецов Вечного Затмения существуют для служения Цирику. Их лидер, Черная Воля Акхмелир (NE мужчина человек клерик Цирика 13), желает уничтожить лидеров других цирикистских церквей в Амне, Тетире и Калимшане, взяв их силы под свой контроль, чтобы его храм стал бесспорной величайшей церковью Темного Солнца на южных землях. Хотя его храм планировал поддержать огров-магов, напавших на амнийский город Муранн, поскольку раздор и страх, причиненные ими народу Амна, понравились и ему, и его божеству, он косвенно выступает против любых попыток стабилизировать регион в ближайшем будущем.

Клерики Башен-Близнецов сильнее и жестче всего конкурируют с членами другого близлежащего храма Цирика, Горы Черепов. Этот храм возглавляется Тинносом Аргримом (СЕ мужчина человек клерик Цирика 12), и поскольку и он, и Черная Воля Акхмелир хотят присматривать за высшим храмом Цирика на юго-западном Фаэруне, кровавые конфликты неизбежны.

Если ваша кампания проходит не около Амна или Тетира, карта Башен-Близнецов может использоваться для другого места около большого торгового маршрута.

Расположение Башен-Близнецов

Эти места - комнаты в пределах западной башни. Поскольку башни имеют почти идентичную структуру, карту западной башни можно повернуть на 180 градусов и использовать ее как карту восточной башни.

В башню нельзя войти с уровня земли, так как разводной мост соединяется со вторым этажом башни. Поэтому отсчет по карте начинается со второго этажа.

Если не отмечено иначе, все двери - простые деревянные двери (DC Полотки 15) со средними замками (DC Открывания Замка 25). Внутренние двери, не ведущие к спальням, обычно незаперты.

В некоторых местах упомянут сигнальный колокол; это - большой медный колокол со шнуром. Звон сигнального колокола слышен по всему этажу и на этаж вверх или вниз (DC проверки Слушания 0). Каждый дополнительный этаж между звонком и слушателем увеличивает DC на 10.

Фундамент вокруг уровня подземелья - камень 5-футовой толщины.

1. Входной путь

Двойные двери с другой стороны разводного моста - железные (DC Полотки 28) с удивительным замком (DC Открывания Замка 40). Двери, ведущие дальше в башню - из прочной древесины (DC Полотки 25) с хорошими замками (DC Открывания Замка 30). Когда разводной мост поднят, он закрывает главную дверь. Разводной мост из древесины 4-дюймовой толщины.

Два солдата стоят здесь на страже постоянно. Глазок в главных дверях позволяет им видеть и распознавать посетителей. Они проинструктированы звонить в сигнальный колокол, если кто-либо входит в башню без разрешения, особенно если вторгшиеся используют магию для обхода ее защит, типа *телепортации* или *газообразной формы*.

Отмеченная область 1А - лебедки, которыми поднимается и опускается разводной мост. По одному персонажу на каждой лебедке могут поднять или опустить разводной мост как полнораундовое действие (проверка Силы DC 12).

Отдельный персонаж может попытаться поднять или опустить разводной мост наполовину как полнораундовое действие (DC 20). Каждая из лебедок сделана в основном из веревок и дерева и может быть повреждена, если 15 или более пунктов урона проникнут сквозь ее твердость 5.

Внутри входная комната украшена циркистскими гобеленами на голых стенах и картинами на дверях.

2. Наблюдательная станция

На каждом из четырех углов храма всегда дежурит по паре солдат. Каждая башня снабжена парой длинных луков, сорока стрелами и сигнальным колоколом. Прорези для стрел есть с каждой стороны, и у любого здесь есть открытая область для стрельбы по целям с этой стороны башни.

3. Кухня

Эта кухня днем суетится почти постоянно. Народ, живущий здесь, ест в разное время, так что повара работают с рассвета до окончания сумерек. Дополнительное продовольствие оставляется, как только повара ложатся спать, чтобы припозднившиеся жители (типа клериков, вовлеченных в полуночный ритуал) могли перекусить без необходимости ждать. (Конечно, если клерики не находят того, что их устраивает, они недолго думая вытаскивают поваров из постелей.). В этом месте полно с лоханей, горшков, кастрюль, блюд и столового серебра. Если здесь идет бой, неизбежно производится много шума от падающих и бьющихся изделий. Широкие вентили каминов выходят за пределы башни, а маленькое окно открывается на маленький выступ, нависающий над корытом в свином загоне. Оставшийся помой от пищи выбрасываются в это окошко на корм свиньям.

Отмеченная область 3А - кладовая, прежде всего используемая для хранения специй, готовых припасов и других товаров, которые нужны часто, но в маленьких количествах.

4. Обеденный зал

Этого обеденного зала хватает на тридцать персон. От пятнадцати до двадцати человек можно найти здесь в любое время в течение дня, большинство их - солдаты.

5. Квартирные служителей

Каждая из этих квартир размещает шестерых служителей (N человек обыватель 1). Служители чистят башню, готовят продовольствие и исполняют другие внутренние обязанности.

6. Большие комнаты стражи

Эта комната стражи - спальня для шестнадцати солдат-цирикстов (CN, NE или SE человек боец 1). Шестнадцать двухъярусных кроватей заполняют комнату, и под каждой стоит сундук, защищенный очень простым замком (DC Открывания Замка 20). Новые солдаты, пришедшие в башню, обычно размещаются здесь. Желанные меньшие комнаты стражи (область 7) используются как награда за похвальное поведение.

7. Маленькие комнаты стражи

Эти комнаты стражи - спальни для четырех солдат-цирикстов. В комнатах есть по две двухъярусные кровати и по четыре сундука, каждый из которых защищен очень простым замком (DC Открывания Замка 20).

8А/8В. Квартиры лейтенантов

Эти квартиры - дом двух лейтенантов-цирикстов (NE человек боец 3) каждая. У каждого из лейтенантов есть кровать, маленький стол и сундук со средним замком (DC Открывания Замка 25). 8А - комната Дарвина и Стедда, и 8В - комната Лусвила и Мири.

9. Хранилище охраны

Охраны вешают свои доспехи и снаряжение для путешествий в этих комнатах, когда не используют их (короче говоря, все, кроме личных вещей, одежды и рукопашного оружия).

10. Святыня Цирика

Большой безчелюстной череп, сделанный из камня, висит на стене в центре нарисованной черным огненной вспышки. Полукруглая линия на полу определяет границу святыни, и *непрерывное пламя* освещает область. Солдаты иногда зажигают маленький огонь в жаровне и делают здесь подношения Цирику.

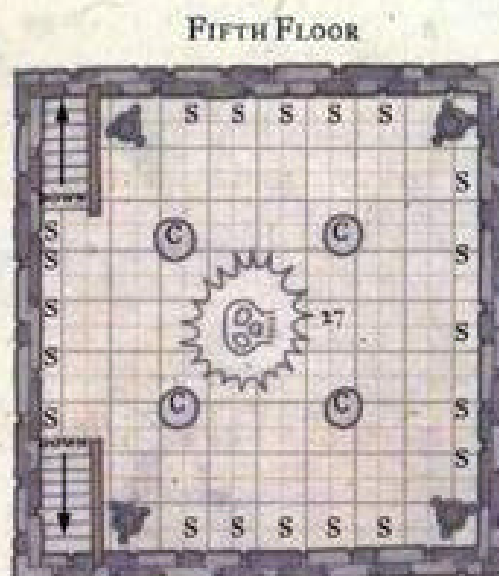
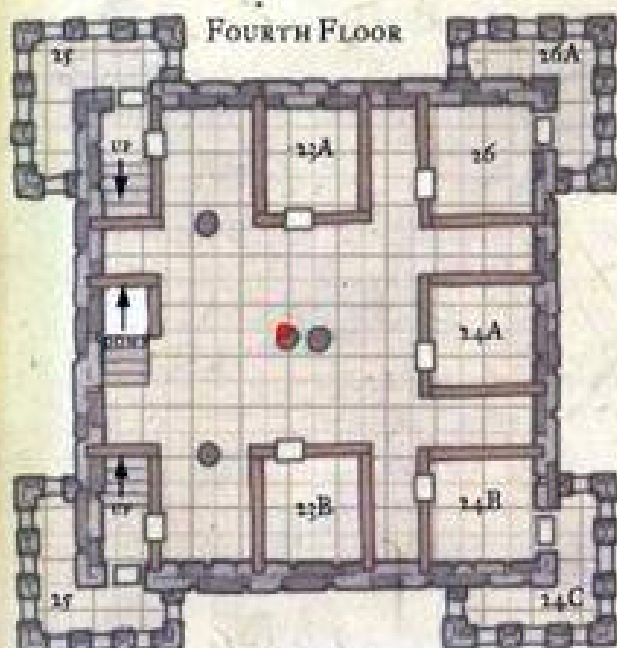
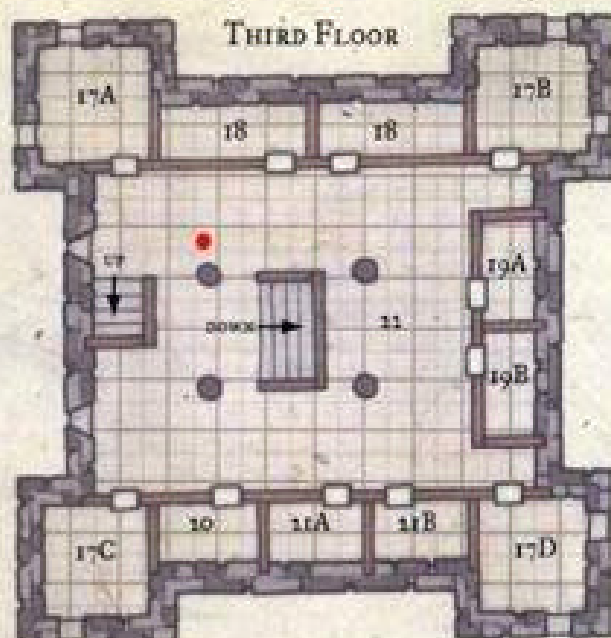
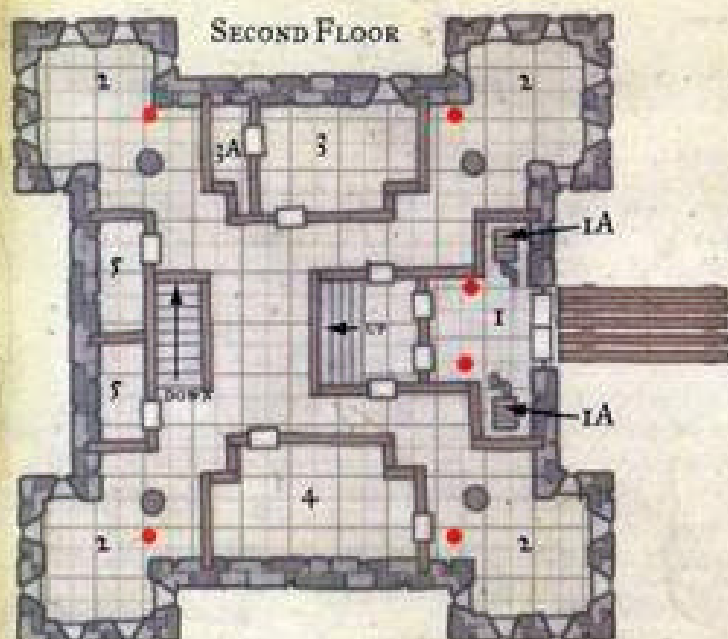
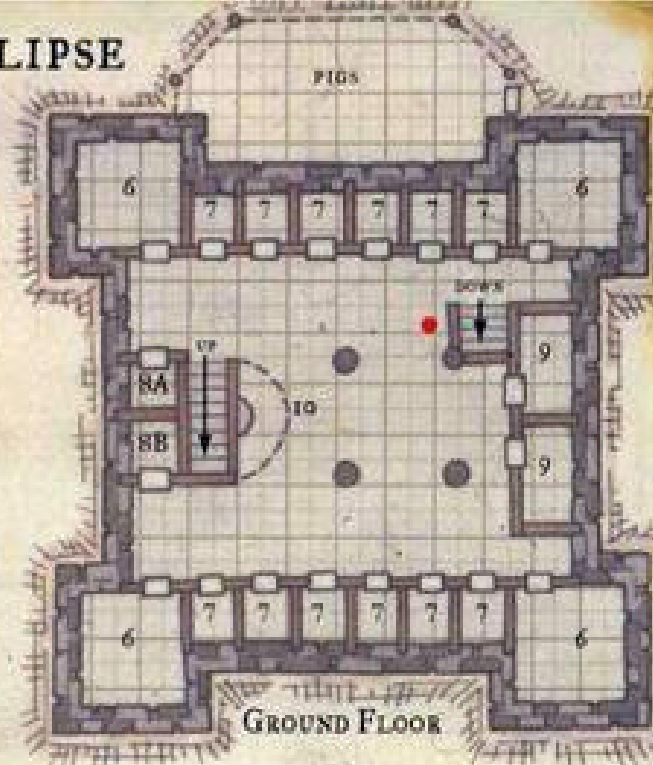
11. Пост стражи

Один солдат всегда дежурит здесь на случай, если кому-либо из заключенных удастся сбежать. Обе двери этой комнаты обычно остаются закрытыми, чтобы стоны заключенных не беспокоили спящих наверху солдат.

12. Спасательный туннель

Эта дверь-ловушка в полу (отмеченная F) открывается к лестнице, ведущей на 15 футов вниз в сухой туннель, вымощенный камнями и каждые 20 футов поддерживаемый деревянными балками. В конечном счете туннель выходит к восточной башне. Маленькие глиняные трубы сделаны в крыше туннеля, давая некоторый поток воздуха. В двух местах туннеля есть простые деревянные крышки, покрытые приблизительно 1-футовым слоем грязи, что делает их относительно легким запасным выходом из туннеля на случай, если обе башни будут атакованы.

TWIN TOWERS OF THE ETERNAL ECLIPSE



10 FEET
5 FEET
ONE SQUARE
EQUALS 5 FEET

KEY

- WINCH
- CELL
- TUNNEL
- ALARM BELL
- BRAZIER
- FENCE



13. Комната пыток

В этой комнате есть дыба, плоский стол с наручниками и различные пыточные инструменты. Среди персонала башни нет официальных мучителей, так что этим занимаются клерики. Менее опытные клерики иногда случайно убивают своих жертв. Старшие клерики считают это неудачей и из-за потери шанса приобрести информацию, и из-за потери потенциальной жертвы Темному Солнцу.

14. Камеры

Железные брусы закрывают эти ячейки, у каждой из которых есть железная дверь со средним замком (DC Открывания Замка 25). Заключенные сидят по двое, если нет открытых камер. От шести до десяти заключенных томится здесь в любое время.

15. Хранилище мяса

В этой комнате хранится сушеное мясо различных видов. Только распорядитель башни, клерики и повара имеют ключи от среднего замка (DC Открывания Замка 25) этой двери.

16. Хранение зерна и овощей

В этой комнате есть корзины для зерна и овощей, используемых кухонным персоналом. Только распорядитель башни, клерики и повара имеют ключи от среднего замка (DC Открывания Замка 25) этой двери.

17A-D. Младшие клерики и меньшие маги

Каждая из этих комнат - дом двух младших клериков (все - Цирика) и меньшего мага. У каждой из персон есть кровать, маленький стол и сундук со средним замком (DC Открывания Замка 25).

17A: Малас (СЕ человек мужчина клерик 2), Рандил (СЕ человек мужчина клерик 5), Мехмен (СЕ человек мужчина волшебник 4).

17B: Хелем (СЕ человек мужчина клерик 2), Мартас (СЕ человек женщина клерик 5), Атала (СЕ человек женщина колдун 4).

17C: Джаэморн (СЕ человек мужчина клерик 2), Таллония (СЕ человек женщина Клр5), Касейр (СЕ человек мужчина волшебник 4).

17D: Бета (СЕ человек женщина клерик 2), Талиндра (СЕ человек женщина полуэльф клерик 5), Вестенра (СЕ человек женщина колдун 4).

18. Комнаты для встреч

В этой комнате для встреч есть длинный стол и двенадцать стульев. Карты Амна и Тетира висят на стенах, на них отмечены торговые маршруты и есть отметки об известных караванах, идущих поблизости. Клерики, маги, капитаны и лейтенанты встречаются здесь, чтобы обсудить планы типа налетов на караваны, военных ударов против других церквей, вербовки и так далее.

19A/19B. Капитаны

Это - квартиры двух капитанов-цирикистов. В каждой комнате есть кровать, маленький стол и сундук со средним замком (DC Открывания Замка 25). Капитан Сихвет (NE женщина человек боец 6) занимает комнату 19A, Капитан Стив (NE мужчина человек боец 6) - комнату 19B.

20. Распорядитель

Это - квартира Зашейра (NE мужчина человек эксперт 4), распорядителя башни. Он командует служителями и отвечает за слежение за припасами башни и реквизированием большого количества товаров. Зашейр - трус, и сдается, если ему угрожают захватчики. В комнате есть кровать, маленький стол и сундук со средним замком (DC Открывания Замка 25).

21A/21B. Религиозные изделия

На двери в эту комнату нарисован символ Цирика. Комната содержит церемониальные робы и другие религиозные изделия, используемые клериками в течение церемоний и ритуалов. У двери хороший замок (DC Открывания Замка 30). Любая персона кроме клериков, обращающаяся с этими изделиями без разрешения, приговаривается к смерти.

Некоторые из изделий сделаны из драгоценных материалов или содержат их. Если эти изделия собрать вместе, они все вместе весят 25 фунтов и стоят 500 gr. Все несут на себе символ Цирика.

Скрытое купе (DC Поиска 20) позади комнаты 21A содержит шесть свитков, которые следует использовать, если башня будет атакована. Только меньшие клерики и Черная Воля знают, что здесь есть свитки.

- 1: *Молот хаоса, слово хаоса*
- 2: *Круг погибели, дезинтеграция*
- 3: *Богохульство, безобразный упадок*
- 4: *Замешательство, призрачный убийца*
- 5: *Пламенный удар, вызов монстра VII*
- 6: *Барьер клинков, разрушение*

22. Логовище бейнлара

В этой большой комнате есть всего лишь пара лестниц, четыре столба и сигнальный колокол. Также это - логовище Себескена, бейнлара на службе храму. Каждый, кто живет в башне (включая всех солдат), был представлен существу, так что оно может их признавать. Оно звонит тревогу и атакует, если замечает вторгшихся. Бейнлар всегда носит *кольцо защиты +2* и *жезл магической ракеты* (5-го уровня заклинателя, 23 заряда). На маленькой полке около вершины юго-восточного столба лежит остальная часть его персональных сокровищ (632 gr в кожаном мешочке), которую он иногда использует для подкупа других жителей башни на предмет информации и домашнего скота. Находясь здесь, бейнлар обматывается вокруг одного из столбов около потолка. Он знаком с тактикой других существ, живущих на его этаже, и координирует свои атаки соответственно. Себескен знает заклинания *невидимость* и *видеть невидимость* и часто блуждает по башне в поиске невидимых захватчиков.

Себескен: Мужчина бейнлар; CR 5; Огромная магическая тварь; HD 7d10+35; hp 73; Инициатива +5; Скорость 30 футов, плавание 30 футов; AC 16 (касание 11, застигнутый врасплох 15); Атака +13 рукопашная (2d4+8 плюс яд, жало), +8 рукопашная (1d3+4 плюс яд, укус); Лицом/достигаемость 10 фт до 20 фт/10 фт; SA яд; SQ быстрое лечение 2, иммунитет (кислота, яд), сопротивление окаменению (+3 на спасброски); AL LE; Спасброски: Стойкость +10, Рефлексы +6, Воля +7; Сила 26, Ловкость 13, Телосложение 21, Интеллект 17, Мудрость 16, Харизма 16.

Навыки и умения: Концентрация +10, Дипломатия +10, Запугивание +10, Обнаружение +10, Использование Магического Устройства +12; Боевое Колдовство, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Фокус Заклинания (Зачарование).

Заклинания: Бейнлар имеет колдовскую способность как клерик 6-го уровня (с доступом к доменам Зла, Магии и Воды) и волшебник 6-го уровня. Заклинания бейнлара имеют только устные компоненты, и бейнлар может читать отдельное заклинание каждый раунд как свободное действие при атаке.

Яд (Ех): Жало или укус - спасбросок Стойкости (DC 18); начальный урон 2d4 временного Телосложения, вторичный урон - бессознательное состояние на 1d3 часов.

Подготовленные заклинания клерика (5/5/5/4; база DC = 13 + уровень заклинания): 0-й - *лечение незначительных ран, обнаружение магии, свет, исправление, читать магию*; 1-й - *отрава +, благословение +, божественное покровительство, вынести элементы, защита от добра **; 2-й - *облако тумана *, удержание персоны +, меньшее восстановление, тишина, духовное оружие*; 3-й - *лечение серьезных ран, рассеивание магии *, чистка невидимости, молитва*.

* Заклинание домена. Домены: Зло (заклинания зла накладываются с +1 к уровню заклинателя), Магия (использует магические устройства как волшебник 9-го уровня), Вода (изгнание огня/упрек воды).

Подготовленные заклинания волшебника (4/4/4/3; база DC = 13 + уровень заклинания): 0-й - *танцующие огни, ошеломление +, рука мага, луч мороза*; 1-й - *зачарование персоны +, быстрое отступление, удержание портала, магическая ракета*; 2-й - *опалитель Аганазара, невидимость, кислотная стрела Мелфа, видеть невидимость*; 3-й - *стрела пламени, удержание персоны +, предложение +*.

+ Из-за Фокуса Заклинания (Зачарование) база DC для спасбросков против этих заклинаний - 15 + уровень заклинания.

Книга заклинаний: 0-й - *тайная мета, танцующие огни, ошеломление, обнаружение магии, обнаружение яда, разрушение нежити, вспыхива, звук привидения, свет, рука мага, исправление, открыть/закрыть, ловкость рук, луч мороза, читать магию, сопротивление*; 1-й - *изменить себя, зачарование персоны, быстрое отступление, удержание портала, идентификация, доспех мага, магическая ракета, сон, невидимый служитель*; 2-й - *опалитель Аганазара, обнаружение мыслей, невидимость, кислотная стрела Мелфа, зеркальное изображение, защита от стрел, видеть невидимость, снежный рой Сниллока*; 3-й - *анализ портала, стрела пламени, удержание персоны, предложение*.

Имущество: *Кольцо защиты +2, жезл магической ракеты* (5-го уровня заклинателя, 23 заряда), 632 gr.

23А/23В. Меньшие клерики

Это - место жительства меньших клериков. Дверь защищена *глифом оберега* (*причинить серьезные раны*, 3d8+7, Воля - вполсилы DC 14, DC Поиска 28, DC Поломки Устройства 28), установленным реагировать на любого, кто касается двери, предварительно не сказав пароль (известный только этому клерику и самому Черной Воле Акхмелиру). В комнате есть кровать, маленький стол и сундук со средним замком (DC Открывания Замка 25). Комната 23А - место жительства Зорна (NE мужчина человек клерик Цирика 7). Комната 23В - место жительства Кари (NE женщина человек клерик Цирика 7).

24А/24В. Маги

Это - место жительства магов церкви. Дверь заперта заклинанием *тайный замок*. В комнате есть кровать, маленький стол и сундук со средним замком (DC Открывания Замка 25). Комната 24А - комната Баркейда (СЕ мужчина человек колдун 9). Комната 24В - комната Ябасины (СЕ женщина человек волшебник 9).

Комната 24С - крыша одной из башен, используемая как балкон. Дверь на балкон - железная дверь с хорошим замком (DC Открывания Замка 30), также защищенная заклинанием *тайный замок*. Этот балкон - превосходное место, откуда можно с преимуществом накладывать заклинания, когда башня атакована.

25. Крыша башни

Эта крыша этой вторичной башни обычно используется как наблюдательный пункт, но также с ней связано несколько "случайных" падений, окончившихся смертью далеко не одного клерика или солдата-высочки. Дверь на балкон - железная дверь с хорошим замком (DC Открывания Замка 30). Здесь всегда стоит на страже солдат, и можно ударить в большой колокол, чтобы привести башню в готовность.

26. Осторожный Череп

Это - комната Черной Воли Акхмелира, высокого священника этого храма. Его титул - Осторожный Череп, и в пределах храма он обычно украшает им церемониальный доспех и сутану.

Дверь защищена *великим глифом оберега* (*убить живое*, Стойкость - частично DC 19, DC Поиска 31, DC Поломки Устройства 31), установленным реагировать на любого, кроме самого Черной Воли. В комнате есть большая роскошная кровать, большой стол, крепкий и удобный стул и сундук с хорошим замком (DC Открывания Замка 30).

Комната 26А - крыша одной из башен, используемая как балкон. Дверь на балкон - железная дверь с замком удивительного качества. Она также защищена *великим глифом оберега*, идентичным таковому на двери. Этот балкон - превосходное место, откуда можно с преимуществом накладывать заклинания, когда башня атакована, но Черная Воля, как правило, использует его, чтобы наслаждаться свежим воздухом.

В восточной башне Вечного Затмения эту комнату занимает Олма Куленов Кровавая (NE женщина человек клерик Цирика 11), второй по мощи клерик Башен-Близнецов. Она ненавидит Черную Волю, но знает, что не сможет нанести ему поражение без посторонней помощи.

Черная Воля Акхмелир: СЕ мужчина человек клерик Цирика 13; CR 13; Средний гуманоид; HD 13d8+26; hp 100; Инициатива +2; Скорость 20 футов; AC 24 (касание 12, застигнутый врасплох 24); Атака +12/+7 рукопашная (1d8+4/19-20, +1 *длинный меч*), SA упрекает нежить 6/день; AL NE; Спасброски: Стойкость +13, Рефлексы +7, Воля +17; Сила 14, Ловкость 11, Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 20, Харизма 16.

Навыки и умения: Блеф +9, Концентрация +17, Дипломатия +12, Маскировка +9, Излечение +8, Запугивание +8, Знание (тайны) +3, Знание (религия) +7, Профессия (торговец) +7, Колдовство +6, Обнаружение +10; Кровный, Боевое Колдовство, Железная Воля, Удача Героев, Мастерство Военного Оружия (*длинный меч*), Написание Свитка.

Упрек нежити (Su): Клерик может заставить нежить сжиматься каналом негативной энергии.

Подготовленные заклинания клерика (6/8/7/6/6/5/3/2; база DC = 15 + уровень заклинания): 0-й - *лечение незначительных ран, обнаружение магии, обнаружение яда* (2), *свет, читать магию*; 1-й - *причинить страх, команда, лечение легких ран, божественное покровительство, вынести элементы* (2), *защита от добра **, *цита веры*; 2-й - *сила быка, лечение умеренных ран, задержка яда, удержание персоны, невидимость **, *тишина, духовное оружие*; 3-й - *оживление мертвого, лечение серьезных ран, рассеивание магии, чистка невидимости, магический круг против добра **, *молитва*; 4-й - *лечение критических ран, божественная сила, меньший планарный союзник, посылка, вызов монстра IV, безобразный упадок **; 5-й - *круг погибели, рассеивание добра **, *пламенный удар, великая команда, убить живое*; 6-й - *создание нежити **, *вред, слово воспоминания*; 7-й - *богохульство **, *разрушение*.

* Заклинание домена. Божество: Цирик. Домены: Зло (заклинания зла накладываются с +1 к уровню заклинателя), Обман (Блеф, Маскировка и Скрытность - навыки класса).

Имущество: +1 *длинный меч*, +1 *полный пластинчатый доспех*, +1 *большой стальной щит*, *плащ сопротивления* +2, *кольцо защиты* +2, *амулет естественного доспеха* +2, *амулет Мудрости* +2, *жезл лечения легких ран* (50 зарядов). Свитки: *предзнаменование, барьер клинков, излечение, нейтрализация яда, планарный союзник, восстановление, вызов монстра VII*, 300 gp, 20 pp.

Черная Воля Акхмелир родился в торговом семействе в тетирской столице Дарромар. Он присоединился к церкви Бэйна при путешествии с караваном в Амну, где он был обычным клериком. Когда Бэйн умер в течение Времени Неприятностей, Черная Воля быстро перешел к поклонению Цирику - ход, позволивший ему взлететь на должность, недоступную ему при содействии старой церкви. Он был одним из лидеров армии, захватившей Башни-Близнецы, и затем он забрал их себе, когда все остальные лидеры умерли или пропали при таинственных обстоятельствах.

Черная Воля собрал под своей командой большое количество лояльных Цирикитов и чувствует себя уверенным в способности обнаружить или нанести поражение тем, кто попытается сбросить его с этой позиции. Его годы на службе Бэйну преподавали ему потребность в дисциплине, информации и подготовке, что помогает ему поддерживать контроль над своим храмом.

27. Безобразная палата

Эта светская палата воняет злом и человеческими жертвами. Все, кроме 10-футовой ширины дорожки по периметру комнаты, инкрустировано уныло-серой плиткой. Высокие жаровни стоят во всех углах комнаты, украшенные темой черепов, закрытых глаз и окровавленного оружия. В центре мозаика плитки меняется на пурпурную, формируя солнечную вспышку, в центре которой стоит пьедестал 2-футовой высоты в форме безчелюстного черепа, украшенный белой плиткой. Вся комната защищена заклинанием *неосвящение* (со вторичным эффектом *защиты от элементов [огонь]* на любого, для кого Цирик - божество-покровитель).

Вдоль внешнего периметра комнаты стоит двадцать скелетов (отмеченных S на карте), каждый из которых носит полный пластинчатый доспех и держит длинный меч. Каждому из них Черной Волей была дана нежизнь. Они нападают на любого, кто не является клериком Цирика. Поскольку клерики здесь получают +4 светский бонус при упреке нежити, у любого клерика Цирика есть хороший шанс командовать этими скелетами. Хотя скелеты слишком слабы, чтобы быть серьезной угрозой для большинства нападавших, которые способны проникнуть в эту часть башни, они хороши для убийства слабых, но удачливых противников или для задержки таковых умеренной силы.

В потолке есть четыре двери-ловушки (отмеченные С на карте), каждая из которых заперта удивительным замком (DC Открывания Замка 40) и охраняется *великим глифом оберега* (убить живое, Стойкость - частично DC 19, DC Поиска 31, DC Поломки Устройства 31), срабатывающих на всех не-прихожан Цирика. Только Черная Воля и меньшие клерики имеют копии ключей.

Здесь исполняются высокие ритуалы Цирика, от человеческих жертв и определения новых клериков до призвания демонов и других существ на службу Темному Солнцу.

Защита башни

Хотя они в общем недисциплинированные и хаотичные, солдаты Черной Воли обучены определенной тактике, чтобы противостоять атакам против башни, особенно тем, которым удается проникать сквозь ее защиты.

Внешние атаки

Стандартная процедура озвучивается сигнальным колоколом, и затем стрелы залп за залпом посылаются в любую появившуюся внешнюю угрозу. Если враг имеет защиту от стрел, способен вести магические атаки (включая присутствие заклинателя) или как-то иначе является странным существом, способным игнорировать подобный урон и при этом наносить вред башне или ее обитателям (типа химеры или дракона), заклинатели башни поддерживают защиту, магически набрасываясь на противников.

Вторжение

Если звучит тревога, первые прибывающие группы - две команды из шести солдат, каждая во главе с лейтенантом (EL 6 для каждой группы). Лейтенанты оценивают ситуацию перед тем, как вступить в бой, крича, чтобы прислали еще помощь, если думают, что это необходимо (особенно если чувствуют, что нуждаются в резерве в виде клериков или магов). Другая команда из шести охранников (EL 5) прибывает на каждый пятый раунд, чтобы разобраться с проблемой, если не очевидно, что это будет явно убийственно (хотя эти охранники могут оставаться в отдалении и стрелять во врага, не влезая в рукопашную).

Если требуются клерики, прибывают младшие клерики (один клерик 2 и один клерик 5), сопровождаемые еще шестью охранниками (EL 7).

Если требуются маги, прибывает один из меньших магов (колдун 4 или волшебник 4) с шестью охранниками и лейтенантом (EL 7).

Если этих групп оказывается недостаточно для того, чтобы отогнать или убить захватчиков, идет капитан с одним из меньших клериков (клерик 7) или магов (колдун 9 или волшебник 9) и командой из шести охранников (EL 9 для группы клериков, EL 11 для группы магов). Бейнлар входит в драку, только если ему скомандует Черная Воля (или, если он отсутствует, меньший клерик, которого он поставил на командование), и Черная Воля появляется, только если его миньоны оказались неспособными нанести поражение противникам.

Культ Дракона (The Cult of the Dragon)

"И не останется ничего, кроме разбитых тронов без правителей. Но мертвые драконы должны управлять всем миром..."

По мере того как фигура в пурпурных одеждах на платформе продолжала выпевать литанию, Харнат Томмор, меньший маг Культа Дракона, отдавал говорящему лишь часть своего внимания. Другая половина его была сосредоточена на невероятном зрелище перед ним: немолодом синем драконе, змеиные формы которого покоились на платформе рядом с Носящим Пурпур. По мере того, как он наблюдал за ходом церемонии, грудь Харната раздувалась от гордости. Наконец-то настал день, которого он ждал и ради которого работал с тех пор, как присоединился к Культуре. Сегодня он должен увидеть окончательное доказательство мудрости Саммастера, когда дракон откажется от своих оков жизни и станет Священным - драколичем.

"...и доминион мертвых драконов будет длиться до окончания всего. Так что мы клянемся", - заключил Носящий Пурпур.

"Так что мы клянемся", - повторило множество культистов, с надеждой стоящих в Палате Господства. Откуда-то из складок своей церемониальной одежды исполняющий обязанности культист достал два предмета - глиняную флягу и огромный рубин. Откупорив флягу, культист предложил ее дракону. Синий вирм изящно открыл свою огромную утробу. Исполняющий культист вылил содержимое фляги ему на язык. Коллективное "ааххх" прошло по рядам наблюдающих культистов, и Харнат подумал, что чувствует в воздухе странный запах. Сера?

Внезапно челюсти дракона сомкнулись, и Носящий Пурпур едва успел выхватить свою руку. Судорога сотрясла тело великого существа, оно резко упало на платформу и замерло. Блистающий свет заполнил рубин, разливаясь над рукой Носящего Пурпур. Свет вспыхнул и угас, став приглушенным, но постоянным свечением. Дело было сделано. Первая часть преобразования завершилась. К нынешнему заходу солнца Фазрун познает новый ужас.

Члены Культа Дракона полагают, что судьба Фазруна - быть управляемым драконами-нежитью. Култ берет на себя ответственность помочь этой судьбе, направляя все свои планы и энергию на получение богатства и магической силы, необходимых для преобразования живущих драконов в драколичей-нежить. Члены Культа предпринимают магические исследования, шпионаж, торговые и разнообразные преступные действия, чтобы финансировать и поддерживать свою цель в ожидании того дня, когда драконы-нежить будут господствовать над всем миром. Поэтому многие из членов Культа - преступники, хотя в их умах и в умах их равных они - героические и преданные индивидуумы, идущие на огромный персональный риск во имя организации.

Далеко не один авантюрист отметил тот факт, что разум нынешних членов Культа (включая основателя Культа, архимага Саммастера) не всегда полностью сбалансирован. Действительно, некоторые весьма безумны, хотя их безумие делает их еще более опасными в смертельном и серьезном следовании их целям. Культисты уважают драконов до степени поклонения им как божествам, и определенные драконы - соблазненные обещаниями вечной нежизни и подавляющей силы - упиваются вниманием.



Краткая история

Более четырех столетий прошло с тех пор, когда Култ Дракона впервые появился на Фазруне, и еще одно столетие начиная с рождения основателя Культа и первого его лидера, Первого Говорящего по имени Саммастер. Саммастер был могучим архимагом, ставшим одним из Избранных Мистры - честь, оказавшаяся слишком великим бременем. Разум архимага не смог перенести божественной силы, и Саммастер в конечном счете провалился в безумие. К тому времени, когда божество забрало свой дар, было уже слишком поздно: Саммастер был неизлечимо безумен.

Страдая от ужасных заблуждений, безумный архимаг упорно утверждал, что обладает особым пониманием будущего Торила, его народа и его божеств. Он начал собирать и общеизвестные, и малоизвестные работы пророческих знаний и переводить их (или давать им иное толкование, как заявляют хулители Культа и его враги) в соответствие своим требованиям. На страницах одного из этих томов, "Хроники Грядущих Лет" Магласа, Саммастер обнаружил загадочное пророчество, которое, как он верил, предсказывает, что драконы-нежить будут в конечном счете править миром. Таким образом вдохновленный, иррациональный архимаг собрал банду последователей и убедил их, что его предсказание будущего истинно. В 902 DR "Култ Дракона" создал своего первого драколича, используя некромантские формулы, которые Саммастер записал в своем главном опусе - "Томе Дракона". Саммастер в конечном счете умер - или, как верят некоторые члены Культа, стал личем и исчез. Сегодня наследники его ужасного знания продолжают нести его наследие.

Организация

Штаб: Члены Культа теперь не поддерживают центрального штаба. Однако, у них идет строительство могучей крепости в Западном Сердцеземье, возводимой в потухшем вулкане, в котором находится легендарный Колодец Драконов.

Члены: Почти 1,000 индивидуумов - известные, желающие и активные члены Культа. Бесчисленно большее количество служит культистам, не подозревая, кому они служат.

Иерархия: Сетевая

Лидеры: Носящие Пурпур (бывшее имя, используемое лидерами сембийских ячеек, теперь принято для организации в целом)

Религия: Нет, хотя некоторые клерики Культа прежде всего поклоняются Бэйну, Шар, Талосу, Талоне или Велшаруну. Горстка других уважает Цирика, Горгота, Малара или Тиамат.

Мировоззрение: CE, CN, NE

Тайна: Высокая

Символ: Култ использует символ пламени с глазами, горящими над когтем дракона, но культисты показывают его открыто, только когда ячейка или индивидуальный член могут убедиться, что это не привлечет внимания многих посвященных противников Культа. Поскольку некоторые группы культистов работают над взаимными целями со своими товарищами по причинам в пределах от безумия до чистого упрямства, точное начертание этого символа варьируется от ячейки к ячейке.

Култ Дракона продолжает работу своего основателя, организуясь во множество независимых ячеек, каждая с определенной целью и ролью, играемыми в больших планах группы. Учение Саммастера привлекло ограниченное количество последователей, некоторых с манией величия, как у него самого, других - соблазненных обещанием великой награды, полученной не честным тяжелым трудом, а другими средствами. Многие из нынешних членов Культа нормальны

(пока что), но характерны другими дефектами разума или характера, убеждающими их, что Культи предлагает их желаниям более быстрый и более легкий путь, чем любой другой. Фактически все культисты - люди.

Иерархия

Индивидуальные ячейки включают в себя основные единицы организационной структуры Культа. Даже при том, что каждая ячейка специализирована, в ней также есть место, функции и цели различных членов. Любая данная ячейка обычно имеет от десяти до сотни членов в зависимости от ее относительной важности в великих схемах Культа. Иерархия ячеек основана на структуре, идущей по всему Культу.

Называемые так из-за своих пурпурных церемониальных роб, Носящие Пурпур - главная власть в каждой ячейке. Маленькие ячейки имеют лишь одного Носящего Пурпур, но в больших ячейках их может быть несколько, и все они действуют (теоретически) вместе, как часть коалиции. Более чем несколько Носящих Пурпур - некроманты, разыскивающие ячейки Культа Дракона с определенной целью - присоединиться к их рядам. Эти некроманты наблюдают за сложным процессом, при котором живущий дракон преобразовывается в драколича. Они также создают магические изделия для и использования их членами Культа, и как подарки и взятки злым драконам. Дополнительное их бремя - компенсировать нехватки, перед которыми Культ стоит из-за дефицита клериков среди своих членов. Эти волшебники не могут позволить себе быть генералами в кресле, если Культ хочет достичь своих целей: когда ячейка встречается с опасностью со стороны врагов, Носящие Пурпур должны вести ее силы против врага.

Культ предлагает некромантам доступ к труднодоступным исследованиям, проводимым Саммастером, и шанс самим работать с одними из самых мощных существ нежити на всем Фаэруне. Другие присоединяются из-за собственного честолюбия или потому, что посчитали бесконечные внутренние конфликты другой организации (типа Жентарима) неудовлетворительными на свой вкус.

Ниже Носящих Пурпур стоят меньшие члены ячеек, их обозначения определяются конкретной функцией ячейки.

Коммерческие ячейки

Некоторые ячейки посвящены преследованию полностью законных деловых интересов, будучи средствами производства потока наличности. Меньшие члены этих ячеек - обычно торговцы, многие из них весьма богаты. Эти ячейки пользуются преимуществом своих торговых контактов и коммуникаций для сбора и передачи интересной информации другим ячейкам.

Преступные ячейки

Большинство ячеек Культа производит необходимые монеты незаконными средствами и схемами, в которые они вовлечены, которые различаются, как и сами члены.

Бандитизм

Ячейки иногда пользуются услугами бандитов, налетчиков и грабителей с большой дороги, чтобы освободить путешественников от избытка наличных денег. Набеги на торговые караваны могут быть чрезвычайно прибыльными - и в золоте, и в торговых товарах (которые затем продаются коммерческими или контрабандными ячейками). Эти ячейки малы, в общем состоя из Носящего Пурпур и, возможно, полудюжины подчиненных, общающихся с местными бандитами. Незаконные работники, делающие это дело, обычно не знают, кто их нанял, да и не пытаются это узнать.

Защита

Культ Дракона в общем избегает рэкета защиты в малых масштабах. Организация недостаточно велика, чтобы доминировать над преступным миром в большинстве крупных городов, в которых платят деньги за защиту. Это оставляет такие делишки местным гильдиям воров и недобросовестным торговцам. Вместо этого он занимается рэкетом защиты больших масштабов, угрожая тщательно отобранным торговцам вмешательством драконов, если они будут не в состоянии выполнить требования Культа по деньгам, товарам или услугам. Как только торговец поймет, с кем он имеет дело, он обычно платит требуемую цену. Каждый знает, в конце концов, что не стоит пытаться договориться с безумцами. Такие ячейки обычно состоят из Носящего Пурпур, общающегося с драколичем или драконом, и дюжины или более оперативников, взаимодействующих непосредственно с торговцами. Ячейка может также нанимать чернорабочих или торговцев, за плату разбирающихся с любыми добытыми нечестным путем товарами.

Похищения

Похищение богатой знати и выкуп их семьями может дать большое количество золота. Многие аристократы платят меньше из желания вернуть похищенного члена семейства и больше - из более глубокого желания не прослыть целями успешного похищения. Культ почти всегда освобождает своих заложников после того, как заплачен выкуп, иначе семейства других жертв могут отказаться от платы, что быстро закончит эту специфическую линию хорошей прибыли.

Логовища злых драконов - очень удобные и безопасные места для содержания похищенных жертв, которых до уплаты выкупа могут пытаться найти друзья или союзники. Несколько жуликов Культа в общем работает в похищающих ячейках вместе с несколькими бойцами, заботящимися собственно о похищении, как указывает Носящий Пурпур.

Шантаж и вымогательство

Желание избежать скандала производит много денег. Немногие хотят видеть разглашение своих темных секретов, а у некоторых есть секреты скорее опасные, чем смущающие.

Шантаж - тонкий бизнес, потому что включает в себя непрерывные регулярные платежи. Ячейки, занятые этой деятельностью, должны быть осторожны, не требуя слишком высокой платы, чтобы не убить золотого гуся или чтобы гусь не решил, то раскрытие дешевле оплаты.

Вымогательство, с другой стороны, требует лишь разовой платы и поэтому предпочтительнее в ситуациях, когда у цели есть ограниченное количество готовой наличности. В ячейках, занимающихся этими действиями, в общем очень

немного фактических культистов - гораздо больше оплаченных шпионов и информаторов, большинство которых продает информацию не только ячейке, но и любому, кто может за нее заплатить. Некоторые ячейки могут похвастаться своей собственной шпионской сетью, но соревнование за действительно достойные шантажа секреты настолько жестко, что это - редкость.

Контрабанда

Старый фаворит не только Культа, но и многих других преступных групп, контрабанда - процветающая промышленность. Краденые магические изделия составляют большую часть провозимых контрабандой товаров Культа, хотя яды и незаконные наркотики также популярны. Эти ячейки могут быть весьма большими: семейская контрабандная ячейка Культа насчитывает более сотни культистов.

Пороки

Очень немногие из ячеек обладают достаточным контролем над преступными стихиями меньших общин, чтобы управлять секретами (и поэтому облагать налогами) игровых домов, комнат с наркотиками и фешхоллов. Эти ячейки редко могут похвастаться более чем дюжиной членов, хотя они используют в несколько раз больше наемных мускулов. Работники порочных учреждений почти никогда не знают, кто платит им.

Побуждение и цели

Старшие члены Культа неравноценно разделены на два лагеря: те, кто полностью и искренне верят в пророчества Саммастера, и те, кто притворяется по своим собственным причинам. Последние немногие - чаще всего индивидуумы, рассматривающие членство в Культе как способ выполнить личные желания силы, богатства, самомнения, магического знания или даже развлечения. В чем вред в работе для того, чтобы Фаэруном правили драконы-нежить, рассуждают они, если это попутно сделает меня богатым, могучим и важным? Эти члены подозревают, что Культ вряд ли когда-либо достигнет своих целей, но не отрицают, что наличие в качестве союзников драколича-другого, конечно же, сделает преступную жизнь намного легче.

Фанатики, однако - действительно опасные члены Культа, и они составляют большую часть членов более высокого уровня. Они так настоятельно и полностью верят в свою безумную цель, что желают не только умереть ради этого, но также и захватить с собой кого-либо еще, кто может встать у них на пути.

Многие из тех, кто помогают Культу Дракона, даже не знают, что они делают это. Этот народ - бандиты, наемники, торговцы и контрабандисты, делающие свое обычное дело за плату, не зная и не заботясь о личности своего нанимателя. Но некоторые знают и целеустремленно разыскивают Культ с намерением стать его членами. Почему же обычная персона может решить присоединиться к группе жаждущих силы волшебников, использующих сумасшедший бред давно мертвого помещанного - превратить драконов в чудовища-нежить как прелюдию к завоеванию мира?

Некоторые из голодных до силы новичков испытывают недостаток талантов, богатства или обаяния, чтобы достигнуть этой силы самим. Культ предлагает им способ попутно насытить этот голод, что является более жизнеспособным, чем неопределенные самопроизведенные планы завоевать мир. Другие жадны и смакуют монеты, которые дает Культ; обещание будущей силы для жадных - просто еще одно искушение. Третьи - потомки предыдущих членов, намеревающиеся продолжить традицию семейства. Кое-кто может бить тревогу - немало "средних" Культистов либо верят, либо вот-вот готовы поверить в пророческую гибель, показанную Саммастером.



Те, кто видели ужасное величие и устрашающую силу драколича, начинают полагать, что сумасшедший старый архимаг, возможно, был прав. Для многих среди простого народа дракон также может быть божеством: он не может предоставлять божественных заклинаний, но занимает место среди самых мощных смертных существ Торила.

Когда невелик шанс, что божество-покровитель в трудный момент придет на помощь, драколич и злые драконы Культа могут стать надежными союзниками. К тому же, понимание надвигающегося апокалипсиса применимо к некоторым людям, особенно к тем, кто убежден, что лишь "истинно верующие" переживут Судный День и затем унаследуют мир.

Вербовка

У Культа Дракона смешанное чувство в отношении новых рекрутов. С одной стороны, никто не отрицает, что Культ нуждается в свежей крови для замены тех членов, которые либо умерли от старости (вместо того чтобы стать личами - выбор, активно разыскиваемый некоторыми), либо погибли от мечей врагов. И чем больше членов имеет Культ, тем более быстро он может вызывать покорение Фаэруна под когтями драколичей.

С другой стороны, Культ пострадал от бесчисленных попыток проникновения в его ряды, поддержанных его врагами. Некоторые из более слабых ячейек Культа были уничтожены противниками, и для возмещения этих потерь требуется время, деньги и усилия. Так что же, у Культа есть обоюдоострый меч предполагаемых рекрутов?

Все просто: нет. Носящие Пурпур доверяют словам Саммастера, который писал: "... и все наши враги в свое время будут раскрыты. Те, кто выступил против нас, должны пасть и умереть от челюстей мертвых драконов. Их тела будут разломаны, их волосы будут гореть, и они увянут, узнав в свой последний момент, что шли путем безумия. Господство мертвых драконов нельзя приостановить, ему нельзя помешать, его нельзя нарушить". Несмотря на тот факт, что враги Культа иногда преуспевают в проникновении в его ряды и наносят ущерб своими действиями, Носящие Пурпур тем не менее упрямо цепляются за свою веру в то, что все усилия их противников конечном счете окажутся бесполезными.

Союзники

Самые обычные союзники Культа - злые драконы и драколичы, которых создает Культ. Культ против временного сотрудничества со злыми монстрами или даже некоторыми злыми авантюристами и, конечно, его некроманты способны создавать существ нежити, чтобы те служили множеству различных функций. Отдельные члены, как известно, имели дело с хаотическими и злыми аутсайдерами, хотя политика Культа препятствует взаимодействию с демонами и дьяволами. Церковь Цирика - частый союзник, хотя и менее обычный после того, как Цирик потерял сферу смерти.

Члены организации относятся к драколичам, созданным Культом, как к "Священным", так как они - сила, предназначенная для безраздельного властвования над миром. Процесс создания драколича и статистика для этих падших существ детализированы в "Установке Кампании Забытых Царств".

Взаимодействие с драконами

Драконы - вообще печально известная самососредоточенная раса, и злые драконы Фаэруна - особенно. Все же Культ приближается к этим невероятно мощным существам, обычно посещая их логовища, чтобы уведомить их о великой судьбе, которая ждет их. Культисты приносят драконам, которых они посещают, большие дары сокровищ как вклад в их запасы (еще одна из причин, по которым Культ требует так много наличных денег). Они льстят драконам, хвалят их навыки и хитрость, предлагая обеспечить любые услуги, которых драконы могут пожелать и - обычно при посещении, следующем после первого - читают дракону "Том Дракона" Саммастера.

Некоторые злые драконы регулярно общаются с культистами, меняя на услуги Культа позволение защититься в логовище дракона в критические времена. Ячейки Культа служат глазами и ушами злых драконов, с которыми они объединены. Другие выгоняют культистов как сумасшедших глупцов, и культисты в общем оставляют этих драконов в покое, по крайней мере, на поколение-другое. Уже не один дракон, отклонивший депутатов от Культа Дракона столетия назад, более склонен общаться с ними после того, как прошло две-три сотни лет, особенно меньшие драконы, не сделавшие для себя то, что надеялись. Эти существа рассужают, что нет вреда в том, чтобы позволить культистам добавить некоторые

Култ Дракона: подсказки для ДМа

Култ, по сравнению с некоторыми из других групп, которые рассматриваются как ведущие злые организации, представляет собой что-то типа белого слона. Его численность невелика, и хотя некоторые из его союзников весьма мощны, Култ не владеет обширным влиянием. Явное безумие его целей затрудняет восприятие организации всерьез. Однако Култ постоянен и распространяется. Он пережил некоторые противные удары за четыре с лишним сотни лет своего существования, сокращения и восстановления. Но, что еще важнее, потенциал Культа к нанесению серьезного вреда делает его привлекательным компонентом для подлости в кампании. Если герои Фаэруна будут полностью игнорировать Култ, сбрасывая его со счетов как ассоциацию лунатиков, количество драколичей может быстро пойти вверх.

Поскольку у Культа есть много интересов во множестве городов, все члены его заняты накоплением денег и сбором информации для большей славы управляемого драколичами Фаэруна, столкновения с культистами могут происходить практически где угодно. Герои, столкнувшиеся с группой бандитов или контрабандистов, могут обнаружить, что фактически только что помешали планам Культа и теперь должны бороться с рассерженными некромантами и их союзниками-нежитью. Приключенческая партия может подписаться охранять караван торговца, идущий по ненадежной Дикой Границе, только для того, чтобы быть атакованными драколичем, потому что торговец отказался заплатить шантажирующему его Культ (и "забыл" упомянуть сей небольшой факт героям).

Потребность Культа в тайне означает, что штаб ячейки найти не так легко: авантюристам, надеющимся биться с Культом, не придется постучать в дверь большого храма с вывеской или знаком "Култ Дракона", повешенными снаружи его. Выведывание ячейки Культа требует терпения, времени, настойчивости и некоторой удачи. Попытка просочиться в известную ячейку, возможно - по просьбе агента Арфистов или местного органа власти, может сама по себе стать захватывающим приключением. А экспедиция в Колодец Драконов (см. ниже) может оказаться частью стимулирующего приключения для персонажей более высокого уровня.

новые ловушки в логовище, если все, что для этого требуется - обратить внимание на некие древние пророческие письма (которые многие из злых драконов находят весьма интересными, когда фактически обращают на них внимание).

Хотя культисты уважают злых драконов, их посещения и предложения помощи имеют скрытый смысл: первое - убедить драконов активно сотрудничать с Культом, и второе - в конечном счете убедить драконов подвергнуться преобразованию в личство.

Священные

Многие по ошибке предполагают, что Культ Дракона осуществляет полный контроль над драколичами, которых создает. Драколичи, точно так же, как и живущие драконы, склонные к независимости существа, способные предпринимать собственные планы и схемы (возможно, чтобы чем-то заняться, ожидая, когда сбудутся предсказания Саммастера). Драколичи, однако, регулярно сотрудничают с Культом, предлагая свою защиту в обмен на услуги культистов. Драколич, например, может согласиться уничтожить торговое судно или караван, чтобы ячейка Культа могла убедить сотрудничать вельможу или торговца. В ответ Культ подносит драколичу сокровища и ценную информацию и заверяет его, что конец света для Фаэруна действительно быстро приближается.

Враги

Большинство фаэрунцев смотрит на Культ Дракона как на опасную группу лунатиков. Но Культ не привлекает столь же много внимания, как Жентарим, церковь Цирика или шейды, потому что угроза, представляемая Культом, кажется менее непосредственной. (По крайней мере, она кажется менее непосредственной любому, кто никогда в ошеломленном ужасе не видел того, как драколич делает фарш из его компаньонов-приключенцев или как он разбивает сембийский военный корабль на груды обломков). Однако, Культ Дракона имеет и своих врагов - преимущественно группы, которые либо конкурируют с Культом за ресурсы, либо стараются, чтобы злодеи не одержали верх.

Культ Дракона предпочитает оставить Красных Волшебников Тэя в покое, полагаясь на то, что Тэй в конечном счете будет всего лишь еще одним вассалом, когда миром будут править драконы-нежить. Действительно, недавние отношения между Культом и Красными Волшебниками были деловитыми и профессиональными аж до учтивости, поскольку Культ обнаружил, что быстрее и легче купить магические изделия в анклав, чем создать свои собственные. Но отдельные Красные Волшебники продолжают доставать организацию: у них есть раздражающая привычка пытаться заполучить себе некромантское знание Культа и еще более раздражающая привычка пытаться ниспровергать злых драконов, союзнических с Культом. Однако, раздор между организациями в общем ограничивается скорее отдельными Красными Волшебниками и ячейками Культа, чем широкой войной.

Везде, где Культ Дракона поддерживает преступные ячейки, он входит в конфликт с местными лордами преступлений - будь это Ночные Маски в Вестгейте или Железный Трон в Сембии, Культ конкурирует с ними за ту же самую добытую нечестным путем прибыль. Эти конфликты могут быть столь же несущественными, как и разногласия по вопросу о территории, что улаживается договором или суммой компенсации в золоте, которую одна сторона платит другой. Они могут также быть столь же отчаянными, как полномасштабная вооруженная оппозиция, когда обе фракции открыто борются за контроль над желаемым призом. Культ предпочитает в качестве решения проблем заключать сделки, но когда это не помогает, его члены начинают борьбу. Носящие Пурпур изобретают стратегию, которую их ячейки используют против конкурирующих организаций, и также присоединяются к рядовым в борьбе.

Не удивительно, что Культ Дракона и Арфисты борются друг против друга с тех самых пор, как возник Культ. Арфисты выступают против Культа так же, как и против всех индивидуумов или групп, стремящихся насаждать другим свою волю (или завоевать мир, что по сути лишь намного более широкое применение той же самой концепции). Агенты Арфистов непрерывно пытаются просочиться в ячейки Культа и помешать их действиям. Некоторые отдельные Арфисты посвятили всю свою жизнь распознаванию и остановке агентов Культа, в то время как другие просто борются против культистов всякий раз, когда сталкиваются с ними. Для ячейки - особый случай, когда в ней обнаруживается шпион Арфистов: после того, как агент схвачен, культисты обычно передают его ближайшему из союзнических злых драконов или драколичей, чтобы тот сожрал его. Это зрелище всегда вызывает на лица присутствующих культистов широкие улыбки.

Столкновения

Культисты редко путешествуют открыто, если вообще делают это. Они не могут позволить себе объявить о своем присутствии, так что они маскируются и путешествуют маленькими группами, чтобы избежать исследования. Типичная группа Культистов, с которой можно столкнуться, включает в себя лидера-волшебника плюс еще одного волшебника и нескольких телохранителей (обычно бойцы, но иногда варвары или даже воины, если лидер - из более слабой ячейки). Волшебники обычно специализируются в некромантии. Только самые большие и самые важные ячейки имеют клериков. В "Установке Кампании Забытых Царств" есть статистика для типичного волшебника - члена Культа.

Типовые группы

Столкновение с Культом (EL 4): 1 меньший маг (СЕ человек волшебник 2), 2 телохранителя (NE человек боец 1, рейнджер 1 или жулик 1).

Столкновение с Культом (EL 6): 1 меньший маг (СЕ человек волшебник 3), 1 помощник (СЕ человек колдун 2 или

Как действуют культисты

Следующее - типичные лица и отношения для Культистов.

Носящий Пурпур: Заученный и мистический, с фанатическим поведением и наивными глазами посвященного сумасшедшего или рассеянного профессора.

Меньший маг: Честолюбивый и голодный к силе, со взглядом, устремленным в будущее.

Боец-телохранитель: Тревожный и агрессивный.

волшебник 1), 2 телохранителя (NE человек боец 2, рейнджер 2 или жулик 2).

Столкновение с Культом (EL 8): 1 Носящий Пурпур (СЕ человек волшебник 5), 1 меньший маг (СЕ человек колдун 4 или волшебник 4), 2 телохранителя (NE человек боец 4, рейнджер 4 или жулик 4).

Столкновение с Культом (EL 10): 1 Носящий Пурпур (СЕ человек волшебник 7), 1 меньший маг (СЕ человек колдун 4 или волшебник 4), 1 священник (NE человек клерик Шар 2), 2 телохранителя (NE человек боец 4, рейнджер 4 или жулик 4).

Столкновение с Культом (EL 12): 1 Носящий Пурпур (СЕ человек волшебник 9), 1 меньший маг (СЕ человек колдун 6 или волшебник 6), 1 священник (СЕ человек клерик Талоса 4), 2 телохранителя (NE человек боец 4, рейнджер 4 или жулик 4).

Столкновение с Культом (EL 14): 1 Носящий Пурпур (СЕ человек волшебник 11), 1 меньший маг (СЕ человек колдун 8 или волшебник 8), 1 священник (NE человек клерик Шар 4), 2 телохранителя (NE человек боец 6, рейнджер 6 или жулик 6).

Столкновение с Культом (EL 16): 1 Носящий Пурпур (СЕ человек волшебник 13), 1 меньший маг (СЕ человек колдун 10 или волшебник 10), 1 священник (NE человек клерик Велшаруна 6), 2 телохранителя (NE человек боец 8, рейнджер 8 или жулик 8).

Бой и тактика

Хотя Культисты организованы в дифференцированные ячейки, их реакция на опасность обычно неструктурирована. Каждый член ячейки обычно действует на свое усмотрение, хотя все они пытаются по-своему поддержать ячейку. Волшебники Культа обычно отвечают на угрозы непосредственно своими заклинаниями, клерики - аналогично, в то время как телохранители и лакеи стараются атаковать физически. Если битва идет плохо, волшебники в общем переходят к защитным заклинаниям или иллюзиям и стараются убежать. Они могут помогать коллегам, а могут и не помогать - в зависимости от их личных отношений. Недостаток определенных ответов со стороны Культа может сделать его опаснее, чем более предсказуемые противники, так как все ячейки отвечают на подобные ситуации по-разному.

Силы и слабости

Куль Дракона может похвастаться в качестве своих главных сил мощными союзниками и фанатичной преданностью своих членов цели. Однако, его относительно маленькое количество членов часто препятствует его способности эффективно выполнять его цели. Кроме того, хаотический характер многих из культистов делает их непредсказуемыми, что может быть и благословением, и проклятием.

Оружие и оснащение

Волшебники Культа Дракона используют стандартное оснащение и показатели способностей, представленные в "Руководстве Ведущего". Их прогрессия умений не включает бонусных умений для людей. Некоторые персонажи могут отличаться при наличии региональных умений. Многие из волшебников Культа специализируются в некромантии.

Типичное оснащение и умения для меньшего мага или Носящего Пурпур даны ниже. Показатели способностей и другие детали - как для NPC-волшебника в Главе 2 "Руководства Ведущего".

1-й уровень: Свиток: *вынести элементы*.

2-й уровень: Микстура: *Харизма* или *Интеллект* плюс *лечение легких ран*. Свитки: *причинить страх*, *щит*.

3-й уровень: Микстуры: *Харизма* или *Интеллект* (общее количество 2) плюс *лечение легких ран*. Свитки: *касание гхола*, *спектральная рука*.

4-й уровень: Жезл: *причинить страх*. Микстуры: *Харизма* или *Интеллект* (общее количество 2) плюс *лечение умеренных ран*. Свитки: *пятно*, *паника*.

5-й уровень: *Плащ защиты* +1. Микстуры: *Харизма* или *Интеллект* (общее количество 2) плюс *лечение умеренных ран* и *спешка*. Свитки: *пятно*, *темновидение*, *выносливость*.

6-й уровень: *Плащ защиты* +1. Микстуры: *Харизма* или *Интеллект* (общее количество 3). Свитки: *пятно*, *темновидение*, *выносливость*, *нежный отдых*.

7-й уровень: *Плащ защиты* +1. Жезл: *сжигающие руки*. Микстуры: *Харизма* или *Интеллект* (общее количество 3). Свитки: *темновидение*, *инфекция*, *расслабленность*.

8-й уровень: *Плащ защиты* +1. Жезл: *кошачья грация*. Микстура: *лечение серьезных ран*. Свитки: *темновидение*, *улучшенная невидимость*, *полиморф себя*.

9-й уровень: *Плащ защиты* +1, *наручи здоровья*. Жезл: *стрела пламени*. Микстуры: *спешка* (2), *Харизма* или *Интеллект* (общее количество 2). Свитки: *зачарование монстра*, *темновидение*, *дверь измерений*.

10-й уровень: *Плащ защиты* +2. Жезл: *заряд молнии* (10-го уровня заклинателя). Микстуры: *Харизма* или *Интеллект* (общее количество 2) плюс *лечение серьезных ран*. Свитки: *зачарование монстра*, *темновидение*, *дверь измерений*, *огненный шар* (10-го уровня заклинателя).

Умения: 1-й, Боевое Колдовство; 3-й, Сварить Зелье; 5-й, Мастерство Заклинания; 6-й, Усиление Заклинания; 9-й, Создание Чудесного Предмета; 10-й, Мастерство Заклинания.

Телохранители Культа используют стандартное оснащение, показатели способностей и умения, представленные для NPC-бойцов в Главе 2 "Руководства Ведущего".

Специальные изделия и сверхъестественные способности

Куль Дракона обладает священной книгой, написанной самим Первым Говорящим Саммастером, озаглавленной "Том Дракона". Том - толстая кipa пергаментных страниц, переплетенных в обложку, сделанную из выделанной шкуры красного дракона. Символ Культа выделен позолотой на передней обложке. Оригинальная копия содержит детали обо всех исследованиях безумного архимага по созданию драколичей. Также она содержит полный текст его пророчеств о судьбе Торила, господстве драконов-нежити и роли Культа в управлении новым мировым порядком. Кроме того, в ней есть все

заклинания "Руководства Игрока" из школы Некромантии и детализирован процесс обращения дракона в драколича (см. "Установку Кампании Забытых Царств").

Книга написана шифром, изобретенным Саммастером. Ключ к коду - один из самых охраняемых секретов Культа, и только Носящим Пурпур позволяется изучить его. Култ сделал несколько копий оригинала, и большинство ячеек хранит свою собственную копию, которой владеет Носящий Пурпур. Все члены Культа, как ожидается, будут при необходимости охранять копию "Тома Дракона" своей ячейки ценой своих жизней.

Колодец Драконов

Члены: Почти 350 (включая служителей)

Лидер: Наэргот Лорд Клинка

В дикой местности к юго-востоку от Битвы Костей возвышается безжизненная оболочка давно потухшего вулкана. В его полых глубинах находится место, на которое давно намекают легенды: кладбище драконов, куда великие твари идут умирать, когда приходит их время. Это мрачное место усеяно бесчисленными тысячами костей драконов, выбеленных временем. Но для членов Культа - это красивейший вид, поскольку кладбище - истинное сокровище для тех, кто поклоняется драконам-нежити.

Как отмечено в "Установке Кампании Забытых Царств", Култ Дракона обнаружил это место не так давно и завладело им, избавившись от стража - дракона-нежити. Однако, хотя он послал сюда множество культистов и много материалов, к настоящему времени он не был способен насладиться сим золотым дном. Култ - не единственная организация, заинтересованная грабежом сокровищ, лежащих в полый внутренности вулкана. Хотя Култ строит крепость для охраны Колодца Драконов от конкурентов, работа движется медленно из-за почти постоянных преград со стороны вторгшихся. Отражая вмешательство авантюристов, архимагов, драконов, возражающих против действий Культа, и владельцев других интересов нелегко, но членам Культа, размещенным там, пока что удастся защищать свою точку опоры.

Это место - ряд естественных пещер и несколько торопливо построенных палаты в близлежащей области вулкана. Оно служит временным штабом для командующего крепости. Пока идет работа наверху, командующий проводит много своего времени в своих комнатах внизу, направляя своих миньонов, которые в свою очередь контролируют чернорабочих, строящих цитадель. На этот проект назначено примерно три сотни пятьдесят культистов, включая служителей. Большинство из них - приблизительно двести пятьдесят - чернорабочие и ремесленники, отчаянно работающие на возведении крепости, чтобы Колодец Драконов мог быть защищен против вторгшихся. Работа, конечно же, шла бы быстрее, если бы Култ нанял внешнюю рабочую силу, но он боится раскрытия тайны. Носящие Пурпур предпочитают закончить задачу несколько позже, чем рисковать распространением по всему Фаэруну знаний о том, что здесь происходит. Из оставшейся сотни около двадцати - меньшие маги, защищающие участок от нежелательных глаз и нарушителей. Примерно семьдесят - служители, кормящие, одевающие и снабжающие чернорабочих, и остальные - Носящие Пурпур, назначенные для помощи в охране участка и каталогизации его сокровищ. Культисты, назначенные для возведения секретной крепости, которая скоро станет новым штабом Культа - одни из самых преданных его членов.

Наэргот Лорд Клинка, бесспорно самый мощный военачальник Культа (СЕ мужчина человек боец 18), наблюдает за всем предприятием. Носящие Пурпур назначили его командиром строительного проекта, когда стало ясно, что кому-то придется защищать его. Наэргот ранее был прикомандирован к большой ячейке Культа в Сембии, где он и его солдаты защищали различные незаконные действия Культа. Он, однако, не особенно заботится об этом назначении: Носящие Пурпур слишком параноидальны в отношении открытия, чтобы нанять строительную команду надлежащего размера, и не было времени для назначения в это место достаточного количества солдат. Наэргот чувствует себя подставленным и уязвимым и проводит много своего времени, стараясь убедить Носящих Пурпур нанять наемную компанию, чтобы та помогла ему отражать вторгшихся. К настоящему времени старшие Культисты, присутствующие на этом участке, предпочитают вместо этого полагаться на свои заклинания и таковые своих меньших магов. Пока что эта стратегия работает, но Култ потерял при этом некоторых из своих членов.

Наэрготу неизвестно, что помощь уже идет. Носящие Пурпур вызвали на помощь Арсекасликс, зрелого красного дракона, годами сотрудничавшего с Культом. Они ожидают ее прибытия со дня на день и надеются, что ее присутствие позволит чернорабочим закончить крепость без потребности приводить большее количество рабочих или солдат.

Только командующий, его помощник и несколько из его солдат расквартированы здесь. Носящие Пурпур уже переместились во временные квартиры в незаконченной крепости наверху, чтобы лучше защитить ее. Большинство их посещает командующего (который начинает задаваться вопросом - кем же он командует?) по крайней мере раз в день.

Расположение Колодца Драконов

Этого места можно достичь через широкую естественную пещеру, выходящую на большое кладбище драконов, в полый внутренности вулкана, идущей приблизительно на юго-восток на 200 ярдов под нисходящим углом примерно в 15 градусов. Если не отмечено иначе, металлические жаровни, которые служители держат заполненными и разожженными, освещают все комнаты комплекса. Сама постройка - естественный камень, обработанный в некоторых местах для создания комнат и палат.

1. Туннельный вход

Пара солдат командующего (LE человек боец 2) всегда стоят здесь на страже, запрещая вход всем, кого они не знают и у кого нет законных дел с командующим. Им дан приказ окликать любого, кто идет этим путем, даже если они узнают идущего, и спрашивать пароль, который меняется ежедневно. Если приближающийся не в состоянии дать пароль, охрана поднимает тревогу, трубя в рога. Подъем и рог - действие эквивалента движения. Рог слышен по всему комплексу. Любой, кто приближается к комплексу с этой стороны, может слышать звук текущей воды впереди (звук производится подземным потоком, область 16).

CULT OF THE DRAGON

THE WELL OF DRAGONS



2. Складское помещение

Эта маленькая комната закончен лишь частично: на стенах и потолке все еще есть видимые следы долота и отметки того, откуда культисты вырубали камни для строительства комнаты. Тут сложено много коробок с сухими бисквитами, бочки с водой и вином, мешки с мукой, бобами, рисом и подобными изделиями.

3. Ловушка

Потертый шерстяной коврик постелен на полу этого вестибюля. На коврике изображен полустертый раскинувший крылья красный дракон, выдыхающий пламя, паря над крошечным сельским сообществом. Полдюжины зданий на картине горят, как и близлежащие посевы и стоги сена. Паникующий маленький народ бежит из своих домов. Сам коврик странно пахнет, источая аромат, более напоминающий о сосновом бору, чем о большом квадрате шерсти.

Ловушка: 10-футовый квадратный коврик охраняется *глифом оберега*, срабатываемым от любого незлого существа, входящего в область. Взрыв зажигает коврик (который покрыт смолой) и наносит 5d8 пунктов урона от огня персонажу, ступившему на коврик, и всем в пределах 5 футов от него. Коврик горит 1 раунд до следующего взрыва. Все существа, стоящие на коврике или в пределах 5 футов от коврика, получают 2d6 пунктов урона от огня. Срабатывание ловушки производит достаточно шума, чтобы привлечь внимание всех в комплексе, кто не находится в областях 12, 13 или 14.

Глиф оберега: CR 3; 5-фт огненный взрыв (5d8); Рефлексы - вполтину (DC 16); Поиск (DC 28); Поломка Устройства (DC 28)

Ловушка - горящий коврик: CR 3; +5 дальняя атака касанием (2d6 огонь); Поиск (DC 20); Поломка Устройства (DC 28).

4. Арсенал

В этой комнате хранятся доспехи, оружие и личное оснащение охранников комплекса. Оружие и доспехи - мечи, топоры, кинжалы, арбалеты и комплекты цепных кольчуг и подбитых кожаных доспехов, магических среди них нет.

5. Квартиры служителей

Четыре служителя (NE человек обыватель 1), обслуживающие командующего и его персонал, размещены в этой комнате. Единственные изделия в комнате - обычные личные вещи служителей.

6. Караулка

Двое из солдат командующего (NE человек боец 2) всегда размещаются здесь. Приказ им состоит в том, чтобы останавливать и окликать каждого, кто приближается к ним, даже если охранники узнают их, и задерживать любого, у кого нет законных дел с командующим. Они спрашивают ежедневный пароль и, если не получают ответа, один из солдат атакует, в то время как другой трубят в сигнальный рог.

7. Квартиры охраны

Это - спальни для восьми солдат Культа (NE или LE человек боец 2). В области есть четыре двухъярусных кровати вдоль стен, маленькая деревянная загородка с керамической ванной, горшок в одном углу и личные вещи охранников.

8. Квартира помощника

Это - квартира Кларама (NE мужчина человек боец 10), помощника командующего по лагерю. Он ответственен за наблюдением за исполнением приказов командующего, введение ежедневных паролей, действует как связь командующего с Носящими Пурпур и наблюдает за делами этого места в целом, в то время как командующий работает по защите его от вторгшихся. Кларам - наемник, пробывший с Култом в течение трех лет. В комнате есть его кровать, письменный стол, стул и упаковочная корзина, которая также служит подножием. Корзина заперта средним замком (DC Открывания Замка 25) и содержит личные вещи Кларама, а также три микстуры *лечения умеренных ран* и книги паролей помощника. Это - тонкая книга, дешево переплетенная в коровью шкуру, содержащая колонки из сотен слов, все из которых написаны опрятным, простым почерком. Метка проверки рядом с словом указывает, что оно использовалось как пароль. Кларам, похоже, использует слова по порядку.

9. Квартира командующего

Это - персональная палата командующего этим местом. Когда он не находится среди Носящих Пурпур, пытается склонить их к своей точке зрения или расстроено наблюдая, как медленно идет работа с крепостью, Наэргота можно найти здесь пишущим свои заметки или рассматривающим сообщения своих помощников. В комнате есть кровать (несколько большая, чем другие кровати в комплексе), письменный стол и стуле, ванна и деревянный сундук, укрепленный медными полосами. Сундук заперт средним замком (DC Открывания Замка 25). В нем лежат личные вещи командующего плюс множество его старых заметок о кампаниях.

Наэргот: Мужчина человек боец 18; CR 18; Средний гуманоид; HD 18d10+75; hp 174; Инициатива +1; Скорость 20; AC 23 (касание 11, застигнутый врасплох 10); Атака +27/+22/+17/+12 рукопашная (1d10+10/ 17-20, +4 полторный меч ранения) или +21/+16/+11/+6 дальнбобная (1d8+6, +2 могучий композитный длинный лук [+4 бонус Силы]); AL CE; Спасброски: Стойкость +17, Рефлексы +7, Воля +6; Сила 18, Ловкость 13, Телосложение 18, Интеллект 14, Мудрость 10, Харизма 11.

Навыки и умения: Подъем +19, Приручение Животного +10, Прыжок +18, Знание (архитектура и проектирование) +7, Знание (география) +4, Слушание +2, Поездка (лошадь) +24, Поиск +5, Обнаружение +7, Плавание +19; Настороженность, Слепая Борьба, Раскол, Боевые Рефлексы, Увертливость, Выносливость, Мастерство Экзотического Оружия (полторный меч), Великий Раскол, Великая Стойкость, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенный Критический (полторный меч), Мобильность, Силовая Атака, Быстрая Атака, Раскалывание, Крепость, Фокус Оружия (полторный меч), Специализация Оружия (полторный меч).

Имущество: +4 полторный меч ранения, +2 могучий композитный длинный лук (+4 бонус Силы), мастерской работы полный пластинчатый доспех, микстура героизма, колчан Эхлонны, кольцо защиты +4.

10. Незаконченная комната

Завершена лишь одна стена этой комнаты, из-за чего она выглядит кривовато. Комната переполнена мебелью, которая, возможно, будет использоваться после завершения крепости: стулья, сундуки, книжные полки, письменные столы и длинный дубовый стол.

11. Тюремные камеры

В отличие от других частей комплекса, эта комната неосвещена, и в ней сильно пахнет потом, кровью и отчаянием. Шесть железных столбов, каждый 6 дюймов в диаметре, были торопливо установлены в этой палате и вмурованы в пол и в потолок. Пара кандалов закреплена на каждом из столбов. Большинство кандалов пусто, но покрыто засохшей кровью и частичками ссохшейся кожи. Двое заключенных, пытавшихся шпионить за прогрессом постройки крепости, но обнаруженных и схваченных, занимают центральные столбы.

Один из заключенных - Невризил, агент Жентарима (LE мужчина человек жулик 3). Другой - Аварра из Бэтгддейла, агент Арфистов (CG женщина полуэльф рейнджер 2). Обоих их избили, заткнули рот и приковали здесь для дальнейших истязаний от рук командующего и волшебников. Невризил утверждает, что был торговцем, отделившимся от своего каравана и забредшим в область по ошибке. Аварра признает, что является рейнджером, но держит свою связь с Арфистами в секрете, пока не убедится, что спасатели не находятся в союзе с Культе.

12. Палата Господства

Когда культисты заняли Колодец Драконов, они в первую очередь оборудовали эту область как временную территорию организации для любого дракона, который мог стать Священным прежде, чем будет закончена крепость. Хотя некоторые могли усомниться в приоритетах Культа, для Носящих Пурпур имело смысл быть готовыми к непредвиденным обстоятельствам. Эта огромная пещера идеальна для этой задачи, потому что она открыта к небу старым кратером, поднимающимся над недавно сделанным водоемом (область 14), давая драконам свободный проход. Потолок пещеры - высотой 40 футов. В течение дневных часов свет струится вниз через открытую шахту, смутно освещая пещеру. Ночью область освещается жаровнями на великой платформе (область 13).

13. Великая платформа

Построенная из массивных блоков известняка, притасованных сюда чернорабочими, эта огромная сцена, как предполагается, будет содержать дракона, ожидающего преобразования, в его заключительный момент. Четыре коротких лестничных пролета дают культистам удобный доступ к поверхности платформы, которая на 5 футов возвышается над полом пещеры.

14. Подземный водоем

Размышляя, что любой дракон-посетитель или потенциальный Священный может пожелать напиться или искупаться, Носящие Пурпур приказали построить этот мелкий водоем. Чернорабочие сложили блоки известняка поперек потока (область 15) в дамбу, затопив эту часть пещеры. Водоем холоден как лед и имеет в центре глубину приблизительно в 7 футов. Выше него свободный кратер, оставшаяся после периода активности вулкана, извивается к поверхности приблизительно в 65 футах наверху.



15. Известняковая дамба

Блоки известняка использовались для установки заслона подземному потоку. В центре дамбы сделан водовод, позволяющий потоку медленно проделывать свой путь. Водовод может быть перекрыт известняковым блоком, полностью останавливающим поток.

16. Подземный поток

Поток продолжает медленно течь сквозь скалы, выходя отсюда через отверстие в полу пещеры и в конечном счете появляясь на поверхность на южной стороне вулкана.

Дроу (The Drow)

Группа Орлара Ивнингфолла была готова. Мечи их были остры. Керри подготовила дюжину заклинаний, чтобы разобраться с пауками и ядом. Далабрак нес плащ арахнида и жезл дневного света, Мехмен подготовил свою самую мощную боевую магию. Они вступили в Кормантор с намерением убивать.

Пришло время ударить по захватчикам родины Орлара. Дроу. Прихожане Ароини, Лолс, Паучьей Королевы. Сама мысль о темных эльфах, живущих в наследственных домах его народа, вызывала у него отвращение. Он и его союзники сгонят их с эльфийских деревьев и отправят обратно в Подземье, где им и положено быть, или убьют их на месте.

Когда началась атака, они были подготовлены. Керри прочитала свои обереги против паразитов, Мехмен запустил огненный шар, а жезл Далабрака осветил ночь подобно полуденному солнцу. Но все пошло ужасно неправильно. Никаких пауков не было и в помине. Дроу выскочили из огня невредимыми. Они игнорировали дневной свет. Потоки арбалетных зарядов срубили всех трех его союзников прежде, чем Орлар получил шанс ударить хоть раз. Полдюжины зарядов вонзились в его кожу, и он упал, широко распахнув глаза. Еще момент - и он был окружен. "Я проклинаю Вас и вашу темную богиню, дроу", - прошептал он, кашляя кровью.

"Маленький эльфийский глупец", - прошипел темный эльф. - "Мне плевать на Паучью Королеву".

Арбалетный заряд в глаз покончил с замешательством Орлара.

Не являясь больше угрозой лишь для Подземья, темные эльфы Фаэруна теперь бродят по поверхности, делая свои злые дела или просто стараясь выжить. Авантюристы обнаруживают их в больших количествах на старых эльфийских землях, особенно в Корманторе, и они - не то, о чем рассказывают легенды. Хотя многие поклоняются Лолс Паучьей Королеве, некоторые прибыли на поверхность, чтобы избежать притеснения и безумных конфликтов городов, которыми она управляет, и обращены к другим божествам пантеона дроу или (реже) божествам поверхностного мира. Часть этих дроу все еще собираются завоевывать и поработать освещенные солнцем земли, в то время как другие желают лишь остаться в покое на своей новой родине.

Краткая история

Более десяти тысяч лет назад темнокожие эльфы нации Иллитиир попали под влияние злых божеств и напали на мягкие эльфийские нации. В конечном счете Селдарин, божества эльфов, вмешались в эти великие битвы, превратив Иллитиири и других темных эльфов в чернокожих, беловолосых существ, не способных выдерживать свет солнца. Эти существа, называемые другими эльфами *дхаэроу* ("предатель"), сбежали в Подземье, настроенные против всех остальных, и иногда нападали на свою поверхностную семью и всех, кто вставал у них на пути.

Эта ситуация сохранялась в течение тысяч лет, и дроу различных философий и вер формировали города-государства в огромном подземелье пещер. На поверхности другие эльфы несли потери от драконов, злых гуманоидов и продвижения человеческих цивилизаций. В конечном счете эльфийские лидеры решили, что эльфов лучше удовлетворит безопасная родина, которой не смогут повредить неэльфы. Таким образом был призван Эльфийский Исход, и эльфы со всех континентов, *порталами* и мирскими методами, ушли на Эвермит.

Это покидание старых эльфийских цитаделей не осталось незамеченным. Группы мятежников-дроу, неудовлетворенных благородных домов и налетчиков из подземных городов находили все меньше и меньше эльфов, с которыми можно бороться на поверхности около самых ближних к Подземью туннелей. Некоторые более решительные остались на земле, чувствуя, что постоянное давление на выживание будет смягчено в мире, где избыточны продовольствие, вода и место. Именно эти дроу теперь ставят под угрозу поверхностный мир. Эти дроу начали приспосабливаться к жизни на поверхности. Некоторые могут принимать солнечный свет. Многие выбрали себе дома, в то время как другие видят в своих поверхностных логовищах лишь отправные точки для атак на своих древних врагов.

Организация

Штаб: Кормантор на по поверхности, различные города в Подземье

Члены: Порядка 15,000 на поверхности, неизвестные десятки тысяч в Подземье

Иерархия: Варьируется от группы к группе (обычно милитаристская)

Лидер: Варьируется от группы к группе

Религия: Пантеон дроу (варьируется от группы к группе)

Мировоззрение: NE, SE, CN

Тайна: Низкая

Символ: Никакой символ не представляет поверхностных дроу в целом. Их тенденция делиться на фракции не дает им быть представленными каким-либо символом. Они обычно идентифицируются по "рунам дома", стилизованным комбинациям символов, в которых с трудом распознается Эспруар. Дроу Подземья все еще обычно носят символ-паук Лолс чаще, чем любой другой.

В целом дроу обычно организуются по милитаристской линии. Так как многое в их жизни посвящено бою и всех дроу от рождения учат ненавидеть их расовых врагов, поверхностных эльфов, военная иерархия - легкий образец для строя. Весьма часто верхние уровни организации связаны семейством, "благородный дом" является самой распространенной единицей этого типа. Эти группы обычно имеют милитаристское формирование, основанное на кровной связи. Дома, управляемые таким способом, не обязательно нежны; дроу часто боится своего собственного семейства больше, чем любого чужака, поскольку член семейства знает ваши слабости и знает, когда Вы отдыхаете. Хотя этот уровень осторожности нормален среди большинства групп дроу, среди последователей Лолс он усилен до уровня чрезвычайной паранойи, так как она поощряет своих служителей предавать друг друга, будучи заинтересована удалением слабых.

Иерархия

Вполне военные организации возглавляются индивидуумами, которые являются и мощными, и уважаемыми членами группы. В группах в одну сотню и более этот лидер - всегда по крайней мере 10-го уровня. Лидер - обычно заклинатель некоторого вида, и среди многих групп лидер - клерик божества дроу, которое почитают все дроу группы. Редко или в более равноправных группах бывает, что различные члены открыто почитают различных божеств.

Те группы дроу, которые организованы семейством, обычно имеют на вершине одного или нескольких харизматичных индивидуумов, командующих другими через убеждение, манипуляции и одобрение. Если у командования стоит более одной персоны, все они обычно равны в силе - баланс, тщательно поддерживаемый малыми союзами и скрытыми угрозами.

Поскольку дроу живут почти в постоянном состоянии войны и не гнушаются устранять своих конкурентов через убийства, лидеры группы дроу могут меняться довольно быстро. Однако, так как дроу живут долго, они достаточно терпеливы, чтобы скопить и подготовить свои силы, ожидая удара, когда их конкурент будет слабее всего.

Божества дроу

Роль, которую пантеон дроу играет в отношении и характере группы дроу, требует краткого обсуждения божеств дроу.

Илистри

Дочь Лолс и единственный добрый член пантеона дроу, Илистри поощряет своих последователей относиться к другим с добротой и избегать бессмысленных уничтожительных войн, которыми другие дроу, похоже, наслаждаются. Остальная часть этой секции книги предполагает, что рассматриваемая группа не следует за Темной Девой, поскольку она не допустила бы такого зла от своих последователей.

Гонадор

Древнее божество, предшествовавшее падению Лолс, сила, известная как Тот-Который-Скрывается, правил илам и другими полуморфным монстрами типа бормотунов, гонаданов и роперов. Он ненавидит Лолс, и его прихожане стараются убивать ее последователей и красть их изделия и знание. Он наслаждается жертвами и вознаграждает тех, кто отходит от норм, чтобы вести странные исследования. Гонадор - причудливая, инородная сила, общающаяся лишь простыми терминами, несмотря на его огромный интеллект. Группы, поклоняющиеся ему, обычно невелики (так как многие члены приносят себя в жертву прежде, чем достигают среднего возраста) и иногда сопровождаются илами и другими предпочтительными монстрами, которые руководятся и управляются его клериками и друидами. Некоторые полагают, что за Гонадором ухаживает Амберли, стремящаяся расширить свою силу на землю и имеющая тот же интерес к медузам и другим странным существам.

Киарансали

Возвысившийся смертный некромант с другого плана, Киарансали раздражена правлением Лолс и надеется в конечном счете уничтожить ее. Она объединена с Маларом и Велшаруном и старается балансировать интересы этих двух божеств, чтобы сохранить свою собственную силу. Как божество мести, она имеет долгую память и годами планирует возмездие. У нее немного прихожан и немногие из них находятся на поверхности, так как они предпочитают одиночество Подземья и вообще разделяют чувство ненависти к солнцу, как и большинство нежити. Группы, поклоняющиеся ей, обычно сопровождаются нежитью, включая костяных летучих мышей и ревенантов.

Лолс

Рьяные последователи Лолс контролируют большинство территорий дроу в Подземье. Королева Ям Паутины Демонов поощряет своих последователей воевать друг с другом и угнетает всех мужчин, что делает ее неважным выбором для честного поклонения у половины дроу Подземья. Она слишком наслаждается их самоубийственными битвами, чтобы они могли посвятить себя завоеванию поверхности, так что любые дроу, поклоняющиеся Лолс, которых можно найти на земле - обычно простые разбойничьи партии, не имеющие стимулов выстоять перед превосходящими силами. Они пытаются причинить настолько много урона, насколько возможно, особенно эльфам и эльфийским общинам, перед тем, как отступить. Партии набегов с мощными клерками или иначе одобренные Лолс иногда сопровождаются драэглотами, мирлочарами, пауками-мечниками или йохлолами.

Селветарм

Селветарм - сын Ваэрона и забытого эльфийского божества. Он некоторое время блуждал меж тьмой и светом, пока не Лолс не привлекла его нанесению поражения и поглощению сущности мощного демона-паука, полностью направив его ко злу. Теперь он существует как безжалостный, овладеваемый войной и боем. Селветарм полностью подвластен Лолс и имеет немного прихожан за пределами Эриндлина (расположенного под Высокой Пустошью), единственного города, уважающего обоих божеств. Его прихожане поддерживают таковых Лолс и являются либо очень квалифицированными и целеустремленными бойцами, или опрометчивыми варварами. Он привлек внимание Гарагоса, который может попытаться украсть его силу. Это в свою очередь привлекло взгляд Темпуса, желающего предотвратить такую борьбу за силу.

Ваэрон

Ваэрон, Лорд под Маской, божество воровства и злой деятельности на поверхности - самое видное божество дроу среди дроу, живущих на поверхности. Сын Лолс и Кореллона Ларетиана, он желает сбросить кандалы, которые его мать навесила на дроу, чтобы они смогли насильственно вернуть свое неотъемлемое право на поверхностные земли, которые они называют Ночью Наверху. Последователи Ваэрона - выжившие, сумевшие избежать тирании женщин-клериков Лолс и в конечном счете найти себе дом на поверхности. Его последователи квалифицированы в скрытности и в наблюдении за другими, заточив эти навыки под взглядом Паучьей Королевы.

Последователей Лорда под Маской поощряют формировать поверхностные общины и (в некоторых группах, типа клана Озковин) даже вступать в брак с поверхностными эльфами подобного характера, поскольку Ваэрон полагает, что различные эльфийские расы должны быть вместе, чтобы продвигать расу в целом. Это отношение умеряется его неистовой настойчивостью в избегании рас дварфов и гномов. Почти все его клерики - мужчины, немногие исключения - прихожане других божеств дроу, обращенные в его веру. Дл последователей Ваэрона наиболее вероятно среди всех поверхностных дроу согласиться помогать другим в уничтожении прихожан Лолс, и они менее всего страдают от капризной борьбы, часто замечаемой в других группах. Их иногда сопровождают глубинные драконы, гонимые йет и тени нежити.

Поскольку Ваэрон имеет воровство как часть своей сферы и во многом похож на божество Маска. Маск заинтересован Ваэроном и может пытаться украсть или поглотить силу Ваэрона в попытке восполнить части своей сферы, утерянные благодаря Цирику.

Побуждение и цели

Прежде всего остального поверхностные дроу желают выжить. После столетий проживания в резкой подземной окружающей среде они переместились в места, где продовольствие и вода обильны, а хищников легче распознать. Им больше не приходится тесниться в великих городах - ямах коррупции, притеснения и отчаяния. Теперь они могут распространяться и ощущать странное восхищение поверхностным миром.

Легко удовлетворив свои основные потребности - продовольствие, одежду и защиту - дроу начали преследовать свою долгосрочную цель - мировое господство и уничтожение своих врагов, поверхностных эльфов. Однако, некоторые группы (типа прихожан Ваэрона и особенно клана Озковин Кормантора) отказались от своей традиционной расовой ненависти, и среди поселившихся на поверхности дроу эти эльфы - фактическое большинство.

Самая большая группа дроу на поверхности - последователи Дома Джаэрл. Лидеры этой группы установили для себя меньшие конечные цели. Вместо дезорганизационного плана завоевать мир или уничтожить всех своих врагов Дом, Джаэрл планирует захватить старые эльфийские поселения (особенно старый Эльфийский Двор в Корманторе), изучить *мифали* и остатки эльфийской высокой магии и отыскать способ настроить эти мощные обереги не только для предохранения от поверхностных врагов, но и для отражения любых вражеских дроу, которые могут попытаться отобрать их добычу. Чтобы отвлечь народ от своих действий в Эльфийском Дворе, Дом Джаэрл выполняет точные и мелкомасштабные набеги на части Долин. Эти удары происходят в местах, далеких из Эльфийского Двора, так что когда жители Долин оказываются взволнованными достаточно, чтобы послать милицию и авантюристов на поиски дроу, они никогда не сопоставляют атаки с местоположением Эльфийского Двора и часто в конце концов бьются с врагами Дома Джаэрл, типа разбойничьих партий прихожан Лолс. Конечно, если дом имеет шанс устранить такую разбойничью партию самостоятельно с минимальным риском или без такового вообще, это дает возможность того, чтобы некоторые авантюристы нашли маленькие группы тел дроу, несущих символы Паучьей Королевы.

Дом Джаэрл возглавляется четырьмя дроу: Джеззом Хромым (NE мужчина дроу жулик 6/колдун 6), Беларбризой (NE женщина дроу волшебник 14), Тебрином (мужчина дроу боец 5/жулик 5) и Нуркинианом (NE мужчина дроу клерик Ваэрона 14). Джезз возглавляет партии в набегах, отвлекающих внешний мир от истинных действий дома. Беларбриза возглавляет команду магов дроу по раскрытию секретов *мифалей*. Тебрин - лидер военных сил, охраняющих внутренние цитадели дроу, и Нуркиниан - духовный лидер дома и номинальный лидер, перед которым отвечают трое остальных.

Вербовка

Так как дроу определяются своей расой, недроу не могут стать дроу без использования магии. Однако, темные эльфы часто имеют существ-служителей или рабов. Хотя технически эти существа - не рекруты, они представляют собой нечто самое близкое к вербовке. Исключение - часть дроу, поклоняющаяся Ваэруну, типа клана Озковин, готовые принимать в свои ряды в качестве полноправных членов эльфов, полуэльфов и даже людей, разделяющих их покровителя.

Союзники

Помимо рабов и существ-служителей у дроу немного союзников. Достаточно странно, но их самые обычные союзники - а также их самые частые конкуренты - другие мощные существа Подземья, особенно пожиратели разума (ценные из-за своей способности читать вражеские умы) и дуэргары (производящие превосходное оружие и посылающие караваны по всему Подземью для его продажи). Свирфнеблины, однако, никогда не вступают в союзы с дроу.

Помимо вышеупомянутого и союзнических существ, упомянутые в секции о божествах дроу, группы дроу часто имеют любимчиков - летучих мышей - ночных охотников. Темным эльфам иногда помогают воздушные, пылевые и земные мифиты и даже теньевые драконы. Рабы дроу - обычно гуманоиды различных видов, редко используемые в бою, так как поверхностные дроу не доверяют своим вооруженным рабам, считая, что те сбегут при первой же возможности.

Враги

Дроу имеет заслуженную репутацию убийц, налетчиков и работоторговцев, существ, злых насковозь. Любая персона, живущая вне Подземья, обычно автоматически боится и ненавидит любого темного эльфа.

Никакие из поверхностных существ не ненавидят дроу больше, чем другие эльфы. Эльфийские истории рассказывают о предательстве Арошни и о ее нападении на Селдарин, о подстрекательстве со стороны дроу Войн Короны (неважно - правда это или нет) и об ужасных деяниях, совершенных налетчиками-дроу против эльфийских общин. Даже самому непредубежденному и терпимому эльфу тяжело принять присутствие дроу, даже того, который утверждает, что он добрый и

его добро может быть проверено (в конце концов, магией можно замаскировать многое). После тысячелетий идеологической обработки эльфы имеют ненависть к дроу, приближающуюся к навязчивой идее.

Дроу также противостоят существами Подземья типа дерро, дуэргаров, куо-тоа, пожирателей разума и свирфнеблинов. В целом эти существа видят в дроу великую угрозу из-за их магии и численности. Конечно, самый большой враг группы дроу - конкурирующая группа, и войны между домами и городами дроу формировали социальный и экономический характер Подземья в течение тысяч лет.

Дроу ненавидят и боятся практически все существа, которые знают об их существовании. Добрые существа обычно нападают при первой же возможности. Нападут, вероятно, даже группы конкурирующих дроу, особенно если одна из групп поклоняется Лолс, а другая - нет. Другие подрасы эльфов, независимо от своего мировоззрения, реагируют на свою падшую семью отрицательно, и большинство других добрых существ чувствует, что то, что хочет убить истинный эльф, вероятно, действительно очень злое.

Столкновения

Дроу на поверхности предпочитают быть мобильными, путешествуя маленькими группами, которые менее вероятно обнаружить. Только когда перемещается все поселение, они передвигаются в больших количествах, но даже тогда они редко превышают одну сотню в группе. Типичный патруль дроу - от четырех до шести индивидуумов (один клерик, один или два бойца, один или два жулика и один волшебник); типичные ударные силы дроу в два-три раза больше.

Патрули дроу на поверхности обычно ищут вторгшихся, исследуя сообщения других патрулей или охотников. Ударные силы существуют только для того, чтобы убивать, и обычно создаются для избавления территории от определенной угрозы или для уничтожения конкурирующего патруля или ударной группы.

Группы, описанные ниже - патрули дроу. Для создания ударного отряда удвойте количество неклериков и добавьте 2 к EL или утройте и добавьте 3 к EL. Клерики могут иметь любое из божеств дроу; в Корманторе клерики - обычно прихожане Лолс или Вазрона. В патруле или в ударном отряде клерик - как правило лидер группы.

Типовые сруппы

Столкновение с дроу (EL 4): 1 клерик (NE дроу клерик 1), 1 боец (NE дроу боец 1).

Столкновение с дроу (EL 6): 1 клерик (NE дроу клерик 2), 1 боец (NE дроу боец 2), 1 жулик (NE дроу жулик 2).

Столкновение с дроу (EL 8): 1 клерик (NE дроу клерик 3), 1 боец (NE дроу боец 3), 1 жулик (NE дроу жулик 3), 1 волшебник (NE дроу волшебник 3).

Столкновение с дроу (EL 10): 1 клерик (NE дроу клерик 6), 1 боец (NE дроу боец 5), 1 жулик (NE дроу жулик 5), 1 волшебник (NE дроу волшебник 5).

Столкновение с дроу (EL 12): 1 клерик (NE дроу клерик 8), 1 боец (NE дроу боец 6), 1 жулик (NE дроу жулик 6), 1 волшебник (NE дроу волшебник 8).

Столкновение с дроу (EL 14): 1 клерик (NE дроу клерик 10), 1 боец (NE дроу боец 8), 1 жулик (NE дроу жулик 8), 1 волшебник (NE дроу волшебник 10).

Столкновение с дроу (EL 16): 1 клерик (NE дроу клерик 11), 1 боец (NE дроу боец 11), 1 жулик (NE дроу жулик 11), 1 волшебник (NE дроу волшебник 11).

Подобные заклинаниям или сверхъестественные способности

Дроу имеют три подобных заклинаниям способности, которые они используют для большего преимущества. Хотя у них при большинстве обстоятельств нет потребности в свете, заклинание *танцующие огни* обеспечивает удобное отвлечение - например, привлекая ночью внимание к противоположной стороне лагеря, представляя странную пылающую фигуру, которую можно спутать с существом нежити, или даже отпугивая дураков появлением блуждающих огоньков. Некоторые особенно развращенные дроу, как известно, объединялись с блуждающими огоньками, используя свои *танцующие огни*, чтобы завлекать добычу в логовище аберрации.

Дроу используют свою способность *темноты* для отрезания пути к спасению, нейтрализация вражеского заклинания *свет* или для установки ловушек. Засада дроу в определенной секции туннеля может состоять из ямы 20-футовой глубины с заклинанием *темноты* на ее дне. Существа, приближающиеся к яме, не могут увидеть *темноту*, считая ее секцией темного камня. Бойцы-дроу с умением Слепой Борьбы накладывают *темноту* на себя, а затем вступают в рукопашную с противниками, которые по сути оказываются слепыми. Дроу особенно любят использовать *темноту* для срыва заклинателей, которым обычно необходимо видеть цель при наложении заклинания. В больших или на открытых местах дроу обычно используют несколько заклинаний *темноты* вокруг группы врагов, чтобы направить их в определенном направлении, например, к поджидающей группе дроу-арбалетчиков.

Огонь фейри используется для освещения и украшения части городов дроу. Его способность отвергать эффекты укрывательства типа *пятна* и *невидимости* также делает его эффективной боевой способностью. Если игровые персонажи бьются с дроу, будучи невидимыми, один или более дроу могут использовать *огонь фейри*, чтобы избавиться от преимущества героев. *Огонь фейри* также используется как сигнал или код, различными цветами его означают различную информацию. Синий указывает, что приближается слабо выглядящая группа, фиолетовый означает, что персона была повреждена и так далее. *Огонь фейри* может также использоваться пассивным способом или в качестве приманки, уводя посетителей от чего-либо, что, по мнению дроу, им не следует видеть, или не давая им сделать что-либо.

Личность дроу

Для недроу каждый из темных эльфов кажется угрожающим, трусливым, жестоким, таинственным и очень мощным. Правда в том, что большинство темных эльфов таковыми и являются, и типичная склонность дроу особо не варьируется в зависимости от классов персонажей. Клерик-дроу имеет эти черты из-за учения своего божества. Навыки бойца или жулика - основание для таких чувств. У волшебника эту склонность создает личная сила. Из-за своего обучения и хорошего взаимодействия со способностями друг друга группа дроу работает чрезвычайно хорошо как одно целое, включая общность с точки зрения личности.

Бой и тактика

Дроу не нападают бестолково. Каждый дроу знает свою роль в борьбе и придерживается ее. Бойцы всегда двигаются на фланги, позволяя жуликам проводить атаки крадучись, заклинатели нацеливают на вражеских заклинателей *тишину* и разрушительные заклинания, и так далее. Ландшафт дроу используют для своих преимуществ. При подготовке засады они изучают каждую деталь местоположения и (если возможно) обсуждают то, какую тактику их враги могут использовать, и места, в которые они могут перемещаться.

Силы и слабости

Дроу умны и быстры. Они имеют естественные магические силы, сильное сопротивление заклинаниям и склад ума, рассматривающий большинство других существ как врагов или потенциальных рабов. В окружающей среде, где выживание столь трудно, их навыки стали заточены до такой степени, которую редко можно заметить в поверхностном мире. Дроу признают силу и знают, как использовать ее.

Самые большие слабости дроу - их физическая непрочность, чувствительность к свету и отличительная внешность. Они всеми силами избегают рукопашного боя, полагаясь на свои превосходные дальнбойные атаки и способность к скрытности. Вовлеченные в рукопашный бой, они скорее всего отступят на более безопасную позицию, где смогут положиться на свои силы.

Чувствительность дроу к свету затрудняет их действия в течение дневных часов. В отличие от людей, способных нести факелы, чтобы светить ночью и расширять свои нормальные часы действия, дроу не могут затемнять дневной свет достаточно, чтобы избавиться от боли, которую причиняет им солнце, ограничивая свои действия в любом 24-часовом периоде.

Поскольку их репутация идет впереди их, дроу привыкли к тому, что на них нападают, едва завидев. Это означает, что дроу должны полагаться на свои собственные ресурсы, что ставит их в невыгодное положение в сравнении с другими злыми группами. Члены Жентарима или клерики Цирика могут войти в анклав Красных Волшебников и купить изделия со скидкой, но даже если тэйцы пожелают торговать с дроу, размещающий анклав город скорее всего не впустит их.

У последователей Лолс есть дополнительная слабость: многие конкурирующие дома и фракции в пределах их собственных городов. Например, один из налетчиков Лолс должен бояться не только своих врагов на поверхности, но также и того, не планирует ли волшебник группы продать налетчиков в рабство к пожирателю разума, не планирует ли клерик пожертвовать налетчиков Лолс, если те не исполнят ее ожидания, или не ударит ли в суматохе битвы в спину собственный кузен. Эти заботы заставляют многих дроу покидать города Лолс и присоединяться к поверхностным кланам, объединяться с наемниками или становиться одиночками в странном мире под солнцем.

Оружие и оснащение

Как существа из причудливой и злой культуры, дроу обычно оснащены странными и необычными магическими изделиями. В то время как клерики и волшебники имеют почти такие же изделия, как представленные в "Руководстве Ведущего", оснащение бойцов и жуликов заметно отличается от стандартного оснащения NPC из этой книги. Используйте прилагаемые таблицы при создании NPC - бойцов или жуликов-дроу. Эти списки включают бонусное оснащение при наличии привилегированного класса.

Типичное оснащение, умения и показатели способностей для бойца дроу даются ниже. См. прилагаемую таблицу для большего количества деталей.

1-й уровень: Мастерской работы короткий меч, цепная кольчуга мастерской работы, легкий арбалет, 10 зарядов мастерской работы, баклер мастерской работы, 5 доз сонного яда дроу. Микстура: *лечение умеренных ран*.

2-й уровень: Мастерской работы короткий меч, +1 цепная кольчуга, легкий арбалет, 10 зарядов мастерской работы, баклер мастерской работы, 5 доз сонного яда дроу. Микстура: *лечение умеренных ран*.

3-й уровень: Мастерской работы короткий меч, +1 цепная кольчуга, легкий арбалет, 10 зарядов мастерской работы, баклер мастерской работы, 5 доз сонного яда дроу. Микстуры: *лечение умеренных ран, выносливость, невидимость*.

4-й уровень: Мастерской работы короткий меч, +1 нагрудник, легкий арбалет, 10 +1 зарядов, баклер мастерской работы, 5 доз сонного яда дроу. Микстуры: *лечение умеренных ран, пятно, выносливость, невидимость*.

5-й уровень: Мастерской работы короткий меч, +1 нагрудник, легкий арбалет, 10 +1 зарядов, +1 баклер, 5 доз сонного яда дроу. Микстуры: *пятно, лечение умеренных ран, выносливость, невидимость*.

6-й уровень: +1 короткий меч, +1 нагрудник, легкий арбалет, 10 +1 зарядов, +1 баклер, 5 доз сонного яда дроу. Микстуры: *пятно, выносливость, невидимость*.

7-й уровень: Плащ сопротивления +1, +1 короткий меч, +1 нагрудник, легкий арбалет, 10 +1 зарядов, +1 баклер, 5 доз сонного яда дроу. Микстуры: *пятно, выносливость, невидимость*.

8-й уровень: Кольцо защиты +1, плащ сопротивления +1, +1 короткий меч, +1 нагрудник, легкий арбалет, 10 зарядов мастерской работы, +1 баклер, 5 доз сонного яда дроу. Микстуры: *пятно, лечение серьезных ран, выносливость, невидимость*.

9-й уровень: Кольцо защиты +1, плащ сопротивления +1, +1 короткий меч, +1 нагрудник, легкий арбалет, 10 +2 зарядов, +1 баклер, 5 доз сонного яда дроу. Микстуры: *пятно, лечение умеренных ран (2), лечение серьезных ран, выносливость, невидимость*.

10-й уровень: Кольцо защиты +1, меньших пивафуи, перчатки силы огра, +1 короткий меч, +1 нагрудник, легкий арбалет, 10 +2 зарядов, +1 баклер, 5 доз сонного яда дроу. Микстуры: *пятно, лечение серьезных ран, выносливость, невидимость*.

Умения: 1-й, Скрытный, Фокус Оружия (короткий меч); 2-й, Улучшенная Инициатива; 3-й, Адаптация к Дневному Свету; 4-й, Специализация Оружия (короткий меч); 6-й, Боевые Рефлексы, Выстрел в Упор; 8-й, Улучшенный Критический (короткий меч); 9-й, Силовая Атака; 10-й, Точный Выстрел.

Показатели способностей: Сила 15 (16 на 4-м, 17 на 8-м, 19 на 10-м с перчатками силы огра), Ловкость 16, Телосложение 11, Интеллект 12, Мудрость 12, Харизма 10.

NPC - БОЕЦ ДРОУ

Уровень	Нр	АС	Иниц	Скор	Короткий меч (1d6)	Легкий арбалет (1d8)	С/Р/В	Под	Пры	Скр	Слуш	Б Дв	Обнар
1-й	10	18	+3	20 фт	+5 (+2 урон)	+5	+2/+3/+1	-1	-1	+3	+4	+2	+4
2-й	15	19	+7	20 фт	+6 (+2)	+6	+3/+3/+1	+0	-1	+3	+4	+5	+4
3-й	21	19	+7	20 фт	+7 (+2)	+7	+3/+4/+2	+0	+0	+3	+4	+3	+5
4-й	26	20	+7	20 фт	+9 (+5)	+8 (+1 урон)	+4/+4/+2	+3	+3	+4	+5	+4	+5
5-й	32	21	+7	20 фт	+10 (+5)	+9 (+1)	+4/+4/+2	+3	+4	+5	+5	+5	+5
6-й	37	21	+7	20 фт	+11/+6 (+6)	+10	+5/+5/+3	+4	+4	+5	+5	+5	+6
7-й	43	21	+7	20 фт	+12/+7 (+6)	+11 (+1)	+6/+6/+4	+4	+5	+5	+6	+5	+6
8-й	48	22	+7	20 фт	+13/+8 (+6)	+12	+7/+6/+4	+5	+5	+6	+6	+5	+6
9-й	54	22	+7	20 фт	+14/+9 (+6)	+14 (+2)	+7/+7/+5	+5	+6	+6	+6	+6	+6
10-й	59	22	+7	20 фт	+16/+11 (+7)	+15 (+2)	+7/+6/+4	+7	+7	+16	+6	+6	+7

Под: Модификатор проверки Подъема. **Пры:** Модификатор проверки Прыжка. **Скр:** Модификатор проверки Скрытности. **Б Дв:** Модификатор проверки Бесшумного Движения.

Типичное оснащение, умения и показатели способностей для жулика-дроу даны ниже. См. прилагаемую таблицу для большего количества деталей.

1-й уровень: Мастерской работы короткий меч, мастерской работы подбитая кожа, баклер мастерской работы, ручной арбалет, 20 зарядов мастерской работы, 5 доз сонного яда дроу. Микстуры: *лечение умеренных ран, красться*.

2-й уровень: Мастерской работы короткий меч, +1 подбитая кожа, баклер мастерской работы, ручной арбалет, 10 зарядов мастерской работы, 5 доз сонного яда дроу. Микстуры: *лечение умеренных ран, красться*.

3-й уровень: Мастерской работы короткий меч, +1 подбитая кожа, баклер мастерской работы, ручной арбалет, 10 зарядов мастерской работы, 5 доз сонного яда дроу. Микстуры: *пятно, кошачья грация, лечение умеренных ран, красться*.

4-й уровень: Мастерской работы короткий меч, +1 подбитая кожа, +1 баклер, ручной арбалет, 10 зарядов мастерской работы, 5 доз сонного яда дроу. Микстуры: *пятно, лечение умеренных ран, красться*.

5-й уровень: Мастерской работы короткий меч, +1 подбитая кожа, +1 баклер, ручной арбалет, 10 +1 зарядов, 5 доз сонного яда дроу. Микстуры: *пятно, кошачья грация, лечение умеренных ран, красться*.

6-й уровень: *Меньший пивафуи*, мастерской работы короткий меч, +1 подбитая кожа, +1 баклер, ручной арбалет, 10 +1 зарядов, 5 доз сонного яда дроу. Микстуры: *пятно, лечение умеренных ран, красться*.

7-й уровень: *Меньший пивафуи*, мастерской работы короткий меч, +1 подбитая кожа, +1 баклер, +1 ручной арбалет, 10 +1 зарядов, 5 доз сонного яда дроу. Микстуры: *кошачья грация, красться*.

8-й уровень: *Меньший пивафуи*, мастерской работы короткий меч, +1 подбитая кожа, +1 баклер, +1 ручной арбалет, 10 +1 зарядов, 5 доз сонного яда дроу. Микстуры: *пятно, кошачья грация, лечение умеренных ран, красться*.

9-й уровень: *Меньший пивафуи*, ботинки эльфаподобных, кольцо защиты +2, мастерской работы короткий меч, +1 подбитая кожа, +1 баклер, +1 ручной арбалет, 10 +1 зарядов, 5 доз сонного яда дроу. Микстуры: *пятно, кошачья грация, лечение умеренных ран, красться*.

10-й уровень: *Меньший пивафуи*, ботинки эльфаподобных, кольцо защиты +1, мастерской работы короткий меч, +2 подбитая кожа, +1 баклер, +2 ручной арбалет, 10 +1 зарядов, 5 доз сонного яда дроу. Микстуры: *пятно, кошачья грация, лечение умеренных ран, красться*.

Умения: 1-й, Адаптация к Дневному Свету; 3-й, Скрытный; 6-й, Выстрел в Упор; 9-й, Точный Выстрел.

Показатели способностей: Сила 10, Ловкость 17 (18 на 4-м, 19 на 8-м), Телосложение 11, Интеллект 14, Мудрость 14, Харизма 10.

NPC - ЖУЛИК ДРОУ

Уровень	Нр	АС	Иниц	Скор	Короткий меч (1d6)	Ручной арбалет (1d4)	С/Р/В	Под/Пры	Блф/Дип	Скр	Б Дв	Кув	Слуш/Обн	Поиск	Исп МУ
1-й	6	18	+3	30 фт	+1	+4	+0/+5/+2	+3	+4	+6	+6	+6	+6	+4	+2
2-й	9	19	+3	30 фт	+2	+5	+0/+6/+2	+4	+5	+7	+7	+7	+7	+5	+2
3-й	13	19	+3	30 фт	+3	+6	+1/+6/+3	+5	+6	+10	+10	+8	+8	+5	+3
4-й	16	20	+4	30 фт	+4	+8	+1/+8/+3	+6	+7	+12	+12	+10	+9	+6	+3
5-й	20	20	+4	30 фт	+4	+8 (+1 damage)	+1/+8/+3	+7	+8	+13	+13	+11	+10	+6	+4
6-й	23	20	+4	30 фт	+5	+9 (+1)	+2/+9/+4	+8	+9	+24	+14	+12	+11	+7	+4
7-й	27	20	+4	30 фт	+6	+11 (+2)	+2/+9/+4	+9	+10	+25	+15	+13	+12	+7	+5
8-й	30	20	+4	30 фт	+7/+2	+13 (+3)	+2/+10/+4	+10	+11	+26	+16	+14	+13	+8	+5
9-й	34	21	+4	30 фт	+7/+2	+12 (+2)	+3/+10/+5	+11	+12	+27	+27	+15	+14	+8	+6
10-й	37	23	+4	30 фт	+8/+3	+13 (+2)	+3/+11/+5	+12	+13	+28	+28	+16	+15	+9	+6

Под/Пры: Модификаторы проверок Подъема и Прыжка. **Блф/Дип:** Модификаторы проверок Блефа и Дипломатии. **Скр:** Модификатор проверки Скрытности. **Б Дв:** Модификатор проверки Бесшумного Движения. **Кув:** Модификатор проверки Кувырка. **Поиск:** Модификатор проверки Поиска. **Исп МУ:** Модификатор проверки Использования Магического Устройства.

Специальные заклинания и магические изделия

Некоторые из необычных магических изделий, которые можно часто найти в руках дроу - драгоценные камни огненного элемента, знаки отличия дома дроу, пивафуи (меньшие и великие) и кольца антияда. См. Приложение для деталей.

Престиж-класс

Темная маска (Darkmask)

Большинство поверхностных дроу поклоняется Ваэруну. Некоторые ударяются в баланс между своей верой и своими навыками скрытности, становясь специализированным видом клерика/жулика, называемым темной маской. Темные маски - элита духовенства Ваэрона, и они призываются для очень важных миссий для Лорда под Маской.

Темная маска - божественный заклинатель, квалифицированный в искусствах сокрытия, прокрадывания и воровства. Таинственные и скрытные, темные маски - загадочные специальные агенты Ваэрона, мелькающие с места на место в тени ночи, насаждая волю Ваэрона. Они обычно носят черные маски и предпочитают в одежде оттенки черного и серого.

Большинство темных масок имеет уровни жулика и клерика, но призыв Ваэрона принимают и некоторые рейнджеры и рейнджеры/клерики. Очень немногие из тайных заклинателей становятся темными масками, предпочитая развивать свои силы по другой линии.

Темные маски редко работают вместе, хотя ходят слухи о группе дроу Кормантора, возглавляемой четырьмя темными масками равной силы. Эта группа не имеет постоянного лагеря и проводит большинство своего времени, охотясь на налетчиков Лолс, выходящих на поверхность.

Hit Die: d6

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать темной маской, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Дроу или полудроу.

Навыки: Скрытность 8 разрядов, Бесшумное Движение 6 разрядов, Очистка Карманов 4 разряда, Знания Дикой Местности 2 разряда.

Умения: Адаптация к Дневному Свету (только для дроу), Скрытный.

Специально: Должен пережить боевое столкновение против одного или более клериков Лолс.

Колдовство: Должен быть способен читать божественные заклинания 2-го уровня.

Покровитель: Ваэрон.

Навыки класса

Навыки класса темной маски (и ключевая способность для каждого навыка) - Баланс (Ловкость), Блеф (Харизма), Подъем (Сила), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Маскировка (Харизма), Искусство Побег (Ловкость), Излечение (Мудрость), Скрытность (Ловкость), Чувство Направления (Мудрость), Прыжок (Сила), Знание (религия) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Открывание Замка (Ловкость), Очистка Карманов (Ловкость), Профессия (Мудрость), Поиск (Интеллект), Обнаружение (Мудрость), Кувырок (Ловкость), Использование Магического Устройства (Харизма), Использование Веревки (Ловкость) и Знания Дикой Местности (Мудрость).

Пункты навыка на каждом уровне: 6 + модификатор Интеллекта.

ТЕМНАЯ МАСКА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+2	+2	Темный огонь, проход без следа	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+0	+3	+3	Изменить себя, фокус навыка	+1 уровень существующего класса
3-й	+2	+1	+3	+3	Темное объятие, атака крадучись	+1 уровень существующего класса
4-й	+3	+1	+4	+4	Сопrotивление иллюзиям, плащ теней	+1 уровень существующего класса
5-й	+3	+1	+4	+4	Изгиб клинка	+1 уровень существующего класса

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса темная маска. Подобные заклинания способности используют уровень божественного заклинателя темной маски.

Мастерство оружия и доспехов: Темные маски не получают никакого мастерства с оружием, доспехами или щитами любого типа.

Колдовство: Темная маска продолжает обучаться божественной магии, совершенствуя свои секретные навыки. Таким образом, когда получен новый уровень темной маски, персонаж улучшает свою колдовскую способность, как будто он также получил уровень в божественном колдовском классе, к которому он принадлежал, прежде чем добавил престиж-класс. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс

упрека или командования нежитью, одобренный враг и так далее). Это по существу означает, что он добавляет уровень темной маски к уровню некоторого другого божественного колдовского класса, который имеет персонаж, и затем определяет заклинания в день и уровень заклинателя соответственно. Если персонаж имел более одного божественного колдовского класса, прежде чем стал темной маской, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень темной маски с целью определения колдовства, при добавлении нового уровня.

Темный огонь (Sp): Темная маска может использовать заклинание *темный огонь* однажды в день, как подобная заклинанию способность.

Проход без следа (Sp): Темная маска может использовать заклинание *проход без следа* однажды в день, как подобная заклинанию способность.

Изменить себя (Sp): Темная маска 2-го уровня или выше может использовать заклинание *изменить себя* однажды в день, как подобная заклинанию способность.

Фокус навыка (Ex): Темная маска 2-го уровня получает умение Фокус Навыка, который должен быть применен к одному из навыков класса темной маски.

Темное объятие (Su): Темная маска 3-го уровня или выше имеет способность призвать темное объятие однажды в день, что проявляется как маска теней, повторяющая лицо темной маски. Затем темная маска читает божественное заклинание, которое поглощается маской тени; заклинание должно быть заклинанием касанием или нацеливаемым заклинанием. Как свободное действие, темная маска может приказать маске лететь к отдельному существу в пределах 100 футов, и на это существо воздействует поглощенное заклинание (спасброски и сопротивление заклинаниям применяются к заклинанию как обычно), после чего темное объятие заканчивается. Темное объятие может держаться в течение 10 минут. Если оно исчезает прежде, чем выпускается запасенное заклинание, заклинание теряется.

Атака крадучись (Ex): Темная маска 3-го уровня или выше получает способность атаки крадучись (как особенность класса жулика).

Сопротивление иллюзиям (Ex): Темная маска 4-го уровня или выше получает +4 бонус на спасброски против иллюзий.

Плащ теней (Su): Темная маска 4-го уровня или выше может создавать плащ, на вид сотканный из обычных теней. Плащ обеспечивает бонус сопротивления на спасброски и светский бонус по проверкам Скрытности, равный +1 на уровень класса темной маски. Плащ держится 1 раунд на уровень класса темной маски и может быть создан однажды в день.

Изгиб клинка (Su): Эта защитная способность заставляет оружие отдельного существа, атакующего темную маску, пововачиваться и ударять своего владельца. Темная маска выбирает целевое существо как свободное действие. Если целевое существо атакует темную маску, оно делает бросок атаки как обычно, но атака делается против АС целевого существа, и если атака преуспевает, целевое существо переносит урон само вместо темной маски. Эта способность может быть активизирована однажды в день и продолжается 5 раундов. Она воздействует только на рубящее и колющее оружие и не затрагивает естественное оружие любого вида.

Дом Джаэрл

Самая большая группа дроу в Корманторе - Дом Джаэрл, прихожане Ваэрона, намеревающиеся управлять покинутой эльфийской *мифаль* этого леса. Дом Джаэрл имеет много лагерей, застав и крепостей в пределах границ Кормантора, некоторые из которых построены поверхностными эльфами, другие собраны самими дроу. Одна из таких построенных дроу застав описана здесь - место, откуда можно планировать и выполнять набеги в Долины, не привлекая внимания к деятельности дроу в других местах.

Штаб: Эльфийский Двор, Кормантор

Члены: Почти 8,000

Иерархия: Милитаристская

Лидеры: Беларбриза, Джезз Хромой, Нуркиниан, Тебрин

Религия: Ваэрон.

Тайна: Низкая (хотя штаб держится в секрете от тех, кто не является представителем этой фракции)

Дроу: подсказки для DМа

Дроу - одни из самых талантливых и магически опытных существ на всем Фаэруне. Их сонные стрелы несут мощный яд и в достаточных количествах способны свалить почти любую группу. Они сосредотачиваются сначала на заклинателях, оставляя других персонажей на потом или разбираясь с ними врукопашную.

Умение Скрытный означает, что даже средний боец дроу (Ловкость 12) в цепной рубахе (штраф проверки доспеха -2) все же имеет +1 бонус на проверки Бесшумного Движения и Скрытности. Учитывая, что типичный NPC-дроу, вероятно, имеет Ловкость выше 12 (используя стандартное значение и +2 расовый бонус), группа бойцов дроу вполне может подготовить тайную засаду. Используемая жуликом или волшебником, выгода Скрытного еще выше.

Боец или жулик-дроу со Стилем Парных Мечей - устрашающий противник, несмотря на его более легкий доспех, получая хороший бонус АС и дополнительную атаку вторым оружием.

Умение Адаптации к Дневному Свету препятствует планам любой приключенческой группы, ожидающей, что все дроу реагируют на солнце, словно вампиры. Герои могут не выставить охрану в течение дня, ожидая деятельности дроу лишь ночью. Удивите их атакой среди бела дня.

Поскольку ручной арбалет и двадцать зарядов мастерской работы - бонусное оснащение для дроу с надлежащим привилегированным классом, группа жуликов-дроу в пределах города может ударить почти откуда угодно, обрушивая на героев дождь крошечных отравленных зарядов, а затем исчезая, не привлекая к себе внимания (предполагая, конечно, что они при этом замаскированы под недроу).

Прежде всего помните, что хотя дроу Подземья постоянно борются друг с другом, поверхностные дроу редко делают это. Они - неглупые противники и способны строить обходные и далеко идущие планы, для распутывания которых может понадобиться много игровых сессий.



Расположение заставы

Эта секция описывает расположение заставы Дома Джаэрл в лесу Кормантор. Застава находится на низком холме около широкого потока и построена над двумя маленькими входами в верхнее Подземье. Дом Джаэрл использует эту заставу как полупостоянную базу, совершая набеги в Долины или на любые банды целовальщиков пауков (прихожан Лолс), с которыми они сталкиваются. Подземный уровень заставы лежит приблизительно в 300 футах под землей.

Пятьдесят дроу используют ее как базу, приблизительно половина из них в любое время находится вдалеке от этого места (обычно патрулируя поверхность или туннели, расходящиеся по Подземью). Половина присутствующих находится на поверхности, другая половина - на нижнем уровне. Четверть каждой группы, вероятно, будет в трансе или как-либо иначе неподготовленной для боя (без доспехов и так далее), так что остается приблизительно девять дроу на поверхности и девять в подземелье, которые начеку или готовы биться. Дроу живут, ища съедобные растения на поверхности, охотясь и собирая съедобные грибы в садах Подземья своего логовища. Припасы доставляются из других лагерей, забираются у убитых противников или вымениваются у других групп. Дроу этой заставы включают: Валас, старший маг (NE мужчина дроу волшебник 9); Велонор, старший клерик (NE мужчина дроу клерик Вазрона 9); Гинафэй, старший разведчик (NE женщина дроу жулик 8); Дрисинил, младший маг (NE женщина дроу волшебник 4); Сорн, младший клерик (NE мужчина дроу клерик Вазрона 4);

- 2 капитана (NE дроу боец 5);
- 3 лейтенанта (NE дроу боец 4);
- 20 разведчиков (NE дроу жулик 3);
- 20 солдат (NE дроу боец 3).

В дополнение к стандартному оснащению NPC их класса и уровня, каждый дроу имеет одно из следующего: две фляги кислоты, фляга огня алхимика, дымная палочка, мешок-липучка или громовой камень.

Поверхностный уровень

Поверхностная часть заставы состоит прежде всего из огороженной области 600 футов в поперечнике. Забор 4-футовой высоты сделан из грубо оструганных досок, прибитых к стволам деревьев по периметру заставы. Деревья около заставы были срублены, чтобы обеспечить более ясную линию видимости для наблюдения за опасностями, а также для простой заготовки древесины и невозможности пробраться в комплекс по ветвям.

Внутри лагеря есть множество простых деревянных домиков-навесов, сделанных из грубых досок и построенных вокруг стволов деревьев. Каждый навес имеет простую деревянную дверь с деревянной задвижкой (без замка). У каждого есть узкое отверстие на вершине, смежной со стволом дерева, позволяя сбежать вверх, если использовать главную дверь проблематично. Даже если навес охвачен огнем, житель его может легко сбежать через переднюю дверь, отверстие на вершины или даже просто распиная доски (проверка Сила DC 12 с внутренней части).

Деревья в пределах лагеря стоят достаточно близко друг другу, так что персона может перебираться с ветки на ветку вполногу своей скорости без необходимости проверок Подъема.

DROW OUTPOST [HOUSE JAEKRE]

SURFACE LEVEL



UNDERDARK LEVEL



1. Деревянные ворота

Деревянные здания, окружающие эти два ствола деревьев, построены более прочно, чем остальные сооружения заставы. Они соединены наверху, формируя арку, на которой укреплены парные ворота. Лестницы с северной стороны маленьких домиков позволяют свободный проход к линии деревьев. Один сторожевой всегда дежурит здесь, наблюдая за этой областью.

2. Южный вход в пещеру

Этот навес охраняет вход в туннель 5-футовой ширины, ведущий вниз на уровень Подземья. Туннель идет на юго-восток, затем разветвляется на несколько идущих вверх дорожек перед входом в область 2 на уровне Подземья. Полная длина этого туннеля - приблизительно 500 футов.

3. Северный вход в пещеру

Подобно области 2, этот туннель 5-футовой ширины туннельный ведет вниз примерно на 600 футов, достигая области 1 на уровне Подземья.

4. Навесы

Каждая из этих простых структур - спальная область для шести дроу. Поскольку в любое время примерно половина населения заставы находится на патрулях, обычно под каждым из навесов находится не более двух-трех дроу. Из-за общей философии, разделяемой прихожанами Ваэрона, что нет никаких отдельных квартир для любого из лидеров, здесь можно найти дроу любого ранга.

5. Яма-ловушка

Эти большие области - ямы 20-футовой глубины, закрытые легкой структурой из досок, веревок, веток, грязи и тщательно прикрытые полосами дерна (проверка Поиска DC 20, чтобы заметить). Любое существо, которое весит менее 40 фунтов, может пересечь их благополучно, но все остальные должны делать спасброски Рефлексов (DC 20, чтобы избежать падения). Яма функционирует как средство устрашения и своего рода тревога, потому что звуки ломающейся древесины и звуки падения можно услышать по всей заставе.

Уровень Подземья

Эта большая пещера имеет потолок высотой примерно 40 футов в центре, опускающийся до 10-15 футов по краям и в туннелях. Никаких огней здесь не используется, так как дроу полагаются на темновидение. Вся область патрулируется очень молодым глубинным драконом, союзническим дроу, которая имеет маленькое логовище в области 7. В юго-западном алькове есть мелкий водоем с пресной водой, которая сочится с потока. В водоеме водятся сотни крошечных слепых пещерных рыб, которые питаются водными грибами и водными существами, слишком мелкими, чтобы их можно было рассмотреть. Эту рыбу иногда ловит и ест глубинный дракон, когда ей становится скучно. Двери на этом уровне - простые деревянные двери, не имеющие замков. Все они поддерживаются в хорошем состоянии (не застревают), и у каждой есть брус для закладывания двери изнутри (DC поломки 22). Двери на западе, северо-западе, востоке и юго-востоке обычно остаются заложенными на брусы и открываются, только если персона с другой стороны знает надлежащий пароль (изменяемый ежедневно).

1. Северный вход

Эта дверь ведет к туннелю, который в конечном счете выходит на поверхность в области 3.

2. Южный вход

Эта дверь открывается в туннель, который заканчивается на поверхности в области 2.

3. Западный пост стражи

Здесь всегда дежурит два охранника, наблюдающих за западным и северо-западным входами. Стена щебня - 3 фута высотой и обеспечивает половину покрытия (+4 АС, +2 бонус спасброска Рефлексов) для любого существа, бьющегося из-за нее.

4. Восточный пост стражи

Три больших столба-сталагмита укреплены 3-футовой стеной щебня, соединяющей их с северной стеной. Комбинация стены и столбов обеспечивает покрытие на три четверти (+7 АС, +3 бонус спасброска Рефлексов) для любых существ, бьющихся из-за нее.

5. Лаборатория алхимика

Эта лаборатория - территория Валаса, второго кузена Джекза Хромого и первичного заклинателя этой заставы. Здесь он готовит микстуры и алхимические изделия, используемые дроу этой заставы. Он всегда готовит каждый день одно заклинание *невидимость* и одно - *стенопроход*, так что он может в случае необходимости тайно достичь области 9. Ему дан приказ помогать в защите уровня Подземья заставы, но отступить, если он полагает, что защитники могут пасть.

Комната разделена на две секции: фактическая лаборатория на западе и маленькая спальная область Валаса на востоке. Когда он спит или погружен в работу, он оставляет дверь заложенной на брус (изнутри), чтобы его не могли отвлечь или атаковать. В лабораторной секции комнаты есть все материалы, необходимые для лаборатории алхимика (см. Главу 7 "Руководства Игрока"), что дает +2 бонус обстоятельств по проверкам Алхимии. Валас может также делать наркотики и обеспечивает лидерам заставы дозы каммарта и зирана (см. Приложение), которые те распределяют среди остальной части группы.

6. Отхожее место

Эта простая уборная подкармливает маленькую колонию активных грибов, выделяющих приятный запах. Также здесь растут кое-какие необычные грибы, используемые Валасом как компоненты микстур и алхимических смесей.

7. Логовище дракона

Это - логовище Джанилмексы, очень молодого глубинного дракона, обнаруженной как вирмлиг и поддерживаемого дроу Дома Джаэрл. Ей сбрасывают рыбу, случайных рабов (которые в конечном счете съедаются) и маленькие сокровища, добавляющиеся к ее запасам. Ее сокровища расположены в маленькой ямке, которую она вырыла у основания большого столба. Туннель для доступа - длиной 8 футов. Его может пересечь лишь маленький персонаж, да и то с трудностями (DC Искусства Побег 25). Она обычно перемещается по туннелю в своей змеиной форме.

Джанилмекса: Женщина очень молодой глубинный дракон; CR 4; Маленький дракон (земля); HD 9d12+9; hp 67; Инициатива +4; Скорость 40 футов, полет 150 футов (средне), копание 20 футов, плавание 30 футов; AC 19 (касание 11, застигнутый врасплох 19); Атака +9 рукопашная (1d6+1, укус), +4 рукопашная (1d4, 2 когтя); SA дыхательное оружие (коррозийный газ, 4d6, 20-фт конус, DC 15); SQ слепое видение 60 футов, сопротивление холоду и огню 10, *обнаружение магии* по желанию, *свобода движения* по желанию, иммунитеты (зачарование, паралич, сон), острые чувства (темновидение 200 футов), змеиная форма 3/день, постоянное *истинное видение*; AL CE; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +6, Воля +7; Сила 13, Ловкость 10, Телосложение 13, Интеллект 14, Мудрость 13, Харизма 12.

Навыки и умения: Блеф +9, Концентрация +9, Дипломатия +9, Искусство Побег +8, Знание (Подземье местное) +11, Слушание +10, Наблюдение +10, Поиск +12, Обнаружение +10; Настороженность, Раскол, Улучшенная Инициатива.

Змеиная форма (Su): Глубинный дракон в очень молодом возрасте может принимать свою змеиную (безногую) форму три раза в день. Эта форма - того же размера, что и дракон, но способна двигаться через меньшие туннели, потому что не имеет ног. AC дракона в этой форме ухудшается на 6. Он движется на 30 футов; летит на 10 футов (плохо) и плавает на 30 футов. Он теряет в этой форме все атаки когтями, но может сжимать противников (+3 рукопашная), нанося 1d8 урона. Если дракон поражает этой атакой, он может делать свободную проверку захватывания (не вызывая атаку возможности). Если он выигрывает эту проверку, то захватывает и сжимает свою жертву, автоматически нанося вышеупомянутый урон каждый раунд, пока противник не умирает или не вырывается на свободу.

Имущество: Драгоценные камни: малахит (30 gr), красный спинель (130 gr), фиолетовый гранат (600 gr).

8. Секретный вход

Толстая группа сталагмитов и сталактитов срослась вместе, создав стену поперек этой части туннеля. Несмотря на это препятствие, следы в пыли на полу ведут к этому месту и исчезают. Однако, никакой секретной двери здесь нет. Палата за стеной (которая может быть обнаружена наблюдением, или в нее может проникнуть существо в газообразной форме, бестелесное существо или Крошечное существо) обычно используется дроу с помощью Валаса, использующего заклинание *стенотроход*, чтобы открыть путь. Барьер можно пробить инструментами или оружием, но, поскольку барьер более 5 футов толщиной, это потребует много времени.

Если Валас чувствует, что застава не удержится, он отдает другим дроу приказ на Нижне-общем - отойти назад и собраться около этой области, после чего он читает *стенотроход*, чтобы дать доступ к области 9. Как только путь чист, дроу идут в область 9, и Валас активизирует там *портал*, чтобы позволить им сбежать.

Если дроу не могут войти в область 9 или в сам *портал*, они рассеиваются и покидают пещеру через западные или восточные выходы, уходя от преследователей в завихрениях и поворотах туннелей.

9. Портальная комната

Эта овальная палата отрезана от остальной части пещеры почти непроницаемой стеной камня. В дальнем конце комнаты есть *портал* к более крупной базе Дома Джаэрл. *Портал* был создан Валасом (использовавшим заклинание *круг телепортации* со свитка) и функционирует лишь раз в десятидневку. Он активизируется касанием руки дроу (даже мертвой или отрезанной). Если дается призыв к отступлению, Валас активизирует портал, когда дроу находятся в пределах двойного движения от ворот (что позволяет им проскочить его, прежде чем он закроется на следующем ходу Валаса).

Если герои преследуют дроу через *портал* сразу или через десятидневку или более, они достигают далекой подземной цитадели дроу Дома Джаэрл. Более сотни дроу ожидает неудачливых захватчиков, проникнувших через их портал. По всей вероятности, если герои не проникнут в первые несколько дней после отступления дроу, силы дроу телепортируются на заставу, оценят ситуацию и, возможно, уничтожат портал.

10. Область транса

Любой дроу в трансе или в расслаблении вероятнее всего будет находиться в этой части пещеры.

11. Обеденная область

Любые из резервных дроу, которые не спят, вероятно, находятся здесь, вкушая пищу, готовя свое оружие и разговаривая друг с другом - потихоньку или на языке знаков дроу.

Ночные Маски (The Night Masks)

Ночной Король откинулся на своем троне - безмолвный, но внимательный. Слабые стоны, издаваемые человеком, неподвижно стоящим на влажных каменных плитах перед ним, походили на бляние овцы. Руки заключенного были связаны за спиной, а тело его обмотано бритвенно-острым металлическим проводом, глубоко впивавшимся в его кожу при малейшем движении. Единственной для человека надеждой избежать мучительной боли было оставаться абсолютно неподвижным, но глубокие раны, выглядывавшие из-под его разорванной одежды, были доказательством того, что ему это не удастся. Капельки его крови уже запятнали пол палаты для аудиенций Ночного Короля. Двор Ночи, квартал герцогов-вампиров, служивших продлением воли Орбакха, наблюдали за мрачным процессом с благодарностью... и с жадностью к аппетитному багровому пятну, которое медленно, капля за каплей, росло у подножия трона их владыки. Слегка наклонившись вперед слегка, Ночной Король заговорил.



"Талим из Тезиша, Вы предали Ночных Масок. У Вас была простая задача: Вам следовало сообщать о передвижениях Вендрита, поддельвателя гильдии Асторианов, вашему лидеру ячейки. И все же Вы потерпели неудачу, потому что позволили себе купиться на золото, предложенное целью, за которой Вы были посланы наблюдать. У Двора Ночи есть свидетель вашего признания. Получите же наказание, которое Вы заслужили".

Орбакх поднял бледную, вялую руку и сказал единственное слово, призывая Искусство, истинным мастером которого он являлся. Немедленно заключенный начал корчиться, и зрителям казалось, что он пытается танцевать на месте. Неспособный управлять своими собственными движениями, человек не мог не дать проводу не выполнять его отвратительную работу. Его кровь разбрызгивалась по полу, стенам и вампирам, стиравшим ее со своей одежды и кожи, а затем слизывавших ее со своих пальцев с жадным удовлетворением. Мучительные крики человека поднялись к сводчатому потолку подземной палаты в бурном темпе агонии, замирая до слабого шепота и затем - тишины.

Ночные Маски - мощная гильдия воров, работающая из метрополиса Вестгейт на Побережье Дракона. Термин "гильдия воров" употребляется не совсем верно, поскольку воровство - наименьшее из многочисленных незаконных действий Ночных Масок. Занимающиеся такими незаконными, но прибыльными отраслями, как убийства, вымогательства, контрабанда, шантаж и похищения, Ночные Маски управляют преступным миром Вестгейта. Работая главным образом по ночам, оперативники гильдии заполняют затененные улицы города, иногда сталкиваясь с Городской Стражей, усиленной авантюристами и частными солдатами, нанятыми знатью города.

Эта знать, дома которой включают в себя ведущие торговые интересы города, якобы управляет Вестгейтом через правящий совет. Глава каждого семейства - всего их десять - сидит в совете и представляет взгляды и пожелания своего дома на все аспекты управления городом. Ни для кого не секрет, что эти семейства - экономические конкуренты и что они были заняты полутайной борьбой друг против друга, пока существовал совет.

Фактически все население Вестгейта и других земель полагает, что совет активно выступает против нападков Ночных Масок. Эта видимость - обман, один из многих, осторожно сработанных лидерами гильдии воров, чтобы затенить ее истинную цель. Лидеры Ночных Масок сами управляют тремя из благородных домов и используют их для своих собственных целей. В свое время они намереваются контролировать и остальные. Кроме того, Ночные Маски также получили косвенный контроль над некоторыми из учреждений города, включая действия в доках (что является жизненно важным для контрабанды гильдии).

Если бы простой народ Вестгейта узнал правду о структуре власти города, им было бы трудно понять, как организация, полностью состоящая из преступников - даже такая организованная и квалифицированная, как Ночные Маски - может держать под кулаком такой богатый и мощный город. При нормальных условиях они были бы правы. Однако, ключ к политическим манипуляциям Ночных Масок не связан с обычными членами группы или с ее обычными преступными действиями. При всей их жадности и злобе зло, совершаемое большинством членов гильдии, бледнеет в сравнении с таковым их незримых владык. Простые головорезы, грабители, воры и налетчики, составляющие большую часть членов Ночных Масок, верят, что ими управляет анонимный Мастер Гильдии, называемый Безликим. Хотя такой индивидуум действительно существует, эти самые члены гильдии (как и большинство населения) почти наверняка сбежали бы из города, если бы узнали его истинную природу или поняли бы его цели. Истинный правитель Ночных Масок - Двор Ночных Владык, соглашение мощных, безжалостных вампиров, вынашивающих амбиции гораздо более темные, чем простое тайное управление отдельным городом. Лидер этой группы - сам Ночной Король, также удерживающий титул Безликого - вампир, назвавшийся Орбакхом. Также он - один из выживших стасис-двойников печально известного волшебника Мэншуна из Жентарима.

Краткая история

Ночные Маски были частью истории Вестгейта начиная с 1353 DR, когда первый Безликий собрал банду убийц, воров и штурмовиков, чтобы получить контроль над капризным преступным миром города. После директив своего владыки члены гильдии быстро погасили или поглотили все преступные организации, противостоящие им. Объединенная организация

начала конкурировать с торговыми домами за контроль над незаконными действиями в городе. Торговые дома наносили ответные удары, вылившиеся в конфликт и ставшие полусекретной уличной войной, которая шла почти два десятилетия, прежде чем Ночные Маски одержали верх.

Гильдия воров перенесла почти фатальную неудачу в 1368 DR, когда Элия из Вестгейта и Драгонбэйт, паладин-сауриал, ограничили действия Ночных Масок. Дуэт Арфистов и их союзники сумели в конечном счете разоблачить Безликого (второго, удерживающего этот титул) и значительно помешать действиям его группы. Нежелая признавать поражение, Безликий предпринял попытку объявить себя Королем Вестгейта, но был убит вскоре после этого. Гильдия тогда могла погибнуть из-за отсутствия компетентного лидера или разорваться на части от борьбы, поскольку некоторые из оставшихся членов боролись за контроль над различными действиями группы. Но в 1369 DR возник новый Безликий, подавив эти внутренние конфликты и восстановив Ночных Масок к их предыдущей силе.

Всегда было традицией, что простые члены гильдии не знают истинной личности Безликого, хотя некоторые держатели титула были менее скрытны, чем другие. Каждый новый Безликий должен оказаться способным лидировать скорее действиями, чем словами. Индивидуум, потребовавший титул, когда гильдия стояла перед своим самым темным часом, столкнулся с немногими препятствиями на своем пути к становлению новым Безликим. Гильдия была в состоянии почти тотального беспорядка после смерти своего последнего лидера и жаждала нового лидера - особенно перед лицом бедственной ситуации. Некоторое инакомыслие в рядах обеспечило кандидату на титул Безликого возможность показать свой характер. Те, кто возражали против его возвышения или хотели занять это место сами, были убиты эффективно ужасными способами, часто внутри того, что они считали своими хорошо охраняемыми частными квартирами. Один из конкурентов был, по рассказам, сражен всего час спустя после того, как объявил о своем намерении группе своих товарищей, наслаждавшимся вечером в фештхолле Пурпурная Леди. Множество пораженных ужасом свидетелей видели, как он был буквально разорван на куски на улице рядом с учреждением огромным роем взбешенных ужасных летучих мышей. Один из его прихвостней торопливо зачерпнул то небольшое, что осталось от трупа неудачника, своим шлемом и принес это в ближайший безопасный дом гильдии, чтобы сообщить о инциденте. Новый Безликий был принят всеми вскоре после этого.

Безликий не хотел показывать своим новым миньонам, что он вампир. Он использовал способности, предоставленные его состоянием нежити, для получения информации об инакомыслящих и конкурентах, а затем убивал их (способность принимать газообразную форму - очень эффективное средства для входа в иначе непроницаемые области, а способность призывать существа ночи - новая форма казни). Но даже если гильдия так или иначе узнает правду о природе Безликого, члены никоим образом не смогут узнать, что он не обычный вампир. Он - также один из немногих выживших стасис-двойников печально известного Мэншуна, бывшего лидера Жентарима. Он пробудился в катакомбах под городом с началом Войны Мэншуна, только для того, чтобы обнаружить, что до своего возрождения он был похищен и иссушен вампиром Орлаком, самозванным Ночным Королем, устроившим логово под Вестгейтом. Первым актом двойника после возвышения было выследить и уничтожить своего создателя, забрав себе титул и приняв имя Орбакх. Устроившись в подземном логовище своего предшественника, Орбакх рассмотрел свои цели и планы на будущее. Но по мере того, как он обдумывал ситуацию, выходя из нижнего города лишь для того, чтобы охотиться и кормиться, он попал под влияние удивительного манипулятора.

Среди сокровищ, которые он "унаследовал" от своего убитого создателя, был *Магускипетр* (см. приложение) и пара мощных магических изделий: *Арграаль Орлака* и *Летучие Клыки Ночного Короля*.

Арграаль был зачарованным кубком, наполнявшимся свежей кровью любой жертвы, которая была убита его предметом-компаньоном, *Летучими Клыками*. Это было магическое оружие, иссушавшее жизненную энергию своих жертв и их кровь. Оба они были наполнены некоторой частью сущности своего создателя и работали в паре, влияя на того, кто обладал ими. Двойник-вампир чувствовал необъяснимую, но укоренившуюся потребность того, чтобы ему служили существа подобной природы. К тому времени, когда его исследования обнаружили источник этого принуждения, он уже использовал *Арграаль* и *Клыки* для создания нескольких вампиров-служителей и дублирования ими своего Двора Ночных Владык.

Не желая тратить впустую потенциально полезные ресурсы (и зная, что хорошую помощь найти трудно), Орбакх не устранял своих вампиров-служителей. После периода наблюдения за городом он решил, что его первым действием будет требование лидерства Ночных Масок и оживление гильдии. Он и его Двор будут секретными правителями организации, изменяя ее для удовлетворения своих собственных целей.

Организация

Штаб: Ночные Маски не поддерживают дом гильдии или другое центральное место для встреч (что значительно облегчило бы работу Городской Стражи). Вместо этого организация поддерживает множество безопасных домов по всему Вестгейту, многие из которых днем ведут законный бизнес. Ближе всего к "ратуше" гильдии находится фештхолл Пурпурная Леди, находящийся в собственности и используемый одним из представителей верхнего эшелона Ночных Масок. Члены свободны встречаться здесь и оставлять сообщения друг для друга, при условии, что они не делают ничего, чтобы потревожить посетителей (что также включает запрет на ношение грязной "уличной одежды" внутри учреждения).

Члены: Приблизительно 900, включая Двор Ночных Владык

Иерархия: Сетевая

Лидер: Безликий.

Религия: Маск

Мировоззрение: CE, LE, NE

Тайна: Высокая

Символ: Полумаска (черная тканевая маска, закрывающая глаза и нос, с двумя глазницами) используется и как символ, и как физический символ работы гильдии. Любого, кто предает Ночных Масок и немедленно не сбегает за пределы их досягаемости, в конечном счете обнаруживают мертвым, а полумаска заткнута ему в рот, обернута вокруг перерезанного горла, связывает его руки или иначе украшает его труп.

В былые дни Ночные Маски обычно отмечали бизнесы, уплатившие за защиту гильдии, рисуя символ маски где-нибудь на собственности бизнесмена как уведомление и предупреждение другим потенциальным вымогателям. Ночной

Король приказал оставить эту практику вскоре после того, как Двор Ночных Владык достиг своей полноты. Он не хотел, чтобы врагам было настолько просто идентифицировать "деловых партнеров" Ночных Масок.

Иерархия Ночных Масок сложна и структурирована, обеспечивая максимальную защиту тем, кто возглавляет их. Некоторые детали в отношении Ночных Масок даны в "Установке Кампании Забытых Царств". Следующая информация относится только к Ночным Маскам, работающим в Вестгейте.

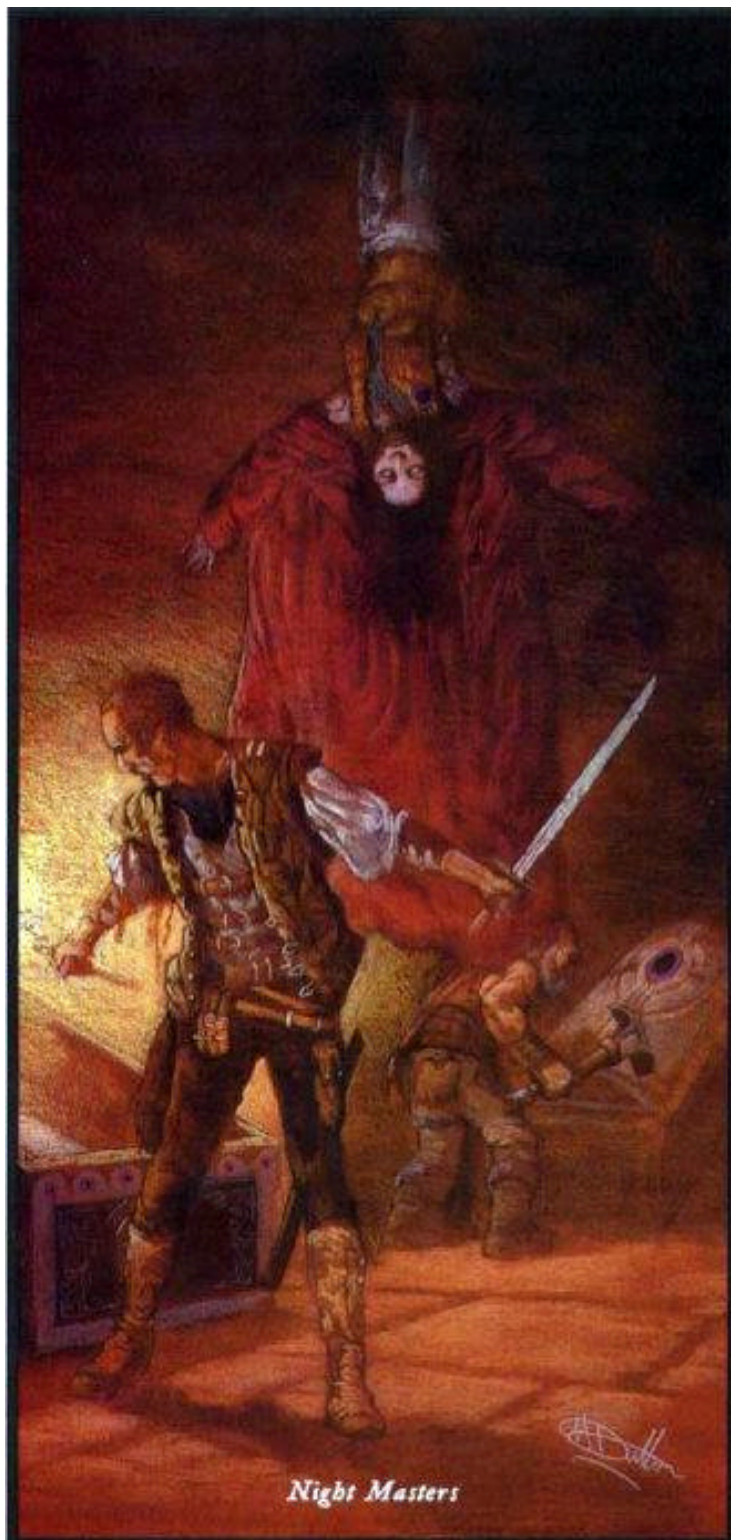
Иерархия

С рождения группы Ночными Масками управлял анонимный мастер гильдии и его внутренний совет лейтенантов. Безликий традиционно владеет высшей властью над всей гильдией, но передает ответственность за различные действия и интересы организации Ночным Владыкам, которые в свою очередь нанимают свиту помощников, агентов и лакеев для исполнения своей воли. Большинство неприметных членов - жулики и убийцы. Гильдия также насчитывает среди своих членов множество клериков, бойцов, колдунов, волшебников и тех, кто поверхностно освоил другие профессии. Не каждый из тех, кому платят Ночные Маски - их полноправный член. Многие, особенно те, кто собирает информацию для гильдии в отдаленных городах - внештатные оперативники.

Безликий

Безликий имеет прерогативу структурировать гильдию по своему усмотрению. Каждый из Безликих последовательно реорганизовывал иерархию гильдии под свои нужды, хотя все держатели титула сохраняли основные административные элементы Безликих и Ночных Владык, независимо от других изменений, которые они вызывали. Орбакх, в свою очередь, пересмотрел структуру организации, чтобы и отразить свой личный стиль лидерства, и лучше достичь своих целей. Нынешняя иерархия начинается с самого Ночного Короля на вершине структуры. Четыре старших члена Двора Ночных Владык, герцоги, отвечают непосредственно перед ним. Затем идут графы, каждый из которых отвечает перед одним из герцогов. Каждый граф имеет множество лейтенантов, непосредственно общающихся с рядовыми организации. Простые члены разделены на ячейкоподобные единицы, общаясь лишь с теми членами, которые в иерархии стоят непосредственно выше и ниже их. Эта структура значительно затрудняет для любого члена гильдии воров распознать любого из своих товарищей-членов, не входящего в его ячейку, уменьшая риск подвергания опасности всей организации. Количество членов уличного уровня когда-то исчислялось почти двумя тысячами, но Орбакх урезал это количество, когда стал Безликим, устранив почти восемьсот тех, кого он посчитал несущественными (включая и чистку тех, кто оказался нелояльным).

Нынешний Безликий предпочитает осуществлять косвенный контроль над элементами Вестгейта, в настоящее время находящихся под его кулаком, и он ожидает, что его миньоны будут делать то же самое. Хотя для вампира возможно просто использовать свою способность доминирования, чтобы заставить смертного сделать что-либо, что Ночной Король и сделал с Леди Тистл Талавар, он считает эту технику и незелантной, и опасной, если использовать ее слишком часто. Требуется сильная воля, чтобы доминировать над смертным настолько полно, чтобы тот повиновался командам, не стряхивая контроля вампира. Чтобы минимизировать риск неудачи и подвергания опасности, Ночной Король предпочитает, чтобы его вампиры-служители (и их потомство) при любой возможности работали через посредников. Например, нет необходимости доминировать над начальником порта, если, работая через агентов, вампир может подкупить, угрожать или шантажировать его столь же эффективно, не раскрывая своей истинной природы или побуждений. Графу Штормов не



обязательно лично встречаться с начальником порта, чтобы удостовериться, что он будет смотреть в другую сторону, когда определенный корабль в определенную ночь будет разгружать определенный контрабандный груз. Вместо этого он может работать через посредников, чтобы удостовериться, что начальник порта получил кое-что для того, чтобы его людей не было в определенном доке в определенное время определенного дня. Аналогично, Граф Монет не должен лично встречаться с клиентом в фешхолле Пурпурная Леди, чтобы шантажировать его. Прикрывая его, это может сделать любой из дюжины посредников.

Ночные Владыки, с другой стороны, иногда встречаются лично и доминируют над главами благородных домов, которыми они управляют. Они обычно обращаются к такой прямой и властной тактике только тогда, когда что-либо из их планов находится под угрозой. В остальном они предпочитают использовать те же самые косвенные методы на их марионеточных советниках, работая через посредников и агентов для достижения желаемого результата. Они естественно осторожны, не позволяя членам совета делать что-либо возмутительное настолько, что может бросить на них подозрения. Вместо этого они используют своих любимых советников для маленьких, но стратегически важных в городе шагов, имеющих для Ночных Масок далеко идущие выгоды, типа отказа утвердить увеличение бюджета для Городской Стражи, утверждения назначения определенной персоны на чувствительную городскую должность или убеждения, чтобы определенный племянник был назначен на легкую работу писца в зале, где хранятся записи о собственности в городе. Этим способом и подобными делами Ночные Маски получают больший контроль над своим городом.

Безликий, также известный как Орбакх и Ночной Король (НЕ мужчина вампир волшебник 16/архимаг 1): Печально известный Мэншун ответственен за очень многие преступления и злодеяния, но, возможно, ни одно не может оказаться столь опасным для Фаэруна, как создание его стасис-двойников. Прототипная индивидуальность Мэншуна остается в этом двойнике в значительной степени неповрежденной, но она стала еще более темной в результате безобразного преобразования двойника в вампира. Подобно своему прародителю, Орбакх сделал силу фокусировки своего существования. Откуда приходит сила - в значительной степени вопрос обстоятельств, и в случае Ночного Короля она приходит от его управления гильдией воров. Но он всегда должен иметь больше, и ради этого он намеревается создать великое королевство вампиров и заполнить его несчастными смертными рабами. Он должен всегда доминировать над окружающими его индивидуумами, и он стремится гарантировать себе место на вершине любой структуры власти, которую он использует.

Следовательно, Орбакх полагает, что все другие существа обязательно делятся на две категории: те, которые являются очевидно низшими, и те, которые были подняты выше своей ценности. Он не может скрывать свое презрение к другим. Во всех деловых отношениях и взаимодействиях его естественная снисходительность явно видна, даже при том, что он прикрывает ее видимостью обаяния. Он не может допустить конкурентов. Он старается сокрушить их настолько быстро, насколько возможно, надеясь, что этим он даст пример любому, кто захочет стать его врагом. Вампир всего три года, Орбакх еще не приобрел долгосрочного взгляда на вещи и терпения, приходящих к самым мощным существам нежити с ходом столетий. Он все еще склонен к припадкам нетерпения, эмоционализма и жестокости, которой он потворствует.

Для самого себя он не может даже вообразить, что его план построения королевства, в котором вампиры являются доминирующей силой, может не преуспеть. Его разум не допускает ни малейших возможностей неудачи.

Высокий и мускулистый, Орбакх представляет собой внушительную фигуру в своем черном доспехе, отделанном золотой эмалью. Его состояние нескромности придавало его лицу обычную бледность, но немногие, помимо Двора Ночи, видят его черты, потому что он обычно носит шлем, чтобы скрыть свое лицо.

Герцоги

Темная Леди Далия Вхаммос, Герцогиня Яда (СЕ женщина вампир клерик Шар 15/божественный ученик 2): Эта расчетливая и честолюбивая аристократка была первой из тех, кто пал жертвой желания Орбакха иметь служителей-вампира. За месяцы до становления Безликим он услышал слухи о секретном храме, посвященном Темному Божеству, расположенном где-то под городом, и разыскивал его, наконец найдя его глубоко под Замком Вхаммос. Орбакх наблюдал за высокой жрицей храма, Темной Леди Далией Вхаммос, в течение нескольких недель, восхищаясь ее амбициями, интеллектом и способностью к жестокости. Из-за этих качеств плюс ее благородная кровь (смертное семейство Далии - один из правящих благородных торговых домов Вестгейта) Орбакх насильственно привел ее в мир нежити, сделав ее первым членом своего Двора Ночных Владык. Ночной Король подарил ей титул Герцогини Яда и поручил ей управлением убийцами гильдии. Далия оказалась уникально подходящей для этой задачи, продемонстрировав, что имеет квалифицированный глаз при оценке стоящего потенциального убийцы. Она иногда возглавляет миссии по убийствам, проводимые в городе.

Хотя она - вампир-слуга Орбакха и не может действовать против него, у нее остались некоторые личные амбиции. Далия ничуть не сожалеет о своей связи с Орбакхом или о своем новом состоянии нежити. Она полагает, что на все это есть воля Шар, и она видит в своем вступлении в ряды Ночных Масок ничуть не менее чем золотую возможность получить новых прихожан для своего безжалостного божества. Ради этого она поощряет своих лейтенантов и тех, кого они выберут, посещать церемонии поклонения в ее секретном храме. Когда она не ведет дела гильдии, ее можно найти именно там, так как она - клерик Шар высшего в городе ранга. Далия верит, что в свое время сможет обернуть Двор Ночных Владык к поклонению Шар.

Кроме того, она рассматривает план Орбакха по созданию королевства вампиров как цель, которая также может быть повернута на службу Леди Потери, и она полностью поддерживает ее - фактически, она намеревается править королевством на стороне Орбакха в качестве его королевы. Поэтому неудивительно, что единственный вопрос, в котором она и Орбакх когда-либо всерьез были несогласны - его намерение жениться на Леди Тистл Талавар как часть его планов по принятию короны Вестгейта. Далия ревнует Орбакха к его марионетке, и если бы она смогла найти способ освободиться от принуждения исполнять команды владыки, она в момент уничтожила бы маленькую жеманничавшую смертную. Пока что ей приходится удовлетворяться подрывом действий девочки, пытаясь сделать так, чтобы та потеряла покровительство Орбакха, и надеясь, что он ее на этом не поймает.

Леди Далия имеет средний рост, она стройна. При жизни она была симпатичной, но смерть и усилила, и перекутила ее красоту, дав ей внешность бледной хищницы королевской стати. Ее иссиня-черные пороги ниспадают на плечи, обрамляя ее фиолетовые покрасневшие глаза и высокие скулы. Когда она не одета в регалии своего духовенства, она предпочитает дорогую и экстравагантную изысканную одежду, подходящую к соответствующему дню.

Фултан Молотожесл, Герцог Шепотов (LE мужчина вампир волшебник 16): Годами этот сладкоречивый, учтивый преступник путешествовал по Сердцеземью в облике торговца. Он использовал караван с предметами роскоши как прикрытие для своего реального бизнеса - приобретения и продажи чувствительной информации (а также подделки, контрабанды и укрытия краденых товаров, когда возникало для этого настроение или потребность). Во время своих коммерческих поездок он заполучил множество полезных связей с различными преступными группами и организациями в городах, где проходил его караван. Его самые известные партнеры включают Теневых Воров Амна, Асториан Тезири, Гильдию Воров Уотердипа и Ксанатара. Кроме того, он основал сеть платных осведомителей, протянувшуюся от Селгонта до Врат Балдура, снабжавшую его всем спектром полезной информации, которую он затем снова продавал - иногда тому, кто предлагал самую высокую цену, иногда тому, для кого она была ценнее всего.

В течение одной из многих вылазок Фултан в Вестгейт он завладел информацией, которая могла повредить одному из лейтенантов Ночных Масок. В результате он был помечен на смерть и погиб бы от рук убийц Леди Далии, если бы не успел продемонстрировать свои навыки находить верные контакты самому Безликому. Заинтересовавшись, Ночной Король понял, что Фултан гораздо ценнее будет живым, точнее, неживым. Сплетник стал вторым при Дворе Ночных Владык - как персональный мастер-шпион Орбакха и торговец информацией.

Фултан неспособен путешествовать, как он это некогда делал. Для вампира не так легко путешествовать по Фаэруну, изображая из себя владельца каравана, как для смертного. Вместо этого он остается в Вестгейте, словно паук в центре обширной и мощной паутины шпионов и осведомителей. Через своих избранных агентов и эмиссаров он поддерживает свои старые контакты и со своими преступными партнерами, и с наемными глазами, давая Ночным Маскам множество информации о городах и землях за пределами их дома. Фултан - вероятно, лучше всего информированный индивидум в Вестгейте и, возможно, на всем Побережье Дракона.

Фултан не таков, как большинство народа представляет себе лорда-вампира. Жидкая диета, требуемая вампиризмом, выработала непривлекательные изменения его некогда полного тела. Лишенный своей устойчивой диеты из богатых пищевых продуктов, его некогда тучная плоть теперь осела, гротескно свисая на лице и фигуре, придавая ему отвратительный внешний вид. Его красновато-каштановые волосы уже стали выпадать, когда он стал вампиром, и теперь беспорядочно торчат над ушами и вокруг задней части его скальпа.

Тебрин "Теневой Охотник" Дхилаэл, Герцог Теней (СЕ мужчина вампир волшебник 3/жулик 8/гладиатор 5): Изменнический полуэльф с родословной дроу, Тебрин сбежал от зверской жизни служителя-подмастерья в городе дроу Ссчиндилринир ради рискованной свободы поверхностного мира. Он сбежал, когда армии дуэргаров Подшпиля наводнили лагерь шахтеров, в который он был осужден на работу до смерти, воспользовавшись хаосом атаки, чтобы убить своего надзирателя и бежать из этой области. Он вышел из Подземья в катакомбы Вестгейта, устроившись здесь, пока случайно не обнаружил секретный приют Орбакха и Далии. Войдя в логовище, он сбежал с несколькими мощными магическими изделиями, не потревожив вампиров. Они вскоре обнаружили воровство и проследили Тебрина до его убежища в нижнем городе. Тебрин был третьей и последней жертвой желания слуг Орбакха и последней жертвой, павшей от *Летучих Клык* Ночного Короля, прежде чем это магическое оружие было уничтожено. Орбакх и Далия были единогласны в том, как будет служить новый рекрут. Он стал Герцогом Теней и был поставлен на управление воровскими действиями Ночных Масок.

Тебрин принял свое новое существование с энтузиазмом и благодарностью. Он получил силу, власть, богатство и союзников гораздо больше, чем мог надеяться достичь в своей прежней жизни. Как Герцог Теней, он комбинирует преимущества своего вампиризма со своим мастерством в навыках жулика для перемещения по Вестгейту невидимым для всех, кроме тех, кому он хочет показаться. Он организует воровские действия всей гильдии через своих лейтенантов, направляя их на местных торговцев, зашедших в город караванов и, конечно же, благородных домов. Многие из низкоранговых головорезов, срезальщиков кошельков, грабителей и налетчиков, составляющих большую часть членов Ночных Масок, полагают, что Тебрин и есть Безликий.

Кожа Тебрина не столь темна, как таковая чистокровного дроу, но достаточно темна, чтобы ясно определять его родословную. Его волосы абсолютно белые, благодаря родителю-дроу, а его сложение стройно, но жилисто, что обычно и для эльфов, и для полуэльфов. Его глаза, очевидно, унаследованы от его человеческого родителя, поскольку они яркие, сине-белые, потрясающие на столь темном лице.

Сумеречный Рыцарь: Тот, кто называет себя Сумеречным Рыцарем, занимается делами гильдии, включающими рэкет и насильственное вымогательство. Герцог Сумерек держит свое лицо скрытым за маской-черепом, и лишь Ночной Король знает истинное лицо рыцаря. Фултан Молотожесл получил информацию, которая привела его к тому, что Сумеречный Рыцарь был некогда паладином Латандера, потерявшим благосклонность в течение Времени Неприятностей, отдалившийся от веры искушением силы. Не желая зарабатывать вражду Сумеречного Рыцаря (по крайней мере, пока это не станет удобным), Молотожесл хранит свои подозрения в себе. Независимо от его прошлого, похоже, нет вопросов, что Герцог Сумерек замечательно квалифицирован во многих из своих задач. Помимо управления действиями гильдии, требующими физического принуждения и насилия, он также наблюдает за внутренней и внешней безопасностью гильдии воров. Предатели, воры и жулики, пытающиеся обмануть гильдию, почти наверняка проведут последние моменты своей жизни в компании некоторых миньонов Сумеречного Рыцаря.

Сумеречный Рыцарь: Мужчина вампир паладин 9/черный страж 5; CR 16; Средняя нежить; HD 14d12; hp 102; Инициатива +5; Скорость 30 футов; AC 29 (касание 11, застигнутый врасплох 22); Атака +14/+19/+9 рукопашная (1d6+5, хлопок) или +22/+17/+12 рукопашная (1d8+7/17-20, +2 *безобразный длинный меч*) или +16 дальнобойная (1d10/19-20, мастерской работы тяжелый арбалет); SA командование нежитью 6/день, использование яда, поразить добро 2/день, атака крадучись +2d6; SQ аура отчаяния, темное благословение, *обнаружение добра*, выгоды извергского служителя, *возложение рук*, способности вампира, качества вампира; AL CE; Спасброски: Стойкость +14, Рефлексы +6, Воля +9; Сила 21, Ловкость 12, Телосложение -, Интеллект 12, Мудрость 16, Харизма 20.

Навыки и умения: Блеф +8, Дипломатия +9, Приручение Животного +9, Излечение +8, Скрытность +8, Запугивание +13, Знание (религия) +6, Знание (нежить) +6, Слушание +13, Поездка (лошадь) +12, Поиск +8, Чувство Мотива +8, Обнаружение +13; Настороженность, Боевые Рефлексы, Увертливость, Улучшенный Критический (длинный меч), Улучшенная Инициатива, Молниеносные Рефлексы, Верховой Бой, Атака с Ходу, Энергичный Разгон, Растаптывание, Фокус Оружия (длинный меч).

Подготовленные заклинания черного стража (2/2; база DC = 12 + уровень заклинания) 1-й - *погибель*, вызов монстра I; 2-й - *сила быка*, *разбивание*.

Выгоды извергского служителя: Владелец может разделять заклинания; владелец имеет эмпатическую связь.

Способности вампира: Доминирование, иссушение энергии, иссушение крови, дети ночи, создание отродья.

Качества вампира: Уменьшение урона 15/+1, сопротивление холоду 20, сопротивление электричеству 20, газообразная форма, подъем паука, дополнительная форма, быстрое лечение 5.

Ворон извергский служитель: HD 4d8+1; hp 19; AC 16; SQ улучшенное уклонение, может говорить с владельцем; Интеллект 7; см. "Руководство Монстров", Приложение I.

Графы

Орбакх все еще комплектует свое собрание Ночных Владык. Каждому герцогу служат два или более графов. Здесь описаны два известных члена этой ступени иерархии.

Сорент "Счастливчик" Горендер, Граф Монет (NE мужчина вампир жулик 8/гладиатор 5): Общительный и очаровательный владелец и бармен фештхолла Пурпурная Леди был мастером шантажа еще до того, как был введен в должность в Ночных Масках для наблюдения за этим аспектом действий гильдии. Тщательно выбранный Орбакхом как главная преступная связь с городом наверху, Счастливчик имеет свободный подход к высококлассной клиентуре своего фештхолла - утомленной знати и ищущим острых ощущений торговцам, желающим приподняться над собой. Пурпурная Леди снабжает своего нанимателя устойчивым потоком полезной информации, полученной от ничего не подозревающих, опьяненных и пылких клиентов, которые вознаграждаются за свои признания, становясь целями шантажа Счастливчика. Что одинаково важно, роль Счастливчика позволяет ему оставаться в закрытом помещении в течение дневных часов, не возбуждая подозрений. Он использует фештхолл как средство для тайной связи со многими из тех, кого нанимает, они проходят через его учреждение под разнообразными маскировками (доставщики, торговцы, завсегдатаи, ремесленники и так далее). Большинство жертв Счастливчика понимают, что у них небольшой выбор - остается только заплатить, но иногда он сталкивается с индивидуумом, пытающимся разрешить ситуацию должным образом. Счастливчик, однако, никогда не делает грязную работу сам, вместо этого сообщая имя цели Герцогу Сумерек для применения некоторых разумных грубостей. Другая выгода, которую он получает от своей роли и местоположения - непринужденность, с которой они позволяют ему кормиться. Счастливчик сам помогает одной из прекрасных Пурпурных Леди всякий раз, когда ему хочется перекусить.

Со своей улыбкой наготове и очаровательными манерами Счастливчик кажется самой душой приветливого аристократизма. Он неизменно учтив, даже когда спорит - привычка, вкупе с его красивым лицом поощряющая его клиентуру доверять ему. Гордость Счастливчика - его грива длинных белокурых волос, спадающих нежными завитками на плечи; он обычно связывает свои локоны в хвостик и перевивает его лентой, выбираемой в соответствии с одеждой, которую он носит в течение вечера.

Дразган Гулдар, Граф Штормов (SE мужчина вампир жулик 9/гладиатор 3): Племянник Датгулда Гулдара, главы одного из благородных торговых домов Вестгейта, Сэр Дразган известен во всем городе как печально известный молодой повеса. Третий сын, Дразган не имел никакого интереса к бизнесу семейства, предпочитая вместо этого тратить свое ежемесячное пособие на роскошь и удовольствия. Ничего не изменилось с тех пор, когда семейство обосновалось в Вестгейте. Никчемный сын проводил свои дни, отсыпаясь после бесконечной череды вечеринок, гала и дебошей, отмечающих его ночи. Запрещенный в нескольких фештхоллах города за поведение, которое потрясло даже самых искушенных любителей развлечения города, молодой человек часто устраивал вечеринки в роскошном доме своего семейства. Отчаявшись, что парень когда-нибудь заинтересуется коммерческими предприятиями семейства, отец Дразгана теперь просто стремится удержать своего сына от городских застенков.

Ни его семейство, ни город и не подозревают, что молодой Дразган ведет двойную и опасную жизнь - или, скорее, нежизнь. Благодаря открытию Далии в Галтмире вампир успешно дурачил свое семейство и друзей большую часть года, с тех пор, как Герцогиня Яда сделала его своим слугой. Дразган сделал роковую ошибку, флиртуя со своей подружкой-аристократкой, когда они встретились в зале для знати; удивленная Далия позволила молодому человеку полагать, что она поймана в ловушку его обаянием. К концу вечера он был пойман в ловушку и ей, и ее укусом. Далия убедила Ночного Короля позволить Дразгану быть их первым экспериментом заклинания *мантия ночи*, и до настоящего времени результаты стоили риска. Хотя он может позволить себе быть замеченным, стоя на прямом солнечном свете, этого оказалось достаточно. Естественный актер, Дразган пока что сумел убедить всех, что он не более чем неблагодарный, утомленный, экстравагантный молодой разгильдяй, постоянно ищущий все больших острых ощущений. Хотя он все еще ненавидит солнечный свет и избегает его, способность выносить краткие подвергания ему не дает никому заподозрить его истинную природу. Через Дразгана Ночные Маски влияют на семейство Гулдар, хотя Дразган должен делать это с тонкостью и предосторожностями, чтобы не раскрыть себя.

Как Граф Штормов, Дразган использует свое прикрытие негодяя, чтобы более-менее открыто встречаться с мужчинами и женщинами, которым он поручает контрабандные дела гильдии. Дразган, пьянствующий ночь напролет с какими-то недобросовестными на вид скотами в захолустной таверне на берегу - обычное дело. Однако, видящие это не понимают, что это вампир ведет дела со своими миньонами, причем очень успешно.

Дразган красив, его чертам может позавидовать клерик Суни. Его сильная челюсть, всепроникающие синие глаза и длинные каштановые волосы разбивают сердца во всех фештхоллах и бальных залах города.

Лейтенанты

Это - индивидуумы, фактически делающие дела организации. Они получают инструкции непосредственно от Двора Ночных Владык, организовывают действия ячеек и управляют еженочными действиями гильдии в соответствии со своими приказами. Средний лейтенант Ночных Масок был с организацией в течение некоторого времени, как правило - лет десять, часто больше, и они не планируют когда-либо покидать ее.

Типичный лейтенант: NE дварф, полуэльф, халфлинг или человек жулик 6/гладиатор 4.

Зеленые новички и доверенные профессионалы

Новые рекруты воровское дело под опекой более опытных членов ячеек. Период инициирования новичка продолжается до тех пор, пока лидер его ячейки не решит, что он готов к продвижению, и новичок становится доверенным профессионалом; этот период может длиться где-то с шести месяцев до всей продолжительности жизни. Некоторые уличные новички никогда не уходят с улиц по разнообразным причинам. Некоторые показывают недостаток инициативы, в то время как других считают слишком ненадежными для более трудных назначений. Некоторые предпочитают оставаться на уличном уровне на весь период связи с гильдией, предпочитая выполнять приказы, а не отдавать их. Некоторые из заслуженных уличных оперативников остаются увязшими на нижних уровнях из-за невидимых махинаций на верхних ступенях лестницы. Типичные оперативники уличного уровня назначаются на преступные действия, которые хоть и невелики, но в больших схемах организации все же дают ценный доход. Степень трудности назначения зависит от уровня опыта, который демонстрирует новичок, и от степени доверия лидера его ячейки к его способностям. Стандартные назначения включают очистку карманов торговцев и путешественников на рынках, грабежи пьяниц во многих тавернах и фешхоллах города, обман в играх на деньги, простые кражи и переноску сообщений для старших. Оперативникам платят еженедельное содержание и разрешают оставлять себе треть любого богатства, которое они получают в течение своей "работы". Остальные две трети идут в гильдию через лидера ячейки уличных оперативников (забирающего себе 10%). Далеко не один уличный оперативник соблазнился укрыть долю награбленного, оставляя себе больше, чем положено. Результаты таких неосторожностей почти всегда фатальны.

Ночные Маски не различаются по расовым линиям, когда приходят в самый низший эшелон. На этой ступени организации можно найти мужчин и женщин большинства гуманоидных рас, разрешенных в Вестгейте.

Типичный уличный оперативник (зеленый новичок): СЕ дварф, эльф, гном, человек, полуэльф, полуорк или халфлинг жулик 1.

Типичный уличный оперативник (доверенный профессионал): СЕ дварф, эльф, гном, человек, полуэльф, полуорк или халфлинг жулик 5/гладиатор 1.

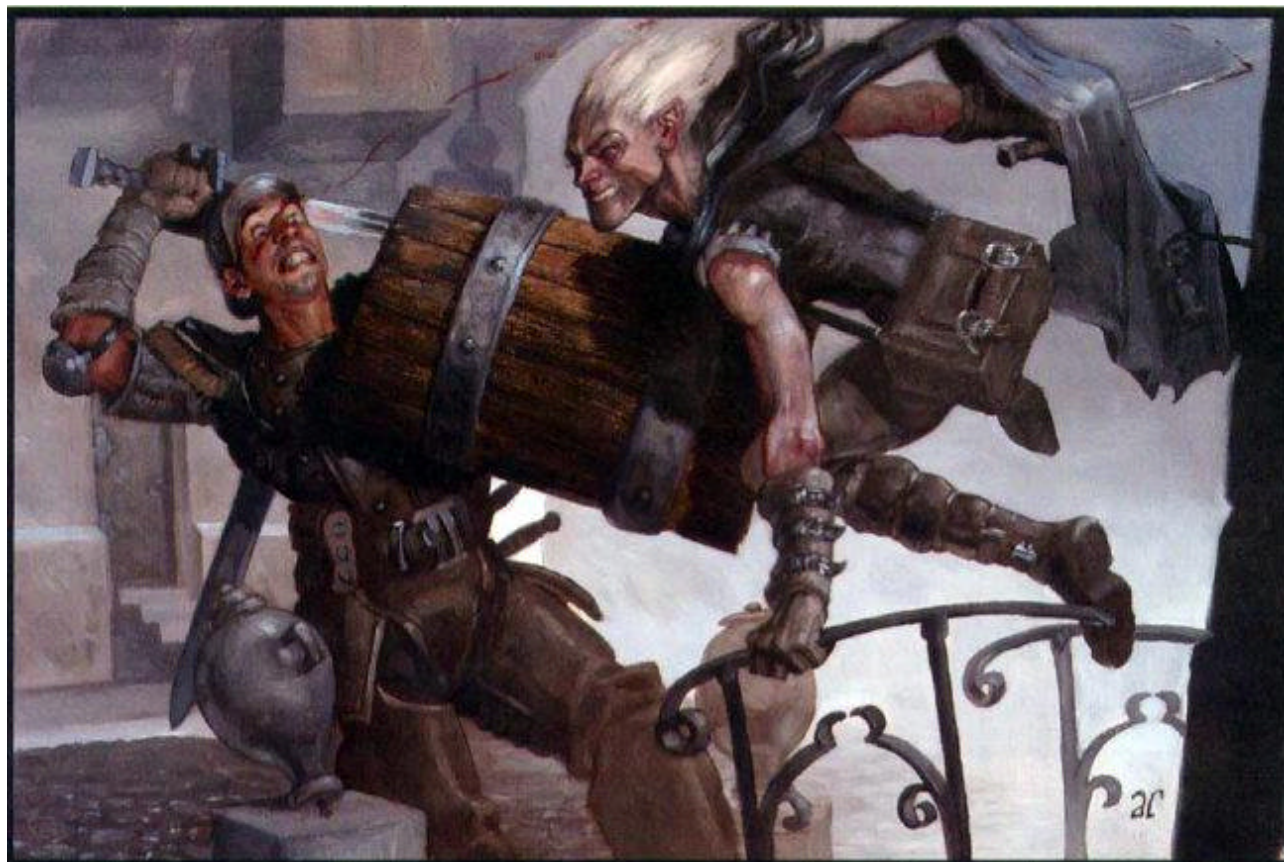
Головорезы

Головорезы - уличные костоломы, телохранители и солдаты Ночных Масок. Их работа - просто причинять персональный ущерб и урон собственности по указанию их старших. Большинство лидеров ячеек никуда не ходит без пары головорезов. Некоторые из головорезов выбираются из рядов стандартных оперативников уличного уровня (те, кто показывает талант к насилию или демонстрирующие, что могут противостоять немалому наказанию - главные кандидаты), а другие принимают эту роль как свое первое назначение в организации.

Гильдия не организывает головорезов отдельно, вместо этого назначая по несколько их в каждую ячейку. Многие головорезы заканчивают работу уличного уровня через год-другой, становясь личными телохранителями лидеров ячеек и лейтенантов. Члены Двора Ночных Владык, признав некие особые способности или навыки, выдернули некоторых из них с улиц. Головорезы получают еженедельную стипендию, подобно уличным оперативникам, а также долю от любой прибыли, заработанной действиями, в которых они принимали участие. Плата, которую они получают за работу, остается на усмотрение лидера ячейки.

Большинство головорезов - дварфы, люди и полуорки. Изредка среди них можно найти полуэльфов, но о гномах или халфлингах-головорезах среди Ночных Масок практически никто не слышал.

Типичный головорез: СЕ дварф, человек или полуорк жулик 1/боец 1.



Специалисты

Естественно, гильдии требуются члены, обладающие разнообразными талантами. Члены, попадающие в эту категорию, включают подделывателей, экспертов наблюдения и контрнаблюдения, вымогателей, шантажистов, сборщиков информации и тех, чьи профессии не относятся к гильдии воров напрямую: бойцы низкого уровня, колдуны, волшебники и т.п.. Торговый люд и ремесленники обычно не принимаются в среду Ночных Масок даже в качестве специалистов. Гильдии, например, нет надобности принимать на работу кузнецов, потому что у нее есть отдельная статья расходов на оружие и специальное оснащение.

Некоторые специалисты выбираются и вербуются из уличных оперативников и головорезов гильдии, но большинство их приходит непосредственно на этот уровень гильдии для определенной цели - осуществления своей специфической деятельности. Большинство этих индивидуумов относится к ячейке, которая специализируется на этой специфической линии работы. Некоторые из них даже возглавляют ячейки, хотя их допускают к этому лишь через несколько лет надежной службы в гильдии или после демонстрации необычайной компетентности и навыков. Некоторые специалисты берут учеников, часто по просьбе гильдии, чтобы гарантировать, что Ночные Маски не лишатся их талантов, если с ними самими случится что-либо неблагоприятное.

Специалистам хорошо платят за их услуги, и они получают долю от прибыли, заработанной от тех действий, в которые они вовлечены. Например, контрабанда товаров в город и последующая их продажа без уплаты каких-либо пошлин на импорт и других налогов, налагаемых на такую торговлю, может дать Ночным Маскам 10,000 gr. Подделыватель, обеспечивающий прохождение контрабанды в город, может заработать 10 процентов от этого, или 1,000 gr.

Специалисты происходят из всех рас.

Типичный специалист подделки: NE гном, халфлинг или человек эксперт 5.

Типичный специалист наблюдения: LE эльф, полуэльф, халфлинг или человек жулик 5/гладиатор 1.

Типичный специалист-волшебник: SE эльф, полуэльф или человек волшебник 3/жулик 1.

Осведомители

Типичный осведомитель - простой отдельный гражданин, зарабатывающий несколько дополнительных монет у Ночных Масок, и часто - также и у других организаций и учреждений. Организация, однако, нанимает некоторых осведомителей на повседневную работу, платя им за наблюдение за определенной персоной или учреждением. Ночные Маски имеют несколько постоянных осведомителей, работающих в доках города, в городской страже, в Зале Блага Удачи (городской храм Тиморы) и на большинстве караванных дворов. Осведомителям, как правило, платят постепенно за каждую крупную информацию, которую они находят, и их оплата обычно соответствует ценности новостей. Профессиональные осведомители, которые оказываются не в состоянии добывать полезную информацию, неоднократно предоставляющие неточную информацию или предающие Ночных Масок, пытаются передавать информацию врагам гильдии, недолго живут в этом мире.

Типичный осведомитель: NE человек обыватель 2

Убийцы

На Герцогиню Яда в настоящее время работает почти восемьдесят профессиональных убийц, исполняющих намеченные организацией убийства, и она всегда ищет новых. Некоторые из них действуют по контракту, работая на Ночных Масок оади прибыли. Другие мотивируются далеко идущими планами Ночного Короля по дестабилизации Побережья Дракона и его окрестностей. Темная Ледия нанимает, оценивает и обучает своих убийц лично, предпочитая удостовериться, что ее студенты - лучшие. Те, кто подводят ее или не выполняют ее строгих критериев, обычно погибают от ее клыков или становятся целями для ее печально известных практических сессий "живущей добычи". Далия требует, чтобы все ее убийцы поддерживали по крайней мере одно место жительства в пределах Вестгейта, чтобы она могла связаться с ними при необходимости.

Убийцам хорошо платят за работу, и они способны при желании жить непринужденно и в роскоши, когда не занимаются активно своим делом. Большинство их, однако, очень скрытны и прилагают большие усилия, чтобы сохранить и самих себя, и секрет своей профессии.

Типичный убийца: NE дварф, полуэльф, человек или полуорк жулик 6/убийца 4.

Побуждение и цели

Большинство членов Ночных Масок хотят того же, чего они хотели всегда: легких денег. Мотивирующиеся прежде всего неустанной жадностью и желанием избежать чего-либо похожего на честную работу, почти все эти преступники находятся в этом опасном деле ради наличных денег. Жизни этих индивидуумов часто жестоки и коротки. Многие из вновь прибывших в гильдию не выживают более нескольких месяцев в этом кровавом деле, падая от копья стража или от магической ловушки, установленной придворным волшебником вельможи. Мечты этих жуликов и контрабандистов почти всегда сосредоточены на приобретении достаточных наличных денег, чтобы иметь ликер и бесплатные развлечения на всю оставшуюся жизнь. Никто из членов этого уровня не знает о существовании Ночных Владык. Они отвечают перед лидерами своих ячеек и знают, что где-то выше (в стороне от всех других лидеров ячеек и лейтенантов) есть главный лидер. Те, кто встречались с Тебрином Дхилаэлом, считают его мастером гильдии.

Средний эшелон

Члены гильдии среднего уровня - лидеры ячеек, руководители еженочных действий, промежуточные администраторы и лейтенанты - обычно стремятся чему-нибудь менее захудалому, чем дешевый ликер и еще более дешевые удовольствия фешхоллов. Эти индивидуумы обычно обладают некоторой мерой власти, и большинство их получило ее, поднявшись из низших рядов (часто при этом отдавив немало ног и пройдя по множеству черепов). Они - преступники-карьеристы, лояльно и хорошо служившие гильдии в течение некоторого времени и, вероятно, будут оставаться в пределах структуры власти Ночных Масок, пока не умрут.

Немало их достигло отчетливо роскошного образа жизни, гораздо лучшего, чем тот, который можно позволить себе через честную работу, и они желают поддерживать его. Другие наслаждаются силой, которой они владеют, и желают, чтобы ее было еще больше. Они также любят престиж, приходящий вместе с властным положением в гильдии. У некоторых есть свои счета с обществом или индивидуумами, и они рассматривают работу для Ночных Масок как средство мести, независимо от того, кто поступил с ними неправильно. Крошечная горстка использует свое положение в пределах гильдии как прикрытие для личных целей, расходящихся с интересами Ночных Масок. Зная, что раскрытие означает смерть в агонии, эти немногие члены - предатели в глазах своих товарищей - стремятся скрывать свои истинные цели маскировкой рьяной лояльности и повиновения. Большинство членов этого уровня знает о существовании Ночных Владык как группы. Однако, только самые доверенные лейтенанты когда-либо встречали кого-либо из самих Ночных Владык. Один или несколько этих привилегированных прихвостней могут подозревать, что Ночные Владыки - не смертные, но пока что ни один из них ни с кем не делился своими подозрениями.

Верхний эшелон

Двор Ночных Владык мотивируется целями гораздо более грандиозными - и пугающими - чем кто-либо из их агентов и работников может себе вообразить. Двор уже достиг своей первой ближайшей цели - получить средства влияния на правящий совет Вестгейта, и хотя он еще не управляет полностью и непосредственно всем городом, он идет к этой второй цели. Управление городом, даже косвенными средствами, даст вампирам неоценимые ресурсы, включая богатство, политическое влияние, военную силу и постоянную поставку свежей крови. Только члены двора знают об истинной цели своего владыки. Только они понимают, что он в конечном счете пытается создать - королевство вампиров.

Ночное Королевство

Хотя он стал вампиром, двойник Мэншуна потерял немного жажды силы, не говоря уже о высокомерии, амбициях и смелости, которыми обладал сам оригинальный Мэншун. Преобразование в неживого ночного мародера тонко изменило то, что осталось от первоначальных амбиций Мэншуна-двойника, восстановленного из стасиса. Вместо желания освежить или восстановить контроль над Черной Сетью Ночной Король предполагает обширное королевство, контролируемое монархом-вампиром (естественно, им самим) и управляемое подобными существами ради их собственной выгоды. Глазами своего разума он видит ночной рай для своего вида, королевство, в котором вампиры могут жить открыто и притеснять смертных - что вампиры, как предполагалось, и делали.

Он видит королевство, в котором смертные поработены и пасутся подобно рогатому скоту, существуя лишь как черная рабочая сила, пока не придет очередь насытить аппетит своего владыки. Он рисует в воображении великий дворец здесь, в Вестгейте, в фонтанах которого бежит свежая кровь, многочисленные комнаты его заполнены вырезкой

Внешний вид и личность

Уличные оперативники, зеленые новички: Эти воры и головорезы нижнего эшелона, очень вероятно, будут самонадеянными, нахальными и самоуверенными. Они не так давно присоединились к гильдии воров и раздувают чувство своей важности в великой схеме вещей. В результате многие из них заводятся от чего-либо даже отдаленно похожего на оскорбление или угрозу, используя это как оправдание для нападения на оскорбившего и стараясь таким образом "сделать себе имя" или иначе привлечь внимание своего начальства. Большинство их не может сопротивляться соблазну похвастаться о своих новых "друзьях", и некоторых можно даже убедить рассказать все то небольшое, что они знают об организации Ночных Масок, в обмен на несколько кружек хорошего пива (большинство невежественных зеленых новичков не живет долго).

Уличные оперативники, доверенные профессионалы: Эти члены гильдии обычно осторожны с теми, кого они не знают. Они не поведут в гильдию любого, кто бросит им золотой. Доверенный профессионал, которому не удастся избежать столкновения с любопытными авантюристами или вторгшимися, пытается либо быстро сбежать (не оставляя зацепок о своей личности или характере работы), либо убить своих противников. Незапланированное столкновение с этими людьми, вероятно, будет жестоким, тихим и смертельным. Этот народ знает свое дело и старается выводить из строя или убивать вторгшихся без каких-либо ненужных преамбул.

Убийцы: Никакой убийца, достойный этого звания, не ведет себя как-либо помимо высшего профессионализма. При этом неважно - находится ли убийца на работе, наслаждается ли выпивкой в своей любимой таверне или посещает общественную экзекуцию. Истинный профессионал никогда не обнаружит реальный характер своей работы, никогда не делится деталями своей миссии с кем-либо, кто может быть не в курсе ее, и никогда не оставляет в живых свидетелей, способных его опознать.

Лидеры ячеек, лейтенанты: Авантюристы, как правило, не сталкиваются с лидерами ячеек или лейтенантами, если только они успешно не просочились в организацию (когда близится столкновение с членом Двора Ночных Владык) или не наткнулись на их непосредственные действия. В первом случае они обнаружат, что лидеры ячеек уклончивы и чрезвычайно подозрительны в отношении любого, кто не является хотя бы доверенным профессионалом. Они обычно задают много вопросов, стараясь самим отвечать по возможности поменьше. В последнем случае они находят в лидере ячейки беспощадного противника, который бьется лишь ради смерти нарушителей. Лидеры ячеек вообще не общаются с другими нормально. Они приучены к работе в изоляции и недовольны вторжением любого, кто не входит в их командную цепочку.

Детали одежды: Умный член Ночных Масок одевается так, чтобы привлекать к себе поменьше внимания. Нет ничего хорошего для него или для организации, если городской страже будет достаточно всего лишь взглянуть на него, чтобы распознать в нем члена гильдии воров. В то же самое время полевой оперативник должен одеться для работы соответственно. Если вор планирует взобраться на стены офиса караванщика и ворваться в его хранилище сокровищ, он должен иметь необходимое оснащение (веревку, крюк-кошку и инструменты воров - как минимум). Поэтому каждый оперативник отвечает за баланс между анонимностью и профессиональными потребностями.

человеческой плоти для его кулинарного удовольствия. Он отклоняет понятие того, что одного Вестгейта было бы достаточно для удовлетворения его амбиций. Ночной Король намеревается включить в свое ужасающее королевство все Побережье Дракона. Кормир, Сембия, Сияющие Равнины - он и его миньоны планируют заполучить их всех и их изобильные миллионы смертных жизней в свое королевство ночи.

Первые стадии плана Ночного Короля уже в процессе работы. Одним из его первых действий в качестве нового Безликого было изменение гильдии, создание ее более удовлетворительной как инструмент политического террора, который требуется для достижения его целей. Он начал то, что в конечном счете должно стать длинным списком стратегических политических убийств в Сембии и Кормире: цели этих убийств - знать и политически мощные торговцы, интересы и взгляды которых могут оказаться помехой или повредить планам Ночных Масок по расширению на эти земли. Пока что дюжина мужчин и женщин пала от смертельных талантов убийц Леди Далии. Каждое успешное убийство совпало с прибытием одного или нескольких ячеек Ночных Масок в целевую область; их цель состоит в том, чтобы воспользоваться преимуществом дестабилизации, вызванной убийствами, и начать занимать преступные стихии этой области. Члены Ночных Масок на уровне ячеек верят в то, что они являются частью плана Безликого просочиться и управлять преступным миром в городах за пределами Вестгейта. Они не имеют ни малейшего подозрения, что прокладывают путь к созданию королевства, которое в один прекрасный день может обойтись с ними как с простым стадом животных.

Ночные Маски уже просочились и подняли под себя Асториан, гильдию некогда конкурирующих воров, работающих в городе Тезиир. Теперь Асторианы (Ночной Король предпочел оставить их название, чтобы получить замаскировать свои действия) активно заняты усилиями по управлению преступным миром своего родного города - задача, которую они должны выполнить в пределах года. Затем им следует начать попытки коррумпирования и контроля правящего торгового совета города. Тем временем в близлежащем городе Стармантл ячейки Ночных Масок столкнулись с небольшой трудностью в занятии роли ведущих профессиональных преступников этой области. Ночной Король собирается выбрать вампира, который будет послан в Стармантл для наблюдения за тамошними ячейками гильдии. Он должен быть на месте к концу года, и если не появятся никаких препятствий, Ночные Маски надеются вскоре заполучить контроль над этим городом.

Тем временем Ночной Король продолжает свои усилия по укреплению своего контроля над Вестгейтом, своей будущей столицей и основой силы своего нового королевства. Возможно, его ироничность - или его тщеславие - дает ему желание узаконить свои усилия, восстановив старую монархию Вестгейта со собой на его троне. Ко времени своей коронации он предназначает, что Ночные Маски должны полностью просочиться в главные города Побережья Дракона, принять управление над их преступным миром и сделать жесткие наступления на их правительства. Как король-вампира Вестгейта, он готов встретиться с угрозами своему суверенитету со стороны соседних земель, но он намеревается, что эти места будут под столь полным контролем его Ночных Масок, что окажутся неспособными оказать сколь-либо серьезную угрозу или сопротивление, когда придет их очередь стать частью его королевства.

Старая монархия Вестгейта больше не существует, но осторожное историческое и генеалогическое исследование позволило Ночному Королю подтвердить, что выжила одна последняя связь с этой древней королевской родословной: Леди Тистл Талавар. Леди Тистл - глава Дома Талавар и, таким образом, его представитель в правящем совете Вестгейта. Первой же мыслью Ночного Короля, весьма его повеселившей, было добиться интеллектуальной и аристократичной молодой скрытой дворянки. Он принял облик экспатриант-кормирского дворянина и, улучив момент, начал преследовать леди с намерением просить ее руки в браке. Он бросил эти ухаживания через шесть месяцев, когда стало ясно, что отчаянно независимая Леди Тистл не имеет никакого намерения с кем-либо вступать в брак. Не удивляясь, Орбакх выбрал более прямое средство контроля: он использовал свои вампирические силы, чтобы согнуть под себя волю Тистл. Он ломал ее постепенно, смакуя медленное уничтожение ее воли в течение еще нескольких месяцев, пока она не стала всего лишь его марионеткой.

Она продолжает действовать в роли главы своего семейства и члена совета, но голос и действия леди теперь служат скорее Ночному Королю, чем ей или ее дому. Когда Орбакх решит, что пришло время, он направит ее на то, чтобы она потребовала себе монархию Вестгейта. До тех пор она остается под его твердым контролем. В настоящее время он рассматривает возможность превращения Леди Тистл в вампира, чтобы сохранять свою связь со старой монархией вечно.

Вербовка

Можно было бы подумать, что организация с идущими столь далеко проектами, как Ночные Маски, может стремиться расширять ряды своих членов, включая в себя всех преступников города. Однако, Ночной Король и его двор предпочитают качество количеству. Хотя организация действительно рекрутирует и нанимает множество уголовников, не обладающих никакими примечательными талантами, для большей части неквалифицированной работы, Ночные Владыки при этом понимают ценность вербовки лучших и самых квалифицированных индивидуумов, которых они могут найти. Оперативники вербовочных ячеек тратят много времени, наблюдая за недавно прибывшими преступниками, чтобы определить, могут ли они заслуживать более близкого исследования в качестве потенциальных Ночных Масок. Когда ячейка распознает предполагаемого члена, один из ее состава подходит к индивидууму и вербует его на выполнение работы или миссию, которую сочли для него достойной. Тем, кто исполняют ее хорошо, могут предложить регулярное членство в гильдии; тем, кто не смог - дают место в самом низком эшелоне организации, откуда они должны сами пробиться вверх или быстро погибнуть. Чем более необычны способности кандидата, тем более высоко его ставят. У гильдии нет нехватки в простых жуликах, но таланты квалифицированного убийцы, монаха или барда добыть труднее, даже в столь коррумпированном городе, как Вестгейт.

Независимо от членства, никакие преступники - индивидуумы или организованные - не работают в городе Вестгейт без специального разрешения Ночных Масок. Те, кто отвергают заявления о превосходстве гильдии и настаивают на участии в преступных действиях без ее благословения, могут избежать обнаружения в течение короткого времени - возможно, несколько дней - но неизбежно их действия заметят одни или больше глаз, служащих Безликому и его последователям. Через Сумеречного Рыцаря Безликий предписывает таким правонарушителям твердую политику. Они получают всего одну возможность - или купить членство в гильдии, или покинуть город навсегда, никогда не возвращаясь. Тех, кто отказывается принимать один из этих вариантов, конечно же, убивают, и их трупы оставляют в качестве предупреждений. Успех гильдии в распознавании оперативников не-гильдии и предписании ее политики настолько высок, что примечательно немногие преступники-гастролеры желают рисковать привлечением ее ярости.

Союзники

Характер этой организации не благоприятствует заведению друзей. Однако, Ночные Маски могут рассчитывать на нескольких удобных союзников, которые могут работать для гильдии воров или вместе с ней. Руководитель среди них - Асторианы, ведущая гильдия воров Тезирира, в которую Ночные Маски проникли и теперь почти управляют ей. Асторианы знают, что их будущее теперь неразрывно переплетается с таковым Ночных Масок, так что сотрудничают со своими партнерами с разумной эффективностью.

Огненные Ножи, с другой стороны, являются другим видом союзника. Большинство простых членов Ночных Масок так и не знают, что Безликий управлял этой бандой убийц с тех пор, как первоначально получил лидерство в гильдии воров. Изгнанные со своей родины - Кормира в 1341 DR, члены благородных домов Блет и Кормаэрил - лидеры и члены Огненных Ножей - намереваются убить тех кормирцев, которые выступают против их возвращения. Это выглядит как изумительный план Ночного Короля, позволяющего убийцам существовать и работать в Вестгейте в обмен на использование их уникальных талантов, все время уверяя некоторых из их младших членов, что у Ножей будет лучший шанс достичь быстрого возвращения в Кормир, если они полностью подчинятся Маскам. Лидеры Огненных Ножей подозревают истинную природу Ночного Короля и начинают чувствовать его влияние на их организацию (см. статью об Огненных Ножих).

Враги

Ночные Маски считают всех, кто препятствует их ночным целям и действиям, своими врагами, и разбираются с ними быстро и решительно.

Торговец-караванщик, пытающийся обойти гильдию, занимаясь контрабандой товаров в город без позволения Графа Штормов - враг Ночных Масок. Будучи раскрыт, этот торговец умирает, а его товары конфискуются. Торговец оружием, отказавшийся платить за защиту - враг Ночных Масок.

Делающие добро авантюристы, не способные не совать свой нос в то, что их не касается - враги Ночных Масок. Возможно, их схватят за кражу и бросят в городские застенки, а возможно, они будут убиты во сне в постели. Особенно неприятный авантюрист может заслужить внимание лейтенанта или, возможно (если нарушитель очень неудачлив), Двора Ночных Владык.

Что касается более определенных противников, то лвиную долю внимания Ночных Владык в это время привлекает Высокий Лорд-Аббат Григор Казаар, воинственный клерик Тира. Обосновавшийся в недавно построенном Аббатстве Ослепляющей Правды в Королевском Марше, Высокий Лорд-Аббат и его духовенство сделали своим делом противостоять действиям Ночных Масок всякий раз, когда это возможно. Клерики, монахи и паладины, преданные Справедливому Божеству, в недавние месяцы все чаще и чаще сталкивались с оперативниками гильдии воров, и Ночные Маски страдали от этих стычек.

Ночные Владыки далеко не мало обеспокоены этим. Все попытки просочиться в новое аббатство или заполучить конкретную информацию о религиозном лидере и защитах его храма оказались неэффективными, оставив организацию без адекватных сведений об этой угрозе. Сам Ночной Король знает об опасности, которую представляют эти вмешивающиеся моралисты, и, хотя он и не осмеливается показать этого открыто, он также обеспокоен. Если клерик обнаружит истинную природу Безликого, аббатство приложит все силы и ресурсы к попыткам завалить Ночных Масок.

Высокий Лорд-Аббат зашел настолько далеко, что стал лоббировать членов благородного совета в попытке убедить их "Пробудиться и понять несправедливость, которая вершится ночью на городских улицах, часто - самими агентами совета!" Григор, похоже, нашел сочувствующее ухо в лице старого Сциркаса Урдо, одного из самых консервативных членов совета. Тистл Талавар сообщила своему владыке Орбакху, что Сциркас несколько раз за последние ночи приглашал Высокого Лорда-Аббата на конфиденциальные ужины, и однажды посещал службу в часовне аббатства. Орбакх рассматривает

Вампиры, наводнившие Вестгейт

Начиная с завершения формирования своего Двора Ночных Владык, Орбакх позволил своим служителям создавать своих собственных миньонов-вампиров. Результатирующий взрыв популяции нежити может привести к определенным трудностям, поскольку хотя в настоящее время ее можно сдерживать, однажды ночные лидеры могут столкнуться с осложнениями. Самая очевидная проблема - питание. Даже в метрополисе типа Вестгейта присутствие столь большого количества вампиров может быть проблематичным. Ночной Король желает, чтобы существование вампиров оставалось скрытым от смертных города (пока), и неаккуратные делишки могут подвергнуть их опасности. Поэтому лорд-вампир предписывает строгие правила, которые диктуют, когда и где вампиры могут питаться, чтобы их охота не привлекла неуместного внимания. Самое главное из правил - не оставлять никаких свидетельств пирования вампиров, которые могли бы обнаружить смертные: со всеми трупами следует поступать так, чтобы народные массы не заподозрили, что среди них есть вампиры. Но даже с этими предосторожностями растущее число исчезновений, которые неизбежно производит возрастающее население вампиров (и проблема, несомненно, ухудшается по мере того, как среди вампиров, живущих в других местах, распространяются слова о том, что Вестгейт предлагает широкие возможности для их вида), могут причинить Ночному Королю немалые осложнения.

Ночной Король знает, что существует несколько популярных неверных представлений о вампирах, что помогает ему и его выводку предотвратить самое плохое и не дать обнаружить их присутствие. Одно важное неправильное представление - то, что вампиры должны возвращаться в свои гробы на рассвете и спать в них в течение дня. Это - ошибка, но такая, которую Орбакх рад распространять. Правда - в том, что вампиры в дневные часы столь же активны, как и ночью. Они - существа нежити, и им не нужен сон. Таким образом, для вампира вполне возможно встретиться со смертным миньоном, преследовать жертву, проводить исследования или встречаться с другими вампирами в течение часов дневного света. Однако, истинно, что прямой солнечный свет является для них опасным, даже фатальным, и они должны избегать его. Но при условии, что они не выходят на прямой солнечный свет, они могут делать все, что пожелают, и все их силы действуют как обычно. Следовательно, большинство вампиров города пребывают в темных местах под улицами и ведут там свои дела. Они оподдерживают логовища, хорошо защищенные от прямого солнечного света. Многие из них находятся в полузаоплеченных коллекторах и в глубоких катакомбах, пронизывающих землю под Вестгейтом (конечно, вампиры стараются избежать любых областей с текущей водой).

возможность заказного убийства Григора Казаара, но колеблется, не приведет ли это в город еще большее количество последователей Тира.

Возможно, самые последовательные и неприятные враги Ночных Масок - Арфисты. Как ни странно, кампания Ночного Короля по становлению Безликим стала возможной после того, как Те-Кто-Арфа сбросили его предшественника. Несмотря на эту помощь, он не чувствует к этим занудам никакой благодарности. О любом, кого подозревают в связи с Арфистами, сообщают по различным каналам, пока новости не достигают ушей Герцога Шепотов, задача которого состоит в том, чтобы подтвердить информацию. Полдюжины Арфистов были распознаны с выпуском этого указа, и каждый из них в свою очередь предстал перед Двором Ночных Владык для краткого, но полного допроса перед тем, как лишиться своей крови - всей, до последней капли.

Неудивительно, что кампания Ночных Масок по агрессии в отношении организованных преступных синдикатов различных городов привлекла внимание и оппозицию торговых обществ типа Рыцарей Щита, Людей Василиска и Рундины. Однако, к настоящему времени ни один из этих врагов не был способен нанести сколь-либо значащий удар по действиям Ночных Масок.

Столкновения

С агентами Ночных Масок можно столкнуться фактически во всех частях Вестгейта. Столкновения с оперативниками гильдии воров в соседних городах менее обычны, но весьма возможны в общинах, размещающих одну или несколько ячеек Ночных Масок. Типичное столкновение с Ночными Масками - таковое с группой преступников, занятых своим первичным делом: например, пара головорезов, охотящихся за торговцем, или трио уличных оперативников, пытающихся обобрать игровых персонажей рядом с их любимой таверной.

Типовые группы

Стандартная похищающая ячейка (EL 9): 1 лидер ячейки (NE человек жулик 5/гладиатор 1), 1 уличный оперативник - доверенный профессионал (NE человек жулик 4), 3 головорез (NE человек жулик 2/боец 2).

Стандартная уличная оперативная ячейка Ночных Масок (EL 10): 1 лидер ячейки (СЕ человек жулик 5/гладиатор 3), 1 уличный оперативник - доверенный профессионал (NE человек жулик 5/гладиатор 1), 4 уличных оперативника - зеленых новичка (СЕ человек жулик 1), 2 головореза (NE человек жулик 1/боец 1).

Стандартная наблюдающая ячейка (EL 12): 1 лидер ячейки (NE мужчина полуэльф жулик 7/гладиатор 4), 7 уличных оперативников - доверенных профессионалов (NE человек жулик 5/гладиатор 2).

Стандартная контрабандистская ячейка Ночных Масок (EL 13): 1 лидер ячейки (NE человек жулик 6/гладиатор 4), 4 уличный оперативник - доверенный профессионал (NE человек жулик 5/гладиатор 2), 6 уличных оперативников - зеленых новичков (СЕ человек жулик 1), 4 головореза (NE человек жулик 1/боец 2).

Оружие и оснащение

Рядовые оперативники Ночных Масок оснащаются с использованием секции Статистика NPC в Главе 2 "Руководства Ведущего".

Секретный приют Двора Ночных Владык

Орбакх и четыре его герцога - Далия, Фултан, Тебрин и Сумеречный Рыцарь - имеют многочисленные приватные места для встреч и временные убежища, расположенные по всему Вестгейту. Однако это - общее логовище, где квартет герцогов держит свои гробы. Здесь Ночной Король и его герцоги встречаются, чтобы рассмотреть свои успехи и построить планы на будущее. (У самого Орбакха есть отдельное логовище в другом месте города). Это секретное место, расположенное глубоко в вонючих предательских коллекторах Вестгейта - то место, куда вампиры отступают под очень серьезным нажимом или если обстоятельства требуют стратегического отхода их с поля боя и возвращения к их гробам. Каждый из четырех вампиров обычно держит здесь в заточении по крайней мере одну свежую смертную жертву (см. ниже), чтобы удовлетворить свою жажду к новой крови.

Расположение логовища

Если у Вас нет способности телепортироваться непосредственно в логовище, принять газообразную форму, чтобы просочиться сквозь решетки и маленькие трубы коллектора, или, возможно превратиться в летучую мышь, чтобы проскользнуть по неприступным вертикальным шахтам - и во всех этих случаях зная точно, куда идти, чтобы не затеряться в полузатопленных, терзаемых монстрами коллекторах Вестгейта - Вам придется найти единственный путь в логовище, который может быть обнаружен и благополучно пройден простыми смертными.

Начинаясь с определенной сливной решетки на дороге Петля Гавани, старая железная лестница ведет на 30 футов вниз к горизонтальному туннелю коллектора. Туннель 140 футов бежит под дорогой, в конечном счете выводя к туннелю где-то около таверны Бутон Розы. Дюжина вертикальных дренажных шахт завершают переход. Большинство их ведет просто к другим шахтам и туннелям и в конечном счете - к гавани, но один идет к слизистой, заполненной водой кирпичной палате в 120 футах под улицами города. (Вода в этой палате - застойная, не представляющая угрозы для вампиров, использующих этот маршрут для доступа в логовище). Открывание секретной двери ниже уровня воды обнажает узкий горизонтальный, выложенный кирпичом проход, ведущий вниз под наклоном в 20 градусов. Через 50 ярдов проход встречается с другим, более старым туннелем, который в свою очередь ведет на запад в большую круглую палату, которая была некогда местом для стока дождевой воды, уходящей глубоко под город и в гавань через решетку около доков Торсар. Эта палата расположена прямо на север от Замка Вхаммос. Сразу после входа в осушительную палату становится ясно, что это то место, за проникновение в которое неосторожные в лучшем случае попятятся.

История логовища и краткий обзор

Ночной Король и его герцоги отремонтировали и древнюю осушительную палату, и покинутый храм, находящийся поблизости. Насколько смог определить Орбакх, храм и секретный вход в него были созданы в или около 1117 DR, когда Король Алзурт и его Рыцари Безмолвного Черепа держали Вестгейт железной хваткой террора (Ночной Король может лишь восхищаться такой фигурой). Он обнаружил это место вскоре после пробуждения из стасиса и отметил его местоположение как совершенный участок для основания своего логовища. Он нанял ремесленников, чтобы те помогли отремонтировать покинутый храм и построить ложное логовище, убив рабочих после того, как их работа была завершена, чтобы никто из них не смог рассказать то, что знает. Только он и герцоги знают точное расположение логовища. (Он показывал его местоположение герцогам по мере того, как создавал их одного за другим).

1. Ложное логовище

Это место смутно освещено массивными коваными железными канделябрами, в каждом из которых торчит множество больших белых тонких свеч. Пламя свечей мерцает и колыхается от ледящих потоков воздуха, периодически поднимающихся из большой железной решетки, расположенной в центре пола. Над комнатой доминирует приподнятая каменная платформа, поддерживающая четверку резных каменных гробов. Около одного из двух туннелей, ведущих в это место, стоит отдельный прямоугольник из грубо вырезанного камня, возможно алтарь. Куполообразный потолок поднимается в самой высокой точке на 30 футов над полом, сложенным (подобно стенам и потолку) из камней, потемневших от бесчисленных десятилетий воды и грязи. Неприятный влажный запах, напоминающий о скотобойне, расположенной рядом с океаном, проникает по всей палате, усиливаясь по мере приближения к решетке.

Свечи в этой палате находятся под эффектом заклинания *непрерывное пламя*.

2. Висящие жертвы

Большая железная решетка 25 футов в поперечнике занимает секцию пола палаты, слегка сдвинутая от ее центра. По кругу, присоединенные к внешней части решетки, идут железные кольца 1 фута в диаметре и 6 дюймов толщиной, обеспечивающие крепление решетки к кирпичному полу. В четырех равноудаленных точках этого железного "ошейника" прикреплены великие цепи, поднимающиеся вверх, сходясь вместе и исчеза в тени. Освещения достаточно для того, чтобы увидеть, что цепи присоединены к огромной системе шкивов и механизмов, предположительно поднимающей решетку.

Любому, кто подходит к решетке на 10 футов, не требуется даже проверки Слушания, чтобы услышать жалостливые шумы, производимые жертвами вампиров, ожидающими свою трагическую судьбу в железных клетках, закрепленных цепями на брусках решетки. Клетки можно увидеть с пола палаты, встав рядом с решеткой и осветив шахту достаточным светом (что немедленно заставляет пленников вскрикивать и просить о помощи, приводя вампиров в области 8 в готовность к присутствию вторгшихся). Каждая из этих шести клеток - приблизительно 3 футов в диаметре и раскачивается в 20 футов ниже центра решетки. Ходьба по поверхности решетки требует проверки Баланса (DC 20). Если проверка проваливается, персонаж срывается с решетки и падает в осушительную шахту. Успешная проверка Подъема (DC 30) позволяет персонажу ухватиться за решетку и повиснуть на ней. Если персонаж проваливает и этот спасбросок, ему позволяет последняя проверка Подъема (DC 25), дающая возможность в падении схватиться за одну из клеток. Подъем вверх по краю клетки для достижения ее цепи требует проверки Подъема (DC 15), как и подъем по цепи к решетке (DC 20).

Подтягивание клетки к решетке требует подъема около 800 фунтов клетки и жертвы, плюс проверка Баланса (DC 20), чтобы не упасть в шахту от колебаний клетки туда-сюда во время ее подъема. Клетка легко проходит между прутьями решетки. Все клетки защищены простыми замками (DC Открывания Замка 20). Освобожденные жертвы сообщают, что они проснулись в этом месте после ночного столкновения в городе наверху с ужасными бледными существами, имеющими длинные клыки и великую силу. Жертвы неспособны сообщить спасателям что-либо полезное о логовище и желают лишь выбраться обратно на поверхность.

3. Ложный алтарь

На первый взгляд этот блок отесанного гранита 10-футовой длины кажется неким алтарем, покрытым темными пятнами, которые могут были пролитой давным-давно кровью. Более близкий осмотр, однако, не в состоянии дать какой-либо намек на божество или божества, которым мог быть посвящен алтарь. Четыре боковые панели алтаря - пластины, работающие на давление. Прикосновение к любой из них активизирует ловушку, которая заставляет обрушиться с потолка каменные блоки.

Ловушка - падающий блок: CR 5; +15 рукопашная (8d6); Поиск (DC 20); Поломка Устройства (DC 25); может ударить всех персонажей во всех квадратах, смежных с алтарем.

4. Телепортер-ловушка

Этот блок отесанного гранита возвышается на 3 фута над полом, к нему ведут низкие каменные ступени, которые кажутся несколько ему несоответствующими, словно более современное дополнение, а не часть первоначального проекта комнаты. Блок наполнен двумя типами магии: постоянный *круг телепортации* (ведущий к соответствующему кругу в области 11) и *глиф оберега*, вызываемый любым незлым существом, ступающим на платформу. *Глиф* взрывается одновременно с активацией *круга телепортации* - незлое существо телепортируется, но может достичь места назначения раненым от взрыва ловушки.

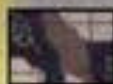
Глиф оберега: CR 5; 5 фт. взрыв; 5d8 урон электричеством; Рефлексы - вполнину (DC 16); Поиск (DC 28); Поломка Устройства (DC 28).

5. Ложные гробы

В палате - четыре обработанных каменных гроба жуткого вида, покоящихся рядом на приподнятой базальтовой платформе. Каменные ступени ведут к любому концу платформы и к гробам; вершина платформы - в 4 футах над полом палаты. В каждом из гробов - ловушка.

LAIR OF THE
NIGHT MASTERS

KEY



ANIMATED
ROCK



GRATE



TAPESTRY



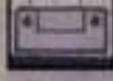
Rug



CANDELABRA

ILLUSIONARY
WALL

Fog



ALTAR



THRONE



TELEPORT
BLOCK



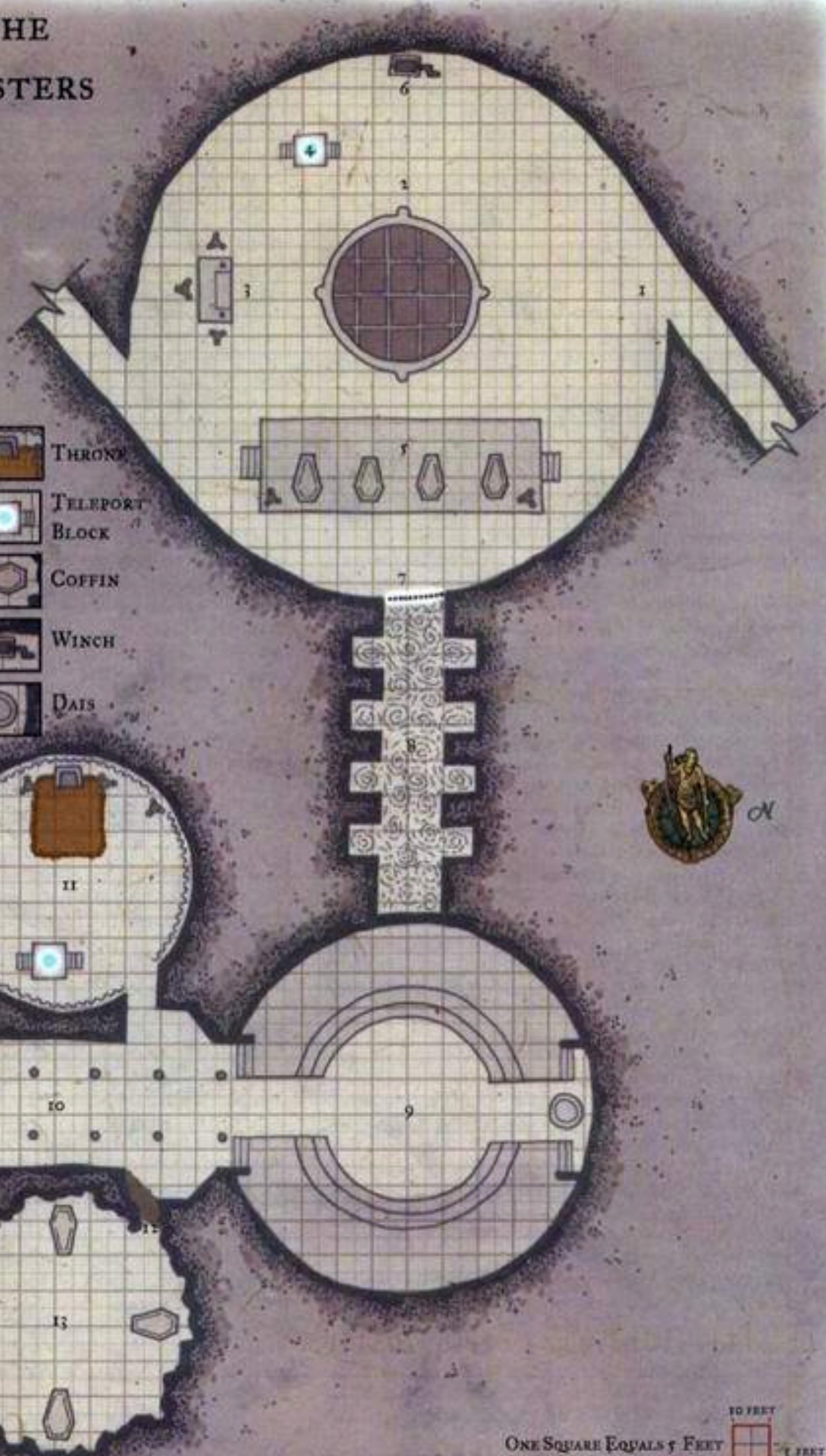
COFFIN



WINCH



DAIS



ONE SQUARE EQUALS 5 FEET

Гроб А: Этот гроб сработан из простого камня, без украшений. Крышка тяжела, весит приблизительно 500 фунтов, но в остальном не защищена. Внутри гроб приблизительно 3 фута в глубину, но зеркало блокирует половину его глубины. На зеркале есть гравированная надпись на незнакомом языке. Оформление текста предполагает поэму или балладу, но фактически запись - *взрывчатые руны*, вызывающие более опасную ловушку.

Ловушка: Чтение гравированного текста взрывает *взрывчатые руны*, которые, помимо нормального урона, также разрушают зеркало, зажигая то, что лежит под его поверхностью - огонь алхимика, запечатанный от воздуха в стеклянном резервуаре, сверху закрытом зеркалом. Взрыв выбрасывает огонь алхимика из гроба в воздух, рассеивая его вокруг смертельным дождем. Количество огня алхимика внутри гроба равно таковому из дюжины флагов, и когда ловушка выпрыгивает, они разделяются равномерно по шести квадратам, ближайшим к краю платформы, на которой покоится гроб. Все существа в пределах 5 футов от огня алхимика получают урон от всплеска, включая воздействие от различных флагов. Шума от срабатывания этой ловушки достаточно, чтобы привести в готовность вампиров-служителей в области 8.

Взрывчатые Руны: CR 3; 5 фт. взрыв (6d6); Рефлексы - вполностью в пределах 10 футов (DC 16); Поиск (DC 28); Поломка Устройства (DC 28).

Ловушка огня алхимика (12): CR 2; +5 дальнейшее касание (1d6 огонь плюс 1d6 на следующий раунд, 1 всплеск); Поиск (DC 25); Поломка Устройства (DC 28).

Гроб В: Декоративный резной барельеф украшает крышку и корпус этого каменного гроба. Он изображает то, что выглядит как различные события из жизни индивидуума, который появляется во всех сценах. Фигура мужская, с ниспадающими волосами, мускулистого телосложения и с явными собачьими зубами, выглядывающими из-под его верхней губы. Любог, кто когда-либо встречался или видел истинную внешность Орбакха, замечает подобие, если преуспевает в проверке Мудрости (DC 13). Задрапированная в одежды, похожие на те, что были популярны в области Лунного Моря два столетия назад, фигура изображена в следующих сценах. Крышка изображает фигуру наблюдающей за пронзанием длинными деревянными колями множества солдат в броне. Одна из сторон гроба демонстрирует ее ведущей поклонение или молитву, включающую ритуальное пожертвование перед алтарем пары юнцов (мужчин и женщина), связанных по рукам и ногам, за чем наблюдает множество хорошо одетых стоящих на коленях прихожан или просителей. Противоположная сторона изображает ее на украшенном троне, когда служители с обеих сторон подают на подносах кубки. На одном из торцов гроба фигура показана вооруженной и одетой для битвы в роскошный полупластинчатый доспех, а на противоположном торце та же фигура в доспехах показана опирающейся на великий меч, рассматривая нагроможденную груду черепов.

Ловушка: Гроб, пол, на котором он лежит, и пол, смежный с ним, опираются на металлические упоры, и если убрать крышку, гроб и пол проваливаются в лишенную света, заполненную водой яму. Срабатывание этой ловушки производит достаточно шума, чтобы привести в готовность вампиров-служителей в области 8.

Яма-ловушка (80-фт глубины): CR 4; без необходимости броска атаки (8d6); спасбросок Рефлексов (DC 20) для избегания; Поиск (DC 20); Поломка Устройства (DC 20). Вода - 15 футов глубиной.

Гроб С: Этот гроб покрыт точно такой же золотой тканью. Ткань ценна (2,500 gp), но в остальном обычная.

Ловушка: Снятие ткани открывает *глиф оберега* на крышке гроба.

Глиф оберега: CR 3; 5-футовый огненный взрыв (5d8); Рефлексы - вполностью (DC 16); Поиск (DC 28); Поломка Устройства (DC 28)

Гроб D: Подобно остальным, этот гроб сделан камня и неукрашен. Однако, проверка Поиска (DC 16) показывает, что гроб опирается на металлические ролики, которые позволяют его отодвинуть.

Ловушка: Когда гроб откатывают, вверх вырывается облако ядовитого газа, воздействуя на всех живущих существ в

Ночные Маски: подсказки для ДМа

Простые члены гильдии полностью не сознают, что ее владельцы - пьющая кровь нежить. Фактически, большинство членов Ночных Масок никогда не встречалось с Безликим или с кем-либо из герцогов лично. Индивидуум высшего ранга, с которым когда-либо сталкивалось большинство низшего эшелона - граф. Такая встреча обычно происходит, только если рассматриваемый член гильдии попадает в положение, при котором следует сообщить непосредственно члену Двора Ночи, или сделал что-либо, чтобы привлечь личное внимание графа (и это почти всегда что-то недоброе). Первичное побуждение для большинства членов Ночных Масок личного уровня - получить богатство, а при условии, что действия гильдии остаются столь же выгодными, каковыми они стали с появлением нового Безликого, маловероятно, что Двор Ночи волнуется об удачных ходах низших рангов. Узурпирование внутри самого двора - конечно же, совершенно другой вопрос.

Вы можете легко построить целую кампанию вокруг Ночных Масок, используя их в качестве главного антагониста истории. Организация растет и распространяет свою досягаемость за пределы Вестгейта настолько быстро, что представляет собой неизбежную угрозу всему Драконьему Пределу. Если оставить ее в покое, весьма возможно, что Орбакх исполнит свое обещание основать королевство вампиров сначала в Вестгейте, а затем и на землях вокруг него. Сделать Ночных Масок центральными антагонистами в новой кампании - всего лишь начало. Обеспечьте игровым персонажам столкновения с более мирскими NPC и действиями гильдии в Вестгейте или, возможно, в одном из других городов Драконьего Предела и затем используйте эти столкновения, чтобы медленно открывать правду об организации и ее реальных целях. Игровые персонажи или их партнеры могут даже быть целями действий Ночных Масок низкого уровня, сразу ставя героев и гильдию в оппозицию.

Независимо от того, как Вы решите использовать Ночных Масок, ни в коем случае не открывайте все о них немедленно. Слой за слоем снимайте тайну, окружающую Ночных Владык, выводя на сцену вампиров только тогда, когда игровые персонажи готовы схватиться с такими мощными существами. Вы можете добавить столкновение со сравнительно слабым вампиром-служителем - возможно, посланным для того, чтобы не дать игровым персонажам слишком углубиться в дела Ночных Масок - перед тем, как ввести в действие одного из Ночных Владык. При преследовании вампира лорды в своем логовище в канализации станут великим столкновением, которое станет кульминационным для кампании.

пределах 10 футов от гроба. При сбрасывании крышка создает громкий шум, который приводит в готовность вампиров-служителей в области 8.

Ядовитый газ (мгла безумия): CR 4; 1d4 Мудрость плюс 2d6 Мудрость; DC спасброска Стойкости 15; Поиск (DC 20); Поломка Устройства (DC 20).

6. Лебедка

Деревянно-металлическая коробка прикреплена к стене прямо напротив ложных гробов. Деревянная часть коробки частично сгнила, обнажая ржавые механизмы внутри. Огромная железная цепь бежит от махового колеса вверх к комплексу шкивов, расположенному около потолка палаты прямо над решеткой.

С одной стороны коробки торчит металлическая ручка лебедки, достаточно большая для того, чтобы за нее одновременно могли взяться три Средних существа. Механизм настолько ржав и в таком плохом состоянии, что вращение ручки (требующее объединенного показателя Силы по крайней мере 30) немедленно издает очень громкий металлический скрежет, при этом с ручки и махового колеса срываются хлопья ржавчины. Этот звук приводит вампиров-служителей в области 8 в готовность к присутствию вторгшихся.

7. Иллюзорная стена

Секция восточной стены палаты - иллюзорная стена, ведущая непосредственно в область 8.

8. Зал Мглистой Смерти

Персонажи, проходящие сквозь иллюзорную стену, оказываются в коридоре, заполненном плотным туманом, который затеняет все видение (включая темновидение) сверх 5 футов. Этот эффект - результат заклинания *твердый туман*, сделанного постоянным.

По обеим сторонам центральной прихожей идут ниши, высеченные на 5 футов в глубину скалы, каждая из которых содержит просто вырезанный каменный гроб, стоящий вертикально на грубой каменной плите. Половина гробов пуста (но крышки их стоят на месте) и ничем не примечательна. В другой половине покоятся вампиры-служители, каждый из которых раньше был нанятым Ночными Масками воином и которых каждый из герцогов создал целенаправленно для служения их в качестве стражей логовища их владык.

В восточном конце прихожая заканчивается каменной стеной, которая явно новее, чем сама прихожая. В центре каменной стены, около ее соединения с потолком прихожей, на высоте приблизительно 9 футов, есть три отверстия, каждое не более дюйма в диаметре, устроенные треугольником. Отверстия идут сквозь стену, давая вампирам доступ к скрытому храму и обратно, когда они находятся в газообразной форме. Каменная стена - 1 фут толщиной (твёрдость 8, hp 90, DC поломки 35).

Мужчины вампиры-служители (5): Боец 6; CR 8; Средняя нежить; HD 6d12; hp 42; Инициатива +5; Скорость 30 футов; AC 24 (касание 11, застигнутый врасплох 23); Атака +12 рукопашная (1d6+6, хлопок плюс иссушение энергии) или +15/+10 рукопашная (1d8+10, +2 *длинный меч*); SA зачарование, иссушение энергии, иссушение крови, дети ночи, создание отродья; SQ нежить, уменьшение урона 15/+1, сопротивление холоду и электричеству 20, газообразная форма, подъем паука, свобода движения, дополнительная форма, быстрое лечение 5, сопротивление изгнанию +4, слабости вампира; AL CE; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +3, Воля +3; Сила 22, Ловкость 12, Телосложение -, Интеллект 13, Мудрость 12, Харизма 15.

Навыки и умения: Блеф +9, Подъем +10, Скрытность +11, Слушание +17, Бесшумное Движение +11, Поездка +11, Поиск +9, Чувство Мотива +11, Обнаружение +17; Настороженность, Слепая борьба, Раскол, Боевые Рефлексы, Увертливость, Выносливость, Улучшенная Инициатива, Молниеносные Рефлексы, Силовая Атака, Раскалывание, Крепость, Фокус Оружия (длинный меч), Специализация Оружия (длинный меч).

Дети ночи (Su): Каждый вампир может вызывать из канализации стаю из 4d8 ужасные крысы или рой из 10d10 летучих мышей как стандартное действие. Эти существа прибывают за 2d6 раундов и служат вампиру, вызвавшему их, до 1 часа.

Имущество (каждый): +3 *цепная рубашка*, +2 *длинный меч*, *кольцо свободы движения*.

Тактика: Если активизирована любая из ловушек гробов в области 1, вампиры-служители слышат шум и готовятся к присутствию вторгшихся. Они, однако, не покидают окутанный туманом зал, а скорее готовятся напасть на любого, кого обнаружат движущимся к истинному логовищу их владык. Выход из гроба - действие эквивалента движения.

Двое из вампиров-служителей поднимаются по стенам с обеих сторон прихожей со своей способностью подъема паука, обосновываясь на потолке прямо над входом, откуда они могут напасть, прыгнув на врагов, проходящих под ними (надеясь поймать их врасплох). Оставшиеся трое вампиров-служителей принимают газообразную форму. Почти невозможно отличить их от самого тумана (проверка Обнаружения DC 30). Они ждут лучшего момента, чтобы ударить по вторгшимся, входящим в коридор.

Если вторгшиеся не активизируют никакую из ловушек гробов и если вторгшиеся не производят никаких других громких звуков, вампиры-служители не знают о присутствии вторгшихся, пока те не пройдут сквозь иллюзорную стену. В этом случае вампиры-служители выходят из своих гробов и атакуют вторгшихся. Вампиры по полной используют свою способность игнорировать ограничения движению от *твердого тумана*. Если вторгшиеся успешно рассеивают или удаляют *твердый туман*, вампиры вызывают себе на помощь ужасных крыс или летучих мышей (равный шанс для любого). Если ситуация складывается не в пользу вампиров-служителей, по крайней мере один из них принимает газообразную форму и входит в скрытый храм через двери-трубы, чтобы предупредить о приближающейся опасности. Вампиры-служители неспособны капитулировать, независимо от превосходства сил, с которыми они сталкиваются, или от того, насколько ужасно для них идет битва, так как они полностью находятся под контролем создавших их вампиров.

Скрытый храм

9. Древняя палата поклонения

Гладкий каменный пол этой широкой, круглой палаты становится рядом парных сидений, устроенных противоположащими полукругами, создавая маленький аудиториум. Четыре каменных ступени ведут к полу аудитории - вниз приблизительно на 5 футов. Справа аудитория открывается непосредственно в широкую прихожую с двойным рядом каменных столбов. Слева, в противоположном конце аудитории, стоит пустое круглое возвышение, высеченное из черного камня.

Первоначальные обитатели храма некогда собирались в этой подземной аудитории для религиозных молитв, медитаций и церемоний, предписанных их верой. Все их религиозные атрибуты теперь исчезли, не давая ни намека на характер или личность их божества.

Единственная необычная черта комнаты - черное возвышение. Проверка Обнаружения (DC 15) позволяет персонажу понять, что вершина возвышения слегка вогнута, предполагая, что на его верхней части когда-то покоилось что-то весьма тяжелое.

10. Алтарный зал

Двойной ряд тонких колонн ведет к дальнему концу этой широкой прихожей, поддерживая сводчатый потолок в 20 футах наверху. В самом дальнем конце этого зала расположен огромный алтарь, высотой 6 футов и шириной 10 футов, вырезанный из цельного базальтового блока. Леди Далия, Герцогиня Смерти, преобразовала этот алтарь для поклонения Шар, своему божеству-покровителю. Трехмерное представление эмблемы божества, черный диск с глубокой пурпурной каймой, покоится в нише, вырезанной на лицевой части алтаря. На алтаре стоит пара толстых черных свечей, которые никогда не зажигают. Если Далия присутствует в храме, когда приходят вторгшиеся, ее скорее всего можно встретить где-нибудь в этом зале - перед алтарем, если она не подготовлена к присутствию вторгшихся, или затаившейся среди столбов, если она знает, что они уже здесь.

11. Палата для аудиенций

Доминирующая особенность этой освещенной свечами круглой палаты - трон, расположенный у стены напротив входа, вырезанный из цельного блока оникса и отполированный до зеркального блеска. Ряд дорогих гобеленов, изображающих

Самая опасная добыча

Элдаэрнет Спеллсталкер - один из немногих энергичных эльфийских членов Ночных Масок. Он играет опасную игру в притворство лояльным членом гильдии, использовании ее для своих собственных целей. Фактически он - старший член Элдрет Велуутра, фанатичной группы сторонников эльфийского превосходства (см. Незначительные организации). Он присоединился к Ночным Маскам как внештатный волшебник и показал себя настолько ценным и (очевидно) лояльным, что он заслужил продвижение до среднего уровня иерархии. Он не знает, что лидеры гильдии - вампиры. Жизнь Элдаэрнета постоянно находится в опасности: если любой другой член гильдии обнаружит, что он использует свое положение для передачи информации Элдрет Велуутра, он будет вынужден немедленно бежать из Вестгейта или просто будет уничтожен. Он презирает людей и полуэльфов, с которыми ему приходится сотрудничать для его прикрытия, но знание того, что он служит Победному Клинку Народа, позволяет ему продолжать это. Авантюристы могут встретиться с этим оперативником Ночных Масок, если достаточно раздражат организацию; если авантюристы - люди или полуэльфы, Элдаэрнет будет совсем не против сразиться с ними.

Элдаэрнет Спеллсталкер: Мужчина солнечный эльф чародей 7/жулик 8; CR 15; Средний гуманоид; HD 7d4 плюс 8d6; hp 45; Инициатива +7; Скорость 30 футов; AC 17 (касание 13, застигнутый врасплох 14); Атака +11/+6 рукопашная (1d6+2/19-20, +2 ледяного взрыва короткий меч) или +13 дальнбойная (1d4/19-20, ручной арбалет мастерской работы); SA атака крадучись +4d6; SQ черты эльфа, выгоды фамильяра, уклонение, ловушки, странная увертливость; AL CE; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +11, Воля +8; Сила 10, Ловкость 16, Телосложение 11, Интеллект 16, Мудрость 12, Харизма 8.

Навыки и умения: Алхимия +7, Оценивание +11, Баланс +15, Блефу +17, Подъем +9, Концентрация +10, Дипломатия +3, Запугивание +1, Прыжок +2, Знание (тайны) +13, Знание (природа) +8, Слушание +11, Бесшумное Движение +13, Наблюдение +8, Поиск +5, Чувство Мотива +10, Колдовство +13, Обнаружение +15, Кувырок +11; Настороженность, Сварить Зелье, Боевое Колдовство, Создание Чудесного Предмета, Улучшенная Инициатива, Выстрел в Упор, Написание Свитка.

Выгоды фамильяра: Предоставляет владельцу умение Настороженность (когда находится в пределах 5 футов); владелец может разделять заклинания; владелец имеет эмпатическую связь.

Подготовленные заклинания волшебника (5/6/5/4/2; база DC = 13 + уровень заклинания; шанс провала заклинания 10%): 0-й - ошеломление, обнаружение магии (2), разрушение нежити, читать магию; 1-й - зачарование персоны (2), гипноз (2), сообщение, сон; 2-й - изменить себя, сила быка, кошачья грация, обнаружение мысли, отвратительный смех Таши; 3-й - удержание персоны (2), заряд молнии, предложение; 4-й - замешательство, меньший обет.

Книга заклинаний: 0-й - ошеломление, обнаружение магии, разрушение нежити, читать магию; 1-й - зачарование персоны, гипноз, сообщение, сон; 2-й - изменить себя, сила быка, кошачья грация, обнаружение мысли, отвратительный смех Таши; 3-й - удержание персоны, заряд молнии, предложение; 4-й - замешательство, меньший обет.

Имущество: Мифриловая цепная рубашка, +2 ледяного взрыва короткий меч, ручной арбалет мастерской работы, 10 зарядов.

Фамильяр ястреб: HD 7; hp 22; Атака +6 рукопашная; AC 21; SQ улучшенное уклонение, может доставлять атаки касанием, может говорить с владельцем, может говорить с животными своего типа; Интеллект 9; см. Приложение I "Руководства Монстров".

мерзкие сцены кровопускания, покрывает стены палаты от ее гладкого пола из каменных плит до потолка 15-футовой высоты. Одиночный 3-футовой высоты блок отесанного гранита стоит у стены возле входа в палату.

Это, безусловно, наихудшее место в Вестгейте, в котором можно оказаться, если вы - не член Двора Ночных Владык, поскольку здесь Ночной Король вершит свой суд. Когда встречается двор, Орбакх поднимается на свой ониксовый трон и осуществляет контроль над тайным советом вампиров по мере того, как они обсуждают вопросы - от статуса действий Ночных Масок до их продвижения к их истинной цели. Свечи в этой палате находятся под эффектом заклинания *непрерывное пламя*. На блоке гранита начертан *круг телепортации*, сделанный постоянным. Существа, наступающие на блок, телепортируются к соответствующему блоку в комнате 4. Вампиры создали эти устройства на тот случай, если им по какой-либо причине не удастся перейти к скрытому храму, приняв газообразную форму.

12. Туннель рока

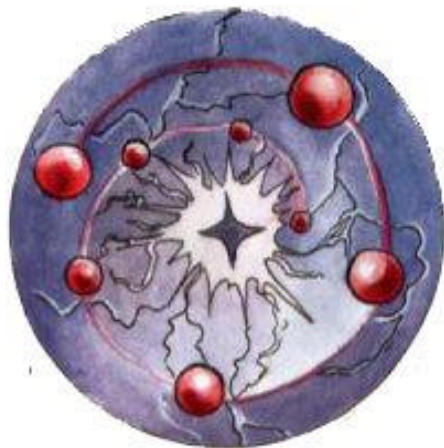
Каменные плиты, отмечающие другие области этого комплекса, внезапно переходят в естественный скальный туннель. Вход в логовище вампиров защищен постоянным заклинанием *утроба камня*. Оживляемый туннель нападает на любого невампиря, пытающегося войти или выйти из пещеры. Туннель делает атаку захватывания против каждого невампиря в туннеле каждый раунд. Он имеет +30 бонус рукопашной атаки и показатель Силы 30. Если туннель преуспевает в своей попытке захвата, он делает проверку захватывания и, если она успешна, наносит 2d6+10 пунктов урона. Оживленный камень имеет АС 15, твердость 8 и 60 очков жизни.

13. Истинное логовище

Эти естественный каменный туннель оканчивается узким входом в эту круглую, отделанную камнем палату. На грубый каменный пол, равноудаленные друг от друга, опираются четыре железных гроба.

Вампиры Двора Ночных Владык бегут к своим гробам, если их доведут до 0 очков жизни. Каждый из этих гробов защищен снаружи *символом безнадежности*, гравированным на его крышке и срабатывающим, когда любой невампир смотрит на него. Гробы также защищены внутренним механизмом, позволяющим вампиру заблокировать крышку изнутри.

Красные Волшебники Тэя (Red Wizards of Thay)



"Да, добрый сэр Ристел, все они - превосходный выбор", - Красный Волшебник подтолкнул по деревянному прилавку четыре пузырька, каждый из которых был отмечен пламенем Тэя и флагом Проскура. - "Есть ли еще что-нибудь, в чем мы можем помочь Вам?"

Солнечный эльф сделал паузу, поскреб длинный шрам на своем подбородке и подумал о своих компаньонах, ожидающих его в гостинице. - "Да, нам понадобится микстура выносливости, еще одна блеска орла и одна - спешки. Стандартная скидка?"

"Конечно".

Эльф считал свои монеты, пока татуированный маг искал требуемые изделия, затем спросил: "Урхун Крен работает сегодня?"

"Я думаю, да", - ответил Красный Волшебник.

"Хорошо. Его защитная татуировка оказалась весьма удобной, и я хотел бы, чтобы он сделал еще одну".

"Если там Вы столь же частый клиент, как и здесь, я уверен, что он будет к вашим услугам".

Жестокое татуированное лицо внезапно заглянуло в дверной проем - воин с гордыми тэйскими чертами, одетая в кольчугу. - "Волшебник Тазал Табар, здесь ничего не случилось?"

"Нет, Арзел Фен. Все спокойно. Продолжайте". - Женица кивнула и исчезла.

"От этих ваших рыцарей у меня мороз по коже", - сказал эльф с преувеличенной дрожью.

"Они - наши защитники. Им придется сразиться с теми, кто может повредить нам. Не все в этой части мира столь дружелюбны к нам, как Вы".

"Да, некоторые из моих друзей, похоже, не доверяют вашему оборудованию, поэтому я и прихожу сюда один. Но ваша магия хорошо послужила мне".

"Я рад слышать это. Услуга за услугу - Тарити желает, чтобы я сообщил Вам, что у аптекаря есть кое-какое количество вашего зирана".

Во взгляде эльфа появилось нетерпение. - "Превосходно. Хорошего дня, Тазал Табар".

"И Вам также, сэр Ристел. Ваш бизнес всегда приветствуется здесь". - После того, как эльф ушел, Красный Волшебник переплел пальцы и улыбнулся. Глупец уже подсел. Он вернется за новой дозой.

Долго считавшиеся угрозой миру в восточном Фаэруне, Красные Волшебники Тэя имеют историю войны и агрессии по отношению к своим соседям и даже к более отдаленным землям. В недавние годы они также стали основными поставщиками магических товаров мощным, богатым и отчаянным на немалой части Фаэруна. Устроившись в скрытых окруженных стеной анклавах во множестве городов, Красные Волшебники сеют страх и уважение далеко за пределы границ своего родного Тэя. Эти коммерческие анклавы стали настолько успешными, что многие из Красных Волшебников отказались от своих грез о военном завоевании в пользу более коварной и всепроникающей формы силы - силы золота.

Усилия Красных Волшебников по экспорту своих магических товаров за границу закончились тремя главными выгодами для тэйцев. Во-первых, народ отдаленных земель начинает смотреть на Красных Волшебников как на таинственных, возможно пугающих торговцев, а не как на потенциальных завоевателей. Во-вторых, продажа магических изделий, даже со скидкой - феноменальный источник дохода для Красных Волшебников. Многие из этого богатства течет обратно в казну зулкиров (лидеров), использующих прибыль для финансирования магических исследований, шпионажа и других своих ужасных секретных интересов. Наконец, спрос на тэйские товары настолько высок, что Красные Волшебники могут получать существенные уступки от местных правителей, беспокоящихся о том, чтобы в их города пришло богатство, произведенное тэйским анклавом. Торговые анклавы обеспечивают Красных Волшебников безопасными базами действий, шпионской сетью и ресурсами за границей.

Зулкиры в тайне своей родины все же могут создавать ужасные боевые заклинания и чудовищные магические военные машины, но общественный фасад Красных Волшебников стал таковым надежных, хоть и жутковатых, торговцев магией.

Краткая история

История Красных Волшебников и Тэя полностью дана в "Установке Кампании Забытых Царств". Если говорить коротко, группа мулхорандских волшебников покинула свою родину, сформировав страну, где вместо королей-богов правили волшебники. Эти волшебники в конечном счете создали нынешнюю правительственную структуру Тэя и в течение столетий периодически грызлись со своими соседями, а планы их часто ввергались в хаос из-за спора фракций на верхних уровнях организации. Хотя более агрессивные фракции все еще составляют заговоры и схемы, другие Красные Волшебники - особенно зулкиры Отречения, Иллюзии и Превращения - направили свою руку на расцветающую торговлю магическими изделиями, ведущуюся в тэйских анклавах в городах по всему Фаэруну.

Организация

При том, что детали Тэя подытожены в "Установке Кампании Забытых Царств", следующая статистика отражает Красных Волшебников (персонажей с уровнями в престиж-классе Красный Волшебник) и их учеников различных уровней (без уровней престиж-класса).

Штаб: Гора Тэй, Тэй

Члены: Приблизительно 1,000 фактических Красных Волшебников, и приблизительно 5,000 служащих им волшебников.

Иерархия: Милитаристская

Лидеры: Зулкиры Тэя (свободный совет из восьми Красных Волшебников, каждый из которых специализируется в различной школе тайной магии)

Религии: Коссут, Бэйн, Шар, Ловиатар

Мировоззрение: LE, NE, LN, CE

Тайна: Нет

Символ: Диск с белой звездой в центре и красной спиралью, идущей против часовой стрелки из центра, с восемью красными сферами увеличивающегося размера на спирали. Красный цвет представляет Красных Волшебников, восемь сфер представляют восемь первичных школ магии, и белая звезда представляет затухающий огненный шар.

Красные Волшебники управляют Тэем как главы большой квазивоенной организации, структура которой более замысловата, чем представляется на первый взгляд.

Среди тэйцев термины "волшебник" и "Красный Волшебник" имеют различные значения. Волшебник - кто-либо, кто владеет тайной силой в форме заклинаний. (Хотя в Тэе известны барды и колдуны, Красные Волшебники считают их низшими и обращаются с ними соответственно). Хотя волшебники могут становиться мощными и эта сила заслуживает уважения, лишь Красные Волшебники имеют в Тэе истинную власть.

Красный Волшебник - практикующий волшебник, ознакомленный с высшим кругом тэйской политики. В Тэе лишь Красным Волшебникам позволяется носить красные одежды, и тех, кто нарушают этот закон, стремительно ловят и медленно замучивают, обычно публично. Чтобы избежать даже угрозы такого наказания, большинство тэйцев никогда не носит ничего красного, а некоторые отказываются надевать даже оранжевые одежды. Единственные исключения - клерики Коссута, стоящие вне запрета и легко распознаваемые по своим святым символам и многоцветным робам.

Хотя большинство народа за пределами Тэя верит, что все тэйские волшебники являются Красными Волшебниками, это не так. Всего лишь приблизительно один волшебник из шести - фактически Красный Волшебник. Остальные - ученики, волшебники низкого уровня, не интересующиеся политикой, и те, кто еще не доказал свою ценность для Тэя. В терминах игры, только персонажи с уровнями в престиж-классе Красного Волшебника называются Красными Волшебниками (хотя лукавые и глупые индивидуумы могут провозглашать себя таковыми вне Тэя, чтобы одурачить других). Выбор - становиться или нет Красным Волшебником - требует осторожного обдумывания, поскольку, хотя этот путь ведет к великой силе, Красный Волшебник теряет кое-что из многосторонности традиционного волшебника (когда обязан выбирать дополнительную запрещенную школу колдовства). Многие волшебники оттягивают присоединение к Красным Волшебникам максимально долго, надеясь, что более широкий спектр их заклинаний даст компенсацию недостатков по сравнению с теми, кто надел красные одежды раньше.

Иерархия

Тэй управляется восемью зулками, каждый из которых - мощный Красный Волшебник, специализирующийся в одной из восьми школ магии. Когда существующий зулфир оставляет свой пост (обычно после своей смерти, хотя зулфир Сзасс Тэм был личем в течение сотен лет), новый зулфир выбирается Красными Волшебниками, при этом мощные Красные Волшебники оказывают большее влияние на выбор, а последнее слово остается за остальными зулками.

Бюрократия

Зулкиры назначают одиннадцать тарчионов, по одному в каждый из тарчей (округов или областей) страны. Тарчионы действуют в своих регионах как губернаторы, разбираясь с с местными проблемами и повинаясь приказам зулкиров. Тарчионы могут иметь любой класс персонажа, и некоторые Красные Волшебники видят в этой обязанности средство для приобретения политической силы и в конечном счете положения зулкира. В настоящее время один из тарчионов - также зулкир, хотя это редкая ситуация.

Тарчионы назначают местных бюрократов, называемых аутархами, на положения на различных уровнях. Аутархи функционируют как мэры, военные лидеры и министры различных организаций типа торговых гильдий. Большинство аутархов имеют небольшую власть и служат главным образом удобными козлами отпущения для тех случаев, когда планы зулкира или тарчиона спутываются. Среди аутархов высока текучка, так как некомпетентные исчезают или убиваются, а на их место продвигаются компетентные. Лидер торгового анклава, называемый кхазарком, технически имеет ранг, эквивалентный таковому аутарха, управляющего очень выгодной гильдией в городе эквивалентного размера, хотя кхазарк обычно имеет более высокий статус, потому что он - всегда Красный Волшебник. В тех ситуациях, когда Красный Волшебник обвиняется в преступлении, местный аутарх обычно полагается на своего тарчиона, чтобы избежать, возможно, фатально грубой ошибки противостояния Красному Волшебнику, находящемуся под защитой политического деятеля более высокого уровня.

Хотя эта цепочка команд работает теоретически, на практике зулкиры безнаказанно отдают приказы тарчионам, аутархам, военным, кхазаркам или обывателям. Единственные, кто имеют сколь-либо реальную независимость - волшебники, переносящие долгие ученичества у своих жестоким мастерам перед тем, как обрести свои способности и, возможно, вступить в ряды Красных Волшебников.

Зулкиры

См. "Установку Кампании Забытых Царств" для основной информации о зулкирах. Следующая секция включает примечания об отношениях зулкиров с анклавами и другие существенные наблюдения.

Азнар Трал, зулкир Воплощения, любит использовать свою способность архимага мастерства элементов, чтобы удивить противников вариантами заклинаний, использующих различные энергии. Он не особо вовлечен в анклавы, потому что они редко продают изделия с силами его специализированной школы. Вместо этого он приказал, чтобы его подчиненный готовили мощные магические изделия школы Воплощения (типа *жезлов огненного шара*) в ожидании большого спроса на черном рынке таких изделий через анклавы.

Друксус Рим, зулкир Превращения, поддерживает союз со Сзассом Тэмом. Его энтузиазм помог убедить Тэма рассматривать анклавы как вполне жизнеспособный выбор. Друксус был одним из самых ранних сторонников анклавов и вложил много своих личных средств в первые три, что вернулось к нему пятикратно. Он не против убивать своих политических врагов, и один из его любимых методов - превращать оснащение или продовольствие своих врагов в ядовитых паразитов. Одна из его сил архимага - подобная заклинанию способность *телепорта*.

Лаллара, зулкир Отречения - восторженная сторонница анклавов, так как изделия лтречения - обычные из продаваемых там предметов. Она - единственный спонсор анклага Прокампура, который приносит ей великие доходы - и в деньгах, и в рабах. Она вознаграждает волшебников-отрекающихся из анклавов, посылая ей информацию, и кхазарк анклага Прокампура - один из ее любимых бывших учеников и самых верных сторонников. Она имеет способность архимага мастерство контрзаклинания, которую она хорошо использует для нанесения поражения конкурентам.

Лозорил, зулкир Зачарования, безразличен к концепции анклавов, потому что они редко продают его вид магии. Ему

Внешний вид и личность

Следующее - типичные лица и отношения для Красных Волшебников различных школ специализаций и для тех, кто обычно путешествует вместе с ними. Эти описания подразумевают персон злого мировоззрения.

Красный Волшебник, Отречение: Отдаленный и проницательный, с тщательно исследующими глазами и привычкой смотреть через плечо.

Красный Волшебник, Призывание: Высокомерный и управляющий, с привычкой отдавать приказы, ожидая согласия без промедлений.

Красный Волшебник, Предсказание: Мудрый и внимательный, приученный к познанию мыслей и секретов тех, кто вокруг него.

Красный Волшебник, Воплощение: Импульсивный и реакционный, обычно обсуждающий и решающий проблемы силой.

Красный Волшебник, Зачарование: Представительный и снисходительный, с небольшим затаенным чувством склизкой ненадежности.

Красный Волшебник, Иллюзия: Яркий и таинственный, обычно небрежно использующий заряженные магические изделия.

Красный Волшебник, Некромантия: Задумчивый и мрачный, с небольшим интересом к благосостоянию компаньонов или служителей.

Красный Волшебник, Превращение: Аналитический и одержимый, имеющий готовые ответы практически в любой ситуации или беседе.

Клерик Бэйна: Строгий и подстрекательский, лояльный сильному лидеру и высмеивающий слабых (особенно - лидеров противостоящих групп).

Клерик Коссута: Агрессивный и старающийся обратить других в свою веру, жадный до товаров и силы.

Клерик Ловиатар: Жестокий и злонамеренный, с холодком и привычкой причинять бесполезную умственную и физическую боль.

Клерик Шар: Сердитый и отдаленный, со взглядом, говорящим о том, что ни малейшее оскорбление не будет забыто.

Тэйский Рыцарь: Строгий и запугивающий, параноидально и охранительно шастающий вокруг ближайших Красных Волшебников.

Боец-телохранитель: Угрюмый и послушный, с духом фатализма и отчаяния.

все же приходится поддерживать анклав и рассматривать диверсии и слухи для препятствования эффективности анклавов только ради того, чтобы не дать какой-либо фракции получить слишком много силы. Он любит создавать лояльное себе интеллектуальное магическое оружие, которое сеет разногласия среди его врагов. Он остается стойко оппозиционным в отношении Сзасса Тэма и ищет некую магию, чтобы вырвать контроль над армией нежити лича.

Митреллаа, зулкир Иллюзии, отказалась от любого вовлечения в анклав, хотя у нее есть шпионы и осведомители в нескольких больших анклавах на побережье Внутреннего Моря. У нее есть умение Великое Проникновения Заклинания, что делает ее иллюзии очень трудными для сомнений. Подобно Лалларе, она большое внимание уделяет тому, что говорят ее агенты в анклавах. После размолвки со Сзассом Тэмом она ушла в свою башню и выразила нейтралитет во всех деловых отношениях с другими зулками.

Неврон, зулкир Призывания, не имеет никакого интереса к успеху анклавов и сосредоточил свое внимание на создании свитков заклинаний вызова демонов. У него, как известно, есть *кольцо волшебства* и *роба архимага*, и многие подозревают, что он имеет демонических союзников. Неврон выступает против Сзасса Тэма и изредка объединяется с Лозорилом, хотя он предаст чародея немедленно, если это продвинет его собственную силу.

Сзасс Тэм, устрашающий зулкир Некромантии, колеблется - стоит ли открыто поддерживать анклав, но он и не работает против них. Он поддерживает (через посредников) один анклав, чтобы контролировать его функционирование и удерживать равновесие сил. Подобно Азнару Тралу, он ожидает спроса на более опасные изделия и понемногу запасает изделия такого характера. Сзасс Тэм за свою жизнь создал сотни магических изделий, многие из которых преднамеренно прокляты, чтобы их владелец в конечном счете вынужден был служить ему. Они, вероятно, в ближайшем будущем проделают путь в руки жадных покупателей.

Яфилл, зулкир Предсказания - союзница Лаллары и одна из немногих, кто может в критический момент сосредоточить внимание отрекающейся на важных темах. Она избегает опасности, зная о любых заговорах против нее прежде, чем они осуществляются. Она носит магический амулет, защищающий ее от штрафов старения и заставляющий ее казаться тридцатилетней. У нее есть шпионы в каждом анклаве, и часто она дает более слабым сильные защитные изделия, чтобы гарантировать и их выживание, и их лояльность.

Тарчионы

Тарчионы непосредственно управляют территориями Тэя, как отмечено ниже.

Ажир Крен (NE женщина человек боец 15) - агрессивный тарчион Гороса. Она управляет сильной армией, поддержанной легионом зомби Сзасса Тэма. Ее ненависть к Рашемени может в конечном счете привести ее к пересечению границы со своими силами, что вынудит зулкиров остановить ее.

Азнар Трал - тарчион Приадора, а также зулкир Воплощения, как отмечено выше.

Димон (LN мужчина человек клерик Вокин 5) наблюдает за тарчем Тиратурос. Разочаровавшийся в своей вере, он сохраняет свои таланты в финансах и манипуляции, что делает его тарч очень выгодным.

Дмитра Фласс (LE женщина человек иллюзионист 13) - тарчион Эльтаббара. Красивая, лысая и продуманно украшенная магическими татуировками, она известна в других землях как Первая Принцесса Тэя. Она замужем за Высоким Клинком Мулмастера Селфарилом Уоумдолфином. Она тесно общается со Сзассом Тэмом и имеет обширную сеть шпионов.

Незасс Нимар (NE мужчина человек клерик Коссута 8) управляет тарчем Лапендрар. Слабовольный и коррумпированный, он делает то, что говорят ему зулкиры. В пределах его церкви полагают, что Огненный Лорд скоро придет, чтобы вычистить из Нимара его слабости, и его товарищи-клерики обсуждают, переживет ли он чистку. Если он будет снят с поста, церковь выдвинет на его место другого клерика Коссута.

Инварри Метрон (LE мужчина человек боец 11) - тарчион Делумайда. Хотя этот регион ранее был столицей мулхорандской провинции Тэй, у Инварри нет особого интереса копаться в руинах в поисках сокровищ, вместо этого он работает для увеличения выпуска сельскохозяйственной продукции своего тарча и усиления его защиты против возможных атак со стороны Рашемени.

Милсантос Дарамос (LN мужчина человек F14) управляет тарчем Тазалхар. Патриот в годах, он доволен, что Тэй наконец производителен, что нет плохо спланированных и бедственных войн, и он надеется, что Тэй останется преуспевающим до того дня, когда он умрет.

Хомен Одессейрон (LE мужчина человек воплощающий 6/красный 1/боец 12) - тарчион Сюртэя и "бывший" Красный Волшебник, добровольно ушедший из их рядов, чтобы сосредоточиться на военной мощи своего тарча. Он обычно ведет набеги против Рашемени и поддерживает значительную армию.

Нимия Фокар (SE женщина человек боец 9) - тарчион Пиарадоса. Поскольку ее тарч - приют для тех, кто ищет славу и богатство в восточных прогах, она запрашивает чрезмерную цену за авантюристов за оснащение и налоги за тамошние шахты, что делает эту провинцию очень богатой.

Пирас Ауториан (LE мужчина человек аристократ 2) - молодой тарчион Горы Тэй. Выбранный Сзассом Тэмом, он - государственный служащий с минимальными навыками и немногим более чем марионетка лича. Сзасс Тэм защищает его телохранителями, заклинаниями и магическими изделиями.

Тессалони Канос (LE женщина человек боец 17) - квалифицированный военный командир и моряк, она была тарчионом Алаора в течение более тридцати лет несмотря на множество попыток убить или сбросить ее. Она предпочитает оставаться нейтральной в любых конфликтах между зулками, и ее способность избегать их оскорблений нередко приводит их в бешенство.

Красные Волшебники

В то время как зулкиры и тарчионы могут быть самыми видными лидерами страны, Красные Волшебники на всех уровнях считаются воплощением зла Тэя. Красные Волшебники владеют жизнью и смертью всех остальных на этой земле, и лишь другие конкурирующие Красные Волшебники не дают им проявить эту силу по прихоти. Постоянные законы Тэя не позволяют Красным Волшебникам просто захватывать желаемое продовольствие у фермеров и любые предметы - у торговцев. Их главная сила - политическая, и те, кто считают себя выше смертных и мирской жизни, быстро оказываются изгнанными или убитыми другими Красными Волшебниками ради сохранения статус-кво.

Практически Красный Волшебник, вероятно, будет иметь много контактов, союзников и врагов среди волшебников и Красных Волшебников, со служителями различных типов и различного уровня силы. Если Красный Волшебник убит или

исчезает, его союзники расследуют этот случай. Хотя чаще всего они выясняют, что исчезновение связано с конкурентом, и на этом останавливаются, иногда союзники пытаются найти и уничтожить ответственного за смерть.

Волшебники Тэя растут и получают образование в окружающей среде головорезных интриг, соревнования и жестокости. Они переживают опасных владык и злых конкурентов и испытывают и видят магию, запрещаемую более этичными волшебниками. Они неглупы, хотя некоторые из них - мегаломаньяки, неспособные увидеть недостатки в своих собственных планах. Окружающая среда, в которой они растут и участвую, делает их опасными противниками, которых следует воспринимать исключительно серьезно.

Гильдия Внешней Торговли

Анклавы Тэя в иностранных землях управляются через офисы Гильдии Внешней Торговли, базирующейся в Безантуре. Пятьдесят лет назад гильдия была простой оболочкой для организации, существовавшей лишь с целью продажи чартеров тэйским торговцам, желавшим торговать за границей. Успех торговли магическими изделиями сделал ведущих чиновников Гильдии Внешней Торговли представителями самого мощного, богатого и влиятельного народа Тэя.

Протяженные склады, захороненные хранилища и подобные крепостям здания гильдии охватывают множество акров земли и обслуживаются сотнями волшебников, множеством мощных магических стражей и простых охранников, клерков и тысячами тыщнорабочих. От причалов гильдии желтопарусные дромонды Тэя путешествуют во все уголки Внутреннего Моря, под плотной охраной неся продукцию магических цехов Тэя. В них же к тем же самым причалам богатство в форме золота, рабов и ценных торговых товаров возвращается в Тэй.

Гильдией Внешней Торговли управляет Самас Кул (LE мужчина человек превращающий 7/красный 8), блестящий, честлюбивый человек, высоко стоящий в рядах Красных Волшебников. Он уступает лишь зулкиру Друксусу Риму среди Красных Волшебников школы Превращения, главным образом из-за богатства, которое есть в его распоряжении. Как грандмастер поддержанной правительством гильдии, Самас Кул - номинальный аутарх, но, по правде говоря, его сила и влияние превышают таковые всех, кроме самых сильных тарчионов. Тучный и циничный, Самас Кул рассказывает по делам в усыпанных драгоценными камнями одежды, с кольцами, стоящими тысячи золотых, на каждом из пальцев, щеголяя богатством, которое льется через гильдию в казну Тэя (и в его собственную).

Несколько зулкиров считаются членами правления гильдии, хотя практически они предоставляют Самасу Кулу управлять действием, собирая взятки и вознаграждения за свою воздержанность и хорошее отношение. Теоретически Гильдия Внешней Торговли передает всю прибыль государству, но на практике государство получает намного меньше, чем зулкиры (или другие высокопоставленные Красные Волшебники), успевшие запустить в нее руки.

Много меньших Красных Волшебников номинально наняты гильдией, отвечая перед Самасом Кулом, при этом направляя доходы от своей работы поддерживающим их зулкирам. Гильдия Внешней Торговли покупает изделия, выработанные волшебниками в цехах и лабораториях зулкиров, для продажи их за границей, и множество Красных Волшебников вовлечено в движение необходимых ресурсов для поддержки потока товаров на высоком уровне. Другие Красные Волшебники служат в анклавах как администраторы, шпионы и стражи, а также как изготовители магических товаров. Гильдия привлекает существенное количество лучших и самых ярких из низкоранговых Красных Волшебников, строящих планы стать мастером или грандмастером гильдии и достичь элитного ранга, когда можно будет безнаказанно направлять прибыль в свои собственные карманы.

Побуждение и цели

Конечная цель зулкиров состоит в том, чтобы править миром. В течение столетий они пытались достичь этой цели силой оружия; теперь они пытаются делать это торговлей. Позволит ли система анклавов медленно захватить Фаэрун или нет, но она обеспечивает их невероятным количеством ресурсов для других их проектов, включая тренировку армий, финансирование исследования заклинаний и платежи шпионам и убийцам в иностранных странах.

Цель тэйских анклавов состоит в том, чтобы приобретать информацию и богатство, которые направляются на их родину. Также важны контакты и покровительство индивидуумов, желающих делать особые дела ради незаконных товаров или в обмен на одобрение. Лидер анклава ответственен за проследивание того, которые из изделий и услуг имеют хороший или плохой сбыт, и адаптируют персонал для производства изделий в соответствии со спросом.

В то время как некоторые отдельные Красные Волшебники - изоляционисты, ищущие способы отгородить свою нацию от других, чтобы защитить свои обширные магические секреты, они находятся в меньшинстве. Для Красного Волшебника сила - фундаментальная валюта, а магическая сила - самый широко принимаемый и понятный вид силы. Даже те, у кого нет намерений завоевать мир, желают обеспечить себе достаточно силы для того, чтобы урвать кое-что, уничтожить своего старого мастера, нанести поражение ненавистному конкуренту или найти утерянный артефакт. Красный Волшебник, отдающий что-либо (особенно магию), обычно имеет цель и собирается так или иначе получить от этого прибыль, хотя эта прибыль может быть неочевидна для получателя и может измеряться не в мерках материального богатства.

Вербовка

Красные Волшебники не заинтересованы в присоединении к их рядам не-тэйцев. Любой не-тэец достоин лишь порабощения, и из двух рас людей, живущих в Тэе, только мулан (потомки мулхорандского благородного класса) заслуживают истинной силы. Красные Волшебники не имеют никакого интереса к вербовке в свои ряды кого-либо, особенно таковых из "низшей" коренной расы их страны рашеми.

Однако, не-тэйцы могут быть ценными инструментами и союзниками, и Красные Волшебники всегда ищут тех, кто желает на них поработать - шпионами, разведчиками, защитниками, контрабандистами, работоторговцами, или в других задачах, которые они считают слишком тяжелыми или с которыми не хотят связываться сами. Таких индивидуумов можно найти практически в любой части мира, особенно около тех мест, где есть существенный анклав. Этим агентам часто платят магическими изделиями или магическими услугами.

Также, как они знают, что рабы - ценная собственность, которую не следует уничтожать без серьезных оснований, Красные Волшебники знают и то, что их контакты и служители за пределами Тэя требуют некоторой заботы и не должны быть брошены на произвол судьбы, если обстоятельства повернутся против них. Они имеют репутацию надежных торговцев и предпринимателей, и они не посылают преднамеренно квалифицированных агентов туда, где они могут погибнуть. Короче говоря, работники Красных Волшебников не одноразовые, но вполне могут быть пожертвованы, если их

смерть послужит какой-либо большей цели (или если спасение их требует расхода большего количества ресурсов, чем они стоят).

Союзники

Красные Волшебники имеют немного союзников, учитывая их историю предательства и агрессии. Их союзники - их агенты, тэйское отделение церкви Коссута, народ, оценивающий их товары (в лучшем незначительный союз) и местные закладчики, заинтересованные торговлей магией. У некоторых также могут быть соглашения с мощными извергами. Пока они поддерживают свою роль мирных торговцев, Красные Волшебники могут быть способны заключать союзы с уверенными коммерческими группами типа Железного Трона, Теневых Воров и Рундина. При тщательном подходе Красные Волшебники могут быть способны объединиться с более агрессивными группами типа Жентарима и Культа Дракона, занимая в их планах вторичную роль, но будучи способными быстро получить силу, когда почувствуют, что пришло время.

Тэйский волшебник почти всегда имеет фамильяра, и хотя такое существо делает волшебника уязвимым к кому-либо, кто может захватить его, это дает ему дополнительный набор глаз и ушей, чтобы шпионить за его врагами или оповещать о нападениях.

Самый большой союзник группы путешествующих Красных Волшебников - присутствие анклава. Анклав может функционировать как временная база действий, безопасный дом и место, где в критическом положении можно приобрести магические изделия. В пределах анклава Красные Волшебники политически на своей домашней земле. Стоя на более безопасной земле и поддержанные присутствием своих товарищей-тэйцев, они вряд ли перенесут злоупотребления от рук иностранцев. Внутри анклава Красный Волшебник может найти жилье и даже договориться о маскировке или телепортации в другое место. Путешествующая группа Красных Волшебников, спешащая к близлежащему городу, вероятно, ищет временного убежища.

Враги

Хотя Гильдия Внешней Торговли может носить мирное лицо, Красные Волшебники все же преданы злым целям в целом, и поэтому им противостоят организации, борющиеся со злом на Фаэруне. Первичные враги этого типа - Арфисты, редко выступающие открыто, ища вместо этого способы сорвать и продемонстрировать злые дела, которые Красные Волшебники совершают в облике продавцов магии. Арфисты при возможности отыскивают и освобождают рабов по пути в Тэй и уничтожают тайники и перевозки опасных тэйских магических изделий.

Союз Лордов выступает против групп, стремящихся управлять Севером через торговлю или предательство. Хотя Союз не противостоит Красным Волшебникам напрямую, он смотрит на них с подозрением, поскольку любое собрание волшебников нации, известной своей заинтересованностью доминированием над миром, представляет собой потенциальную угрозу свободе на Севере. Деятели Союза шпионят за тэйскими анклавами и агентами, сообщая о любых необычных действиях местным властям и другим группам типа Арфистов.

Жентарим осторожно присматривает за всеми известными тэйцами в пределах своей территории, поскольку хотя многие из Красных Волшебников воздают должное Бэйну (покровителю Черной Сети), Жентарим имеет свои собственные планы завоевания Фаэруна и не хочет какого-либо вмешательства от волшебников в красных одеждах. Однако, любое вторжение из Тэя в первую очередь, вероятно, будет нацелено на Агларонд и Рашемен, и Фзоул уверен, что тогда можно будет достичь некоторой договоренности.

Учитывая прошлые конфликты, народ Агларонда, Рашемена и Мулхоранда не доверяет Красным Волшебникам. Хотя они не делают никаких совместных усилий, чтобы противостоять Красным Волшебникам в нормальных ситуациях, верноподданные этих наций редко упускают возможность помешать тэйскому заговору, если это в пределах их сил.

Хотя их нацию в целом боятся и ненавидят, индивидуальные Красные Волшебники редко имеют личных врагов за пределами своей собственной организации. Как Красные Волшебники, они могут в общем быть недоверчивыми, но большинство их не делает никаких нападков на кого-либо. Конечно, некоторые заслужили себе репутацию работоторговцев, убийц, воров и угнетателей, но эти индивидуальные Красные Волшебники или устранены авантюристами, или имеют

Красные Волшебники: подсказки для ДМа

Красных Волшебников из анклавов лучше оставлять загадочными как можно дольше. В идеале герои должны чувствовать в тэйцах таинственный, несколько зловещий, но потенциально ценный ресурс. При обращении с дешевыми магическими изделиями тэйцы в общем честны и благородны, но если они поймут, что им что-то недоговаривают, им это не понравится. Герои должны пройти по линии между антитэйским фанатизмом (что означает, что они не получают более дешевых магических изделий, чем их враги) и полным согласием (что может обеспечить проблемы с добрыми церквями и организациями типа Арфистов).

Во многих местах анклав функционирует как небольшая часть Тэя с точки зрения исследования его героями. Красный Волшебник, преследуемый героями, может укрыться в пределах анклава, уверенный в своей способности избежать правосудия - если герои не пожелают встретиться с немалой защитой анклава и риском захвата и рабством ради преследования своего противника. Другой Красный Волшебник может использовать анклав как безопасную базу для того, чтобы строить заговоры и схемы против сил добра поблизости или спокойно ткать паутину взяточничества и задолженности среди местной знати через свои "дары" ценных изделий. Многие анклавы Красных Волшебников избегают таких схем и действуют просто как продавцы магии, особенно в тех городах, где правят добро и закон. Другие анклавы гораздо менее скрупулезны.

За пределами анклавов независимые группы Красных Волшебников - совсем другое дело. Они могут быть союзниками или врагами, в зависимости от действий и отношения героев. Отдельная группа тэйцев может стать союзником в команде против общего противника типа питающегося магией монстра или врага, который ждет у выхода из подземелья, чтобы забрать все магические изделия, найденные в его пределах, пока герои разбиты и слабы. Такие независимые группы могут быть противниками в бою или противниками по отыгрышу роли, скрываясь под защитой анклава. Хотя анклав и притворяется нейтральным, отдельные Красные Волшебники управляют спектром зла, и лишь редкие немногие сторонятся зла в преследовании магических знаний.

достаточные ресурсы, чтобы обуздать нападавших, и их репутация обычно заставляет потенциальных жертв убегать подальше.

В пределах рядов Красных Волшебников очень интенсивна конкуренция. Волшебники ненавидят своих бывших мастеров. Красные Волшебники не доверяют своим прежним ученикам. Конкурирующие ученики одного и того же мастера ненавидят друг друга. Специалисты различных школ враждуют по поводу того, который из путей ведет к большей силе, и меньшие волшебники завидуют тем, чья сила больше. Эти конфликты могут перерасти в маленькие войны, особенно в Тэе, где армии телохранителя обычно отражают силу своих владык. В других землях эти стычки громки и привлекают немало внимания, и те, кто ненавидят Красных Волшебников, часто стараются подстрекать такие конфликты в надежде избавиться от Красных Волшебников с минимальным риском для себя.

Этим битвам по личным соображениям редко позволяют происходить в пределах анклавов или даже городов, содержащих анклав, потому что кхазарк имеет власть собрать всех тэйских волшебников в пределах анклава и уничтожить ответственных за разрушение, продав их собственность в анклав. Сколь бы самоуверенными ни были некоторые из Красных Волшебников, ни один из них будет глуп настолько, чтобы навлечь на себя атаки множества волшебников сразу.

Как и с Красными Волшебниками в целом, добрые группы типа Арфистов плотно присматривают за отдельными членами, противостоя им, если они занимаются злой или незаконной деятельностью. Жентарим, Союз Лордов и другие агентства, подозрительные к Красным Волшебникам, наблюдают за отдельными членами, но редко нападают, если их не спровоцировать.

Столкновения

Красные Волшебники почти никогда не путешествуют в одиночку. Даже изгнанники и те, кто скрывают свою личность, нанимают для защиты телохранителей. Единственное, почему Красный Волшебник может быть встречен путешествующим в одиночестве - если его эскорт был убит.

Первичные члены столкновения с Красными Волшебниками - конечно же, персонажи с уровнями в престиж-классе Красного Волшебника. Красный Волшебник стоит отдельно от всех остальных персонажей группы, включая других волшебников, и тот, у кого больше всего уровней Красного Волшебника - лидер группы.

Большинство Красных Волшебников путешествует с меньшими волшебниками, обычно называемыми учениками независимо от уровня рассматриваемого волшебника. Большинство учеников - 4-го уровня или ниже и связаны клятвой (и иногда *обетом*) служить своему владыке - Красному Волшебнику.

Партию Красного Волшебника обычно сопровождает клерик Коссута, номинально отвечающий перед Красным волшебником, но фактически являющийся скорее оплаченным работником, чем связанным клятвой служителем. Некоторые из более злых Красных Волшебников путешествуют с клериками более темных божеств типа Бэйна, Ловиатар или Шар, но этих священников меньше допускают на большинстве земель, так что клерик Коссута - более безопасная ставка. Удачливый Красный Волшебник может путешествовать с клериком, сопровождаемым святыми монахами Коссута, хотя эти монахи обычно защищают клерика, а не Красного Волшебника.

Остальная часть группы - телохранители. Типичный тэйский телохранитель - боец 2-го уровня, хотя более бедные или более скромные Красные Волшебники иногда умеют обходиться 1-уровневыми бойцами или воинами. Только в более диких землях или в пределах границ Тэя они нанимают в качестве телохранителей злых гуманоидов типа орков, гноллов или гоблинов.

Красный Волшебник у себя дома в Тэе или путешествующий в пределах этой страны, вероятно, будет иметь больше телохранителей. Некоторые мощные волшебники имеют под своим командованием маленькие армии, способные поспорить с армиями тарчионов или зулкиров. Эти параноидальные волшебники редко бывают глупы настолько, чтобы использовать свои армии для нападения на правительственных солдат, что кончилось бы их быстрым устранением.

Типовые группы

Как заявлено в "Установке Кампании Забытых Царств", типичное столкновение с Красным Волшебником за пределами Тэя включает в себя лидера по крайней мере 7-го уровня, одного-двух подчиненных волшебников, клерика Коссута и по крайней мере пятерых телохранителей с умеренными навыками (представляющее столкновение EL 10, указанное ниже). Любой телохранитель 6-го уровня или выше может иметь уровни в престиж-классе тэйского рыцаря (см. ниже). Если указано [волшебник] - это волшебник-специалист в любой школе магии на выбор DМа.

Столкновение с тэйским волшебником (EL 4): 1 тэйский волшебник (LE человек [волшебник] 3), 1 телохранитель (LE человек боец 1).

Столкновение с тэйским волшебником (EL 6): 1 тэйский волшебник (LE человек [волшебник] 5), 2 телохранителя (LE человек боец 2).

Столкновение с Красным Волшебником (EL 8): 1 Красный Волшебник (LE человек [волшебник] 5/красный 1), 1 волшебник-ученик (LE человек [волшебник] 3), 4 телохранителя (LE человек боец 2).

Столкновение с Красным Волшебником (EL 10): 1 Красный Волшебник (LE человек [волшебник] 5/красный 2), 2 волшебника-ученика (LE человек [волшебник] 4), 1 клерик (LE человек клерик Коссута 4), 6 телохранителей (LE человек боец 2).

Столкновение с Красным Волшебником (EL 12): 1 Красный Волшебник (LE человек [волшебник] 5/красный 4), 2 тэйских волшебника (LE человек [волшебник] 6), 1 клерик (LE человек клерик Коссута 6), 4 телохранителя (LE человек боец 5).

Столкновение с Красным Волшебником (EL 14): 1 Красный Волшебник (LE человек [волшебник] 5/красный 6), 1 меньший Красный Волшебник (LE человек [волшебник] 5/красный 3), 2 волшебника (LE человеческий [волшебник] 6), 1 клерик (LE человек клерик Коссута 8), 4 телохранителя (LE человек боец 7).

Столкновение с Красным Волшебником (EL 16): 1 Красный Волшебник (LE человек [волшебник] 5/красный 8), 1 меньший Красный Волшебник (LE человек [волшебник] 5/красный 5), 2 волшебника (LE человек [волшебник] 6/красный 2), 1 клерик (LE человек клерик Коссута 10), 4 телохранителя (LE человек боец 9).

Бой и тактика

Красные Волшебники диктуют своим союзникам, как действовать в бою. Каждому типу союзника назначена роль, и отклонение от нее может означать убийство союзника - не обязательно из злости (хотя и это возможно), а от нахождения того не в том месте и не в то время. Опытные отряды учатся повиноваться приказам, так как они видели, что случается, когда эскадрон перемещается вправо, а не влево, и попадает в центр *огненного шара*, предназначенного для врага.

Красные Волшебники считают себя великими тактиками, хотя более знающие из них изучают отчеты о битвах и слушают своих советников, особенно любых тэйских рыцарей. Они предпочитают крупномасштабную агрессивную магию, типа *замешательства*, *облака-убийцы* и *огненного шара*. Они не гнушаются жертвовать своими собственными отрядами ради уничтожения врага, хотя если этого можно избежать, они так и сделают. (Если их телохранители нарушат их приказы и разрушат превосходный план атаки, такая жертва более вероятна). Учитывая их свободный доступ к магическим изделиям, они предпочитают собственным заклинаниям свитки и жезлы, если только не нужна действительно мощная магия. Некоторые волшебники (особенно отрекающиеся) предпочитают оставаться в обороне, используя контрзаклинание и ограждающую магию. Многие из них носят жезлы *рассеивания магии* только для этой цели.

Клерики, как ожидается, возьмут на себя роль поддержки при любом боевом столкновении, увеличивая способности и защиты Красного Волшебника и телохранителей, так как их собственная атакующая магия в общем слабее, чем силы, доступные Красному Волшебнику. Они, как ожидается, подготовят несколько заклинаний *лечения* различных уровней, и они носят микстуры или свитки с подобной магией. При столкновении с вражескими заклинателями они обычно используют заклинания *удержание персоны* и *тишина*, чтобы позволить Красному Волшебнику беспрепятственно читать заклинания.

Тэйские рыцари координируют солдат и удостоверяются, что приказы Красного Волшебника исполняются должным образом. Они знают, что нужны Красному Волшебнику, и защищают его от рукопашных атак. Тэйский рыцарь редко отходит от Красного Волшебника, если только не завлечен в драку. Эту агрессивную позицию предпочитают тэйские рыцари, имеющие доступ к способности уклонения, и Красные Волшебники, как известно, пользовались преимуществом этих навыков, посылая их в ближний бой с противниками и стреляя в них заклинаниями по области, требующими спасброски Рефлексов. Если он соответственно подготовлен или квалифицирован, рыцарь, вероятно, появится невредимым из груды вражеских тел.

Солдаты делают в бою большинство неблагодарной работы. Они обучены использовать тактику, не дающую врагам расходиться, и имеют особенно большой опыт по части формирования линий, которые нельзя обойти простым 5-футовым шагом (другими словами, их враги должны использовать натиск быка или захлестывание, чтобы прорваться сквозь них). Главная цель солдат состоит в том, чтобы не дать врагам вступить в рукопашную с их Красным Волшебником. Поскольку они скорее всего будут наказаны, если потерпят неудачу в своей обязанности, они иногда идут на огромный риск, чтобы не дать этому случиться - в конце концов, от вражеского бойца придет быстрая и чистая смерть по сравнению с той, которую может устроить рассерженный Красный Волшебник.

Силы и слабости

Величайшая сила Красных Волшебников - их магическая мощь. Красные Волшебники (и другие тэйские волшебники) имеют за свои деньги доступ к лучшим заклинаниям, лучшим изделиям и лучшим защитами. Любой, кто планирует противостоять Красному Волшебнику в магическом бою, должен быть мощнее него или подготовить изделия, компенсирующие навыки Красного Волшебника.

Помимо их магической силы, у Красных Волшебников много союзников (даже если эти союзники и не являются друзьями рассматриваемого Красного Волшебника), и они путешествуют группами. В отличие от многих странствующих монстров Фаэруна или существ с магическими способностями, клерики, телохранители и даже другие волшебники, поддерживающие Красных Волшебников, знакомы друг с другом как любая приключенческая партия. Эти группы в максимально возможной степени пользуются преимуществами ландшафта и навыков друг друга, чтобы нанести поражение противнику.

Самая большая слабость Красных Волшебников - их уверенность в магии. Если завлечь их в область мертвой магии или в *антимагическое поле* (или если атаковать их из такого места), большинство магии Красных Волшебников может оказаться бесполезной, и будут вынуждены для защиты положиться на своих телохранителей и свои собственные минимальные боевые способности. Точно так же заклинание *тишина* срывает многие из их колдовских способностей.

Оружие и оснащение

Персонажи - Красные Волшебники обычно имеют больше магических изделий, чем стандартный персонаж, потому что их магические устройства были приобретены в Тэе или в анклавов со скидкой 10%. Этим персонажам также предоставляют дополнительное оснащение их привилегированные классы.

Типичное магическое оснащение, умения, показатели способностей и запрещенные школы для тэйского волшебника или Красного Волшебника даны ниже. См. прилагаемую таблицу для большего количества деталей.

1-й уровень: Микстуры: *кошачья грация*, *лечение легких ран*, *подъем паука*. Свитки: *опалитель Аганаззара* (или *теневой спрей* для прорицателя/чародея/иллюзиониста), *снежный рой Сниллока* (или *невидимость* для прорицателя/чародея/иллюзиониста), *рассеивание магии*, *полет*, *щит* (2).

2-й уровень: Жезл: *магическая ракета* (сон для прорицателя/чародея/иллюзиониста). Микстуры: *лечение легких ран*, *сокрытие*, *невидимость*, *любовь*. Свитки: *опалитель Аганаззара* (или *теневой спрей* для прорицателя/чародея/иллюзиониста), *снежный рой Сниллока* (или *невидимость* для прорицателя/чародея/иллюзиониста), *рассеивание магии*, *полет*, *щит* (2), *паутина*.

3-й уровень: Жезл: *магическая ракета* (сон для прорицателя/чародея/иллюзиониста). Микстуры: *невидимость*, *Интеллект*, *лечение умеренных ран* (2), *прыжок* (3-го уровня заклинателя), *доспех мага* (3-го уровня заклинателя). Свитки: *опалитель Аганаззара* (или *теневой спрей* для прорицателя/чародея/иллюзиониста), *снежный рой Сниллока* (или *невидимость* для прорицателя/чародея/иллюзиониста), *рассеивание магии*, *полет*, *щит* (2).

4-й уровень: *Наручи доспеха +1*. Жезл: *магическая ракета* (сон для прорицателя/чародея/иллюзиониста), *обнаружение магии*. Микстуры: *лечение умеренных ран*, *Интеллект*. Свитки: *рассеивание магии*, *паутина*, *полет*, *щит* (2), *заряд молнии* (*удержание персоны* для прорицателя/чародея/иллюзиониста).

5-й уровень: Наручи доспеха +1, плащ сопротивления +1. Жезл: рука мага. Микстуры: лечение серьезных ран, Интеллект. Свитки: рассеивание магии, паутина (2), щит (2), стена огня (замешательство для прорицателя/чародея/иллюзиониста), огненный шар (2) (смещение [2] для прорицателя/чародея/иллюзиониста).

6-й уровень: Наручи доспеха +1, плащ сопротивления +1, первый символ Куала (кнут). Жезл: слепота/глухота. Микстуры: лечение умеренных ран, Интеллект. Свитки: рассеивание магии, паутина, щит (2), ледяной шторм (улучшенная невидимость для прорицателя/чародея/иллюзиониста).

7-й уровень: Наручи доспеха +1, плащ сопротивления +1, кольцо защиты +1. Жезл: кислотная стрела Мелфа. Микстуры: защита от элементов (огонь). Свитки: рассеивание магии, паутина, щит (2), создание магической татуировки (2), кислотная стрела Мелфа (7-го уровня заклинателя).

8-й уровень: Наручи доспеха +1, плащ сопротивления +1, кольцо защиты +1. Жезл: магическая ракета (9-го уровня заклинателя) (шокирующая хватка [9-го уровня заклинателя] для прорицателя/чародея/иллюзиониста). Микстуры: лечение серьезных ран, огненное дыхание. Свитки: рассеивание магии, паутина, щит (2), стена льда (2) (зачарование монстра [2] для прорицателя/чародея/иллюзиониста), огненный шар (7-го уровня заклинателя) (вызов монстра III [7-го уровня заклинателя] для прорицателя/чародея/иллюзиониста).

9-й уровень: Плащ сопротивления +1, кольцо защиты +1, наручи доспеха +2, рука мага. Микстура: лечение серьезных ран. Свитки: рассеивание магии, паутина, щит (2), вызов монстра IV (8-го уровня заклинателя).

10-й уровень: Плащ сопротивления +1, кольцо защиты +1, наручи доспеха +2, брошка щита. Жезл: заряд молнии (рассеивание магии для прорицателя/чародея/иллюзиониста). Микстура: Интеллект. Свитки: защита от стрел, паутина, щит (2), огненный шар (10-го уровня заклинателя) (спешка [10-го уровня заклинателя] для прорицателя/чародея/иллюзиониста), плоть в камень, телепорт.

Умения: 1-й, Написание Свитка, Фокус Татуировки, Крепость; 3-й, Сварить Зелье; 5-й, Создание Магического Оружия и Доспехов; 6-й, Боевое Колдовство; 9-й, Дисциплина; 10-й, Ускорение Заклинания.

Показатели способностей: Сила 8, Ловкость 14, Телосложение 13, Интеллект 15 (16 на 4-м, 17 на 8-м), Мудрость 12, Харизма 10.

Запрещенные школы специалистов - по умолчанию: Отрекающийся, Зачарование; прзывающий, Зачарование и Иллюзия; прорицатель, Воплощение; чародей, Воплощение; воплощающий, Зачарование и Иллюзия; иллюзионист, Воплощение; некромант, Зачарование; превращающий, Зачарование и Иллюзия.

НРС - ТЭЙСКИЙ ВОЛШЕБНИК ИЛИ КРАСНЫЙ ВОЛШЕБНИК

Уровень	Нр	АС	Инициатива	Скорость	Кинжал (1d4)	Легкий арбалет (1d8)	С/Р/В	Колд/Зна (любые 3)	Кон	Алх	Закл/день
1-й	7	12	+2	30 фт.	-1	+2	+1/+2/+3	+6	+5	-	3/3
2-й	9	12	+2	30 фт.	+0	+3	+1/+2/+4	+7	+6	-	4/4
3-й	12	12	+2	30 фт.	+0	+3	+2/+3/+4	+8	+7	-	4/4/3
4-й	14	13	+2	30 фт.	+1	+4	+2/+3/+5	+10	+8	-	4/5/4
5-й	17	13	+2	30 фт.	+1	+4	+3/+4/+6	+11	+9	+4	4/5/4/3
6-й+	19	13	+2	30 фт.	+1	+4	+3/+4/+8	+12	+10	+5	4/5/5/4
7-й	22	14	+2	30 фт.	+2	+5	+3/+4/+9	+13	+11	+6	4/6/5/4/2
8-й	24	14	+2	30 фт.	+2	+5	+4/+5/+9	+14	+12	+7	4/6/5/5/3
9-й	27	15	+2	30 фт.	+3	+6	+4/+5/+10	+15	+13	+8	4/6/6/5/3/2
10-й	29	15	+2	30 фт.	+3	+6	+4/+5/+10	+16	+14	+9	4/6/6/5/4/3

Колд/Зна: Модификаторы проверок Колдовства и Знания. **Кон:** Модификатор проверки Концентрации. **Алх:** Модификатор проверки Алхимии.

+ К 6-му уровню тэйский волшебник квалифицирован и почти всегда принимает престиж-класс Красного Волшебника. С 6-го уровня и выше статистика, данная здесь, включает выгоды от престиж-класса (см. "Установку Кампании Забытых Царств").

Клерики, сопровождающие Красных Волшебников, используют стандартные показатели способностей, умения и оснащение, представленные в Главе 2 "Руководства Ведущего", плюс микстура лечения умеренных ран и бонусное оснащение для тэйского происхождения.

Следующее - типичное оснащение, умения и показатели способностей тэйского бойца-телохранителя или тэйского рыцаря. Информация ниже включает бонусные умения для людей, так как все тэйские бойцы - люди, а также бонусное региональное оснащение на 1-м уровне. См. прилагаемую таблицу для большего количества деталей.

1-й уровень: Наборная кольчуга, большой металлический щит, длинный меч мастерской работы, композитный короткий лук, 20 стрел. Микстуры: лечение умеренных ран (2).

2-й уровень: Полупластинчатый доспех, большой металлический щит, длинный меч мастерской работы, могучий композитный короткий лук мастерской работы (+2 бонус Силы), 20 стрел мастерской работы. Микстуры: лечение умеренных ран (2), выносливость.

3-й уровень: Полный пластинчатый доспех, большой металлический щит, длинный меч мастерской работы, могучий композитный короткий лук мастерской работы (+2 бонус Силы), 20 стрел мастерской работы. Микстуры: лечение умеренных ран (2), выносливость.

4-й уровень: Полный пластинчатый доспех, большой металлический щит, длинный меч мастерской работы, могучий композитный короткий лук мастерской работы (+3 бонус Силы), 20 стрел мастерской работы. Микстуры: лечение умеренных ран (2), выносливость.

5-й уровень: Плащ сопротивления +1, полный пластинчатый доспех, большой металлический щит, длинный меч мастерской работы, могучий композитный короткий лук мастерской работы (+3 бонус Силы), 20 стрел мастерской работы. Микстуры: лечение умеренных ран (2), выносливость.

6-й уровень: Плащ сопротивления +1, +1 полный пластинчатый доспех, большой металлический щит, длинный меч мастерской работы, могучий композитный короткий лук мастерской работы (+3 бонус Силы), 20 стрел мастерской работы. Микстуры: лечение умеренных ран (2), выносливость.

7-й уровень: *Плащ сопротивления +1, +1 полный пластинчатый доспех, большой металлический щит, +1 длинный меч, могучий композитный короткий лук мастерской работы (+3 бонус Силы), 20 стрел мастерской работы. Микстуры: лечение умеренных ран (2), выносливость.*

8-й уровень: *Плащ сопротивления +1, +1 полный пластинчатый доспех, +1 большой металлический щит, +1 длинный меч, могучий композитный короткий лук мастерской работы (+3 бонус Силы), 25 +1 стрел. Микстуры: лечение умеренных ран (2), выносливость.*

9-й уровень: *Плащ сопротивления +1, +1 полный пластинчатый доспех, +1 большой металлический щит, +1 длинный меч, +1 могучий композитный короткий лук (+3 бонус Силы), 25 +1 стрел. Микстуры: лечение умеренных ран (2), выносливость.*

10-й уровень: *Плащ сопротивления +1, +2 полный пластинчатый доспех, +1 большой металлический щит, +1 длинный меч, +1 могучий композитный короткий лук (+3 бонус Силы), 25 +1 стрел. Микстуры: лечение умеренных ран (2), выносливость.*

Умения: 1-й, Улучшенная Инициатива, Фокус Оружия (композитный короткий лук), Фокус Оружия (длинный меч); 2-й, Силовая Атака, 3-й, Железная Воля; 4-й, Специализация Оружия (длинный меч); 6-й, Раскол, Выстрел в Упор; 8-й, Улучшенный Критический (длинный меч); 9-й, Быстрое Выхватывание, 10-й, Молниеносные Рефлексы.

Показатели способностей: Сила 15 (16 на 4-м, 17 на 8-м), Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 8.

НПС - ТЭЙСКИЙ БОЕЦ ИЛИ ТЭЙСКИЙ РЫЦАРЬ

Уровень	Нр	АС	Иниц	Скор.	Длинный меч (1d8)	Композитный короткий лук (1d6)	С/Р/В	Запуг	Зна (тайны)	Зна (Тэй местный)	Под/Пры	Обн
1-й	12	19	+5	20 фт.	+5 (+2 урон)	+4	+4/-1/+1	+0	-	+1	-5	-
2-й	19	20	+5	20 фт.	+6 (+2)	+5 (+2 урон)	+5/-1/+1	+0	+1	+1	-5	-
3-й	27	21	+5	20 фт.	+7 (+2)	+6 (+2)	+5/+0/+4	+1	+1	+1	-4	-
4-й	34	21	+5	20 фт.	+9 (+5)	+7 (+3)	+6/+0/+4	+1	+1	+1	-3	-
5-й	42	21	+5	20 фт.	+10 (+5)	+8 (+3)	+7/+1/+5	+1	+1	+1	-2	-
6-й+	49	22	+5	20 фт.	+11/6 (+5)	+9/4 (+3)	+9/+1/+5	+1	+1	+1	-1	+3
7-й	57	22	+5	20 фт.	+12/7 (+6)	+10/5 (+3)	+10/+1/+5	+1	+1	+1	+0	+3
8-й	64	23	+5	20 фт.	+13/8 (+6)	+11/6 (+4)	+10/+2/+6	+3	+1	+1	+0	+3
9-й	72	23	+5	20 фт.	+14/9 (+6)	+12/7 (+5)	+11/+2/+6	+3	+1	+1	+1	+3
10-й	79	24	+5	20 фт.	+15/10 (+6)	+13/8 (+5)	+11/+2/+6	+3	+1	+1	+1	+5

Запуг: Модификатор проверки Запугивания. **Зна:** модификатор проверки Знания. **Под/Пры:** Модификаторы проверок Подъема и Прыжка. **Обн:** Модификатор проверки Обнаружения.

+ На 6-м уровне тэйский боец квалифицирован и почти всегда принимает престиж-класс тэйского рыцаря. С 6-го уровня и выше данная здесь статистика включает выгоды от престиж-класса (см. описание, ниже).

На тэйской земле

К любому тэйскому анклаву применяется Закон Суверенитета: земля, на которой стоит анклав, считается тэйской землей, и тэйский закон - единственный закон. Это не просто слова торгового соглашения - Красные Волшебники полагают, что земля анклава будет частью Тэя, и хотя они не ищут способов оскорбить своих соседей странными тэйскими обычаями, они не против наказать правонарушителей по-своему.

Того, кого поймали за кражу, могут выпороть, заклеить или (редко) казнить. У Красных Волшебников введены резкие штрафы для тех, кто оскорбляет Красных Волшебников или вредит им, избиение, заключение и порабощение - обычные ответы на это. Это не дает большинству храбрых или безрассудных авантюристов болтаться по анклав, оскорбляя народ и беспокоя Красных Волшебников.

Тэйские солдаты патрулируют анклавы день и ночь. Если они видят, что кто-либо может причинить некие неприятности или просто находится в пределах анклава, солдаты останавливают рассматриваемую персону. Во многих случаях те, кто могут причинить неприятности, включают паладинов и клериков с честными намерениями, особенно оппозиционно настроенных в отношении действий Красных Волшебников или Тэя вообще. В этих случаях солдаты вежливо просят их покинуть анклав. Если их спрашивают - почему, солдаты отвечают, что рядом с народом, подобным им, тэйцам некомфортно - как им самим могло бы быть неудобно, если бы они блуждали по Безантуру в Тэе. Охранники объясняют, что ради любезности посетители должны уйти или по крайней мере найти некоторое место за пределами анклава, чтобы оставить в нем свое оружие, дабы избежать волнения у местных тэйцев. Их бизнес приветствуется, но предпочтительно без напряжения отношений с вооруженными чужаками.

Во время такого разговора для поддержки своих подходов все больше охранников, и ближайший тэйский волшебник или двое также могут присоединиться к толпе. Если нарушители спокойствия отказываются уходить, солдаты предлагают проводить их до края анклава или в посольство, где один из старших волшебников может разъяснить ситуацию. Если они все еще отказываются, охранники могут заключить посетителей в тюрьму в качестве нарушителей, что обычно заканчивается пребыванием в тюрьме и последующим изгнанием из анклава.

Когда ваши герои посещают анклав, подчеркните различие между окружающим городком и самим анклавом. Народ смотрит и говорит иначе, здания странно украшены, вооруженная охрана встречается чаще и она многочисленна. Большинство народа носит татуировки, и бритые головы - норма, даже для женщин. Волшебников примечательно много, и когда идет таковой в красных одеждах, все на улицах замолкают и опускают взгляд. У Красных Волшебников есть сила, а также право и воля выплеснуть эту силу на любого, кто находится в пределах их домена.

Специальные изделия и сверхъестественные способности

Красные Волшебники изобрели множество заклинаний, предназначенных для уничтожения и оскорбления их противников. Некоторые из более обычных включают *воспламенение*, *форму изверга* и *пламенный кинжал* (все они описаны в Приложении). В качестве поставщиков магических изделий они также создали новое оружие типа *эбеновой плети* и *ночного клинка* (описаны в Приложении), а из магического оружия предпочитают таковое со свойством пылающего.

В общем Красные Волшебники или те, кого они нанимают, используют не так много подобных заклинаниям или сверхъестественных способностей. Некоторые индивидуумы, типа мощных Красных Волшебников со способностями архимага или умениями типа Врожденного Заклинания, могут иметь такие силы, но это - уникальные индивидуумы, а не представители обычного членства.

Известные исключения включают тех, кто следуют странными путями к бессмертию, типа личства. Эти существа, чаще всего некроманты, имеют стандартные магические способности любого существа, которым они становятся. Многие из Красных Волшебников, активных в тэйской политике, скрывают свою природу нежити от других, зная, что быть нежитью тайно - значит получить преимущество над теми, кто может попытаться убить их. Эти личи сохраняются лучше, чем типичные личи, и могут даже маскироваться иллюзиями, чтобы отклонить случайные подозрения.

Престиж-класс Тэйский рыцарь (Thayan Knight)

Хотя Красные Волшебники не против взрывать своих противников смертельными заклинаниями или крошить разум своих врагов темной магией, бывают случаи, когда они нуждаются в защитниках, умеющих обращаться с мечом. Эти защитники - тэйские рыцари, знакомые с магией и не лояльные никому, кроме татуированных магов.

Тэйские рыцари действуют как телохранители и штурмовики Красных Волшебников и как расширение их досягаемости. Они ведут обычные тэйские отряды в битву и помогают охранять анклавов волшебников. Хотя их и называют рыцарями, они не имеют никакого кодекса поведения, и единственное правило, связывающее их - то, что их жизнь ничего не стоит по сравнению с безопасностью Красных Волшебников.

Почти все тэйские рыцари - бойцы, хотя известны монахи и рейнджеры, последовавшие этим путем. Варвары, как правило, слишком опрометчивы, чтобы концентрироваться на защите, а других индивидуумов Красные Волшебники считают слишком слабыми для обязанностей тэйского рыцаря.

Hit Die: d10

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать тэйским рыцарем, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Человек

Регион: Тэй

Базовый бонус атаки: +5

Навыки: Запугивание 2 разряда, Знание (тайны) 2 разряда, Знание (Тэй местный) 2 разряда

Социальный статус: Не раб

Умения: Железная Воля, Фокус Оружия (длинный меч).

Мировоззрение: Любое недоброе

Специально: Присяга на преданность Красным Волшебникам Тэя.

Навыки Класса

Навыки класса тэйского рыцаря (и ключевая способность для каждого навыка) - Блеф (Харизма), Подъем (Сила), Ремесло (Интеллект), Сбор Информации (Харизма), Приручение Животного (Харизма), Инсинуация (Мудрость), Запугивание (Харизма), Прыжок (Сила), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (Тэй местный), Профессия (Мудрость), Поездка (Ловкость), Обнаружение (Мудрость) и Плавание (Сила).

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТЭЙСКИЙ РЫЦАРЬ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+1	+2	+0	+0	Ужасы Тэя (+2 <i>страх</i> , +1 <i>зачарование</i>), покровительство зулкира
2-й	+2	+3	+0	+0	Защитник зулкира
3-й	+3	+3	+1	+1	Умение бойца
4-й	+4	+4	+1	+1	Ужасы Тэя (+4 <i>страх</i> , +2 <i>зачарование</i>), последнее противостояние
5-й	+5	+4	+1	+1	Чемпион зулкира

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса тэйского рыцаря.

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

Ужасы Тэя (Ex): Из-за долгого подвергания жестокости своей родины, тэйский рыцарь получает +2 бонус морали на спасброски против эффектов устрашения и +1 бонус морали на спасброски против эффектов *зачарования*. На 4-м уровне эти бонусы увеличиваются до +4 и +2 соответственно. Ни один из этих бонусов не применяется против атак со стороны Красных Волшебников.

Покровительство зулкира (Su): На 1-м уровне рыцарь подвергается долгому и болезненному татуировочному ритуалу. Эта магическая татуировка, размещаемая на затылке или на лбу, обеспечивает +2 бонус сопротивления на спасброски Рефлексов. Татуировка также отмечает рыцаря как лояльного Красным Волшебникам. Рыцарь автоматически проваливает все спасброски против воздействующих на разум заклинаний, наложенных Красным Волшебником. Когда татуировка видна, рыцарь получает +2 бонус морали по проверкам Запугивания, как экстраординарная способность. Татуировка не считается использованием места для магического изделия, но вычитается из предела магических татуировок, позволяемых заклинанием *создание магической татуировки*.

Защитник зулкира (Ex): Рыцарь 2-го уровня получает +2 бонус морали на атаку и урон против любого существа, которое атакует или которое ранее на его глазах атаковало Красного Волшебника.

Умение бойца: На 3-ем уровне тэйский рыцарь может выбирать любое умение (кроме Специализации Оружия) из списка бонусных умений из Главы 3 "Руководства Игрока" или любое умение с описателем [боец] из "Установки Кампании Забытых Царств".

Последнее противостояние (Su): Однажды в день, как стандартное действие, рыцарь 4-го уровня или выше может вдохновлять свои отряды. Союзники в пределах 10 футов от рыцаря получают 2d10 временных очков жизни. Эта способность воздействует на количество существ, равное уровню классов рыцаря + модификатор Харизмы и продолжается такое же количество раундов.

Чемпион зулкира (Su): На 5-м уровне рыцарь получает большую магическую татуировку поперек своего лица, показывающего его преданность защите Красных Волшебников. Однажды в день рыцарь может брать +2 бонус удачи на отдельный спасбросок. Этот бонус может быть принят после броска и применения к нему других модификаторов. Когда татуировка видна, рыцарь получает +4 бонус морали по проверкам Запугивания, как экстраординарная способность. Татуировка не считается использованием места для магического изделия, но вычитается из предела магических татуировок, позволяемых заклинанием *создание магической татуировки*.



Анклав Проскура

Эта статистика дана для анклава Красных Волшебников в пределах города Проскур на Побережье Дракона. Этот анклав - типичный пример анклава в пределах большого города, имеющего относительно свободные законы и открытый разум в отношении спорных проблем типа рабства и незаконных субстанций.

Штаб: Проскур, Побережье Дракона.

Члены: Сорок один - волшебников и Красных Волшебников, плюс около сотни вспомогательного персонала, включая охранников и клерков.

Лидер: Кхазарк Чатин Зарн.

Самое видимое из лиц Красных Волшебников Тэя - тэйский анклав. Как описано в "Установке Кампании Забытых Царств", размер каждого анклава зависит от размера поселения, в котором он расположен; каждый анклав строится так, чтобы количество его обитателей равнялось примерно 1% от населения поселения. (Население Проскура - около 14,000). Этот анклав с легкостью может использоваться в любом другом городе Фаэруна примерно такого же размера, если ваша кампания проходит в другом месте в мире.

Если ваша кампания не затрагивает Проскур, этот анклав можно разместить в другом городе подобного или большего размера, предпочтительно - в портовом городе, типа Аскатлы, Калимпорта, Марсембера, Мулмастера, Саэрлуна, Телфлэмма, Уотердипа или Вестгейта.

Проскур

Проскуром управляют бывшие члены местной гильдии воров. Город имеет репутацию честного, и лидер совета Проскура имеет доброе мировоззрение. Однако, незаконные действия в городе допускаются, пока это позволяет совет, от чего в общем он получает часть прибыли. Так как тэйские анклавов обычно показывают себя весьма прибыльными, совет был более чем счастлив отдать секцию города Красным Волшебникам, и результаты его не разочаровали. Санкция совета также позволяет Красным Волшебникам заниматься кое-какими грязными делишками, типа продажи редких и магических наркотиков и тихой и маленькой торговли рабами.

Персонал анклава

Сорок один волшебник, четверо из которых - Красные Волшебники, живут и работают в анклав. В анклав живет еще около сотни тэйцев; главным образом это охранники, служители, клерки и квалифицированные торговцы. Несколько клериков гарантируют, что тэйцы могут соблюдать религиозные обычаи своей родины. Статистика волшебников, клериков и тэйских рыцарей подытожена ниже. Большинство остальных тэйцев анклава - обыватели или эксперты 1-го - 8-го уровней; их статистика дана в описании области, в которой они работают.

Большинство волшебников низшего уровня меняют работу каждые несколько недель, как приказывает кхазарк, чтобы расширить их навыки и не дать им слишком привязаться или стать лояльным к работе или предпринимателю. Из-за этой политики в статьях, описывающих предприятия анклава, указаны только постоянные работники. Другие члены описаны как "два волшебника 3-го уровня и один волшебник 2-го уровня" и так далее.

Не все волшебники, назначенные в анклав, указаны в описаниях мест. Остальные находятся в отпусках, могут уйти на приключения или служить в вооруженных силах или в городской страже Проскура для получения опыта и, таким образом, способности по возвращении делать большее количество магических изделий.

Все Красные Волшебники и тэйские волшебники происходят из расы мулан, составляющей правящий класс Тэя. Большинство остальных в анклав - расы рашеми. Не следует путать их с коренным народом Рашемена или с языком этой земли, также называемым Рашеми.

Волшебники

Чатин Зарн (LE женщина человек чародей 9/красный 3). Чатин Зарн - кхазарк анклава, властелин, наделенный всей силой и властью Тэя в Проскуре.

Ториск Хаут (LE мужчина человек иллюзионист 9/красный 1) - мастер-шпион анклава, второй в команде.

Мурит Гарас (LN мужчина человек отрекающийся 8/красный 1) - мастер магической торговли анклава.

Алот Каканос (N мужчина человек чародей 8) часто уходит на различные миссии для кхазарка.

Урхун Крен (NE мужчина человек некромант 5/красный 2) - мастер магии татуировки.

Рамшан Дун (LE мужчина человек иллюзионист 6) управляет магической галереей Мурита Гараса.

Нефлас Феторил (N женщина человек призывающий 6).

Толан Анк (LE женщина человек чародей 6).

Тазал Табар (NE мужчина человек отрекающийся 5) управляет магазинами и цехами свитков и микстур.

Демтра Фэн (NE женщина человек чародей 5).

Умара Заксим (NE женщина человек иллюзионист 5).

Сопсек Зан (NE мужчина человек отрекающийся 4) - секретарь кхазарка.

Другие волшебники: Четыре 4-го уровня, семь 3-го уровня, восемь 2-го уровня и десять 1-го уровня.

Клерики

Со-Кехур (LE мужчина человек клерик 9 Коссута) - высокий священник Храма Коссута.

Дума Варр (LE женщина человек боец 7/божественный чемпион Коссута 1) - Рыцарь Огненного Селезня, ответственная за безопасность Храма Коссута.

Тазар-Ке (NE мужчина человек клерик 5 Коссута) - Хранитель Пламени, отвечающий за алтарь Коссута, второй в команде с Со-Кехуром.

Мурити (LE женщина человек клерик Ловиатар 2).

Толара (LE женщина человек клерик Бэйна 2).

Зоха (LE женщина человек клерик Шар 2).

Аколиты Коссута: три 2-го уровня и шесть 1-го уровня.

Тэйские Рыцари

Нулар Рин (LE мужчина человек боец 7/тэйский рыцарь 5) служит кхазарку телохранителем и советником.

Саввис Даал (LE женщина человек боец 5/тэйский рыцарь 4) отвечает за загоны рабов в подземных уровнях под анклавом.

Магнус Варн (NE мужчина человек боец 5/тэйский рыцарь 3) служит Ториску Хауту и часто относит сообщения мастера-шпиона его контактам в городке.

Арзел Фен (LN женщина человек боец 6/тэйский рыцарь 1).

Азар Враск (LE мужчина человек боец 5/тэйский рыцарь 1).

Известные анклавов

Следующие города имеют известные анклавов по крайней мере в пятьдесят тэйцев: Аскатла, Врата Балдура, Калонт, Калимпорт, Симбар, Хиллсфар, Хлат, Хлондет, Иннарлит, Ирайбор, Марсембер, Мессемпрар, Мулмастер, Прокампура, Вороний Утес, Саэрлун, Скардейл, Скорнубел, Суренар, Телфлэм, Уотердип, Вестгейт и Ихонн.

Другие большие города могут иметь отдельный магазин с горсткой тэйских волшебников или посещаться по крайней мере раз в месяц путешествующими волшебниками с товарами на продажу. Страны с долгой историей злоупотреблений и насилия от рук Красных Волшебников - типа Агларонда, Рашемена и Мулхоранда - отказываются позволять любой вид постоянных анклавов в пределах своих городов.

Охрана

Тэйцы используют для защиты анклава отделение из тридцати шести охранников. Охранники (воин 1 - воин 3, в чешуйчатых кольчугах, с большими щитами, легкими арбалетами и скимитарами) организованы в команды по пять-шесть человек. Сержант охраны (боец 2 - боец 4) возглавляет каждую из команд. Охранниками командует лейтенант Карван Хур (LE мужчина человек боец 5). Карван Хур подчиняется приказам любого из Красных Волшебников или тэйских рыцарей, но на практике Красные Волшебники игнорируют охранников, а тэйские рыцари тенью скользят за высокопоставленными Красными Волшебниками как вечно осторожные телохранители. Кроме того, Храм Коссута размещает свое собственное маленькое отделение охранников.

Примерно три четверти простых охранников и все их лидеры - тэйцы. Карван Хур нанимает небольшое количество местных наемников для дополнения своей охраны, но он очень плотно присматривает за этими иностранцами.

Две из команд охраны дежурят днем и две - ночью. Команда, свободная днем, скорее всего проведет половину дня в обучении с оружием, а остальную часть дня будет отдыхать. Охранники обычно дежурят так, как описано ниже.

День: Два охранника и сержант у главных ворот, по два охранника у северных и южных ворот, двое в переднем зале здания посольства (область 33), двое ходят по парапетам и двое - по комплексу.

Ночь: Два охранника у главных ворот, два в переднем зале здания посольства (область 33), двое ходят по парапетам, по одному в каждой из башен (области 6 и 20), на крыше казарм (область 28) и на северной крыше зала (область 31), и двое плюс сержант бродят по комплексу.

Расположение анклава

Названия мест в анклав - назван ия зданий или областей, сопровождаемые (когда соответствует) указаниями на характер бизнеса магазина. Большинство владельцев использует верхний уровень как место жительства, а подвальный уровень - как хранилище.

Внешние стены

Анклав Проскура занимает то, что ранее было несколькими кварталами преуспевающего делового района. Многие из зданий все еще стоят - например, Храм Коссута занимает здание, которое было прежде уже не используемым храмом Вокин. Другие были снесены, чтобы расчистить место для новых построек, типа здания посольства. Тэйцы укрепили все внешние стены, заложили кирпичом любые наружные окна на уровне земли и построили каменные стены поперек бывших проездов, чтобы изолировать тэйский анклав от окружающего его города.

Следовательно, анклав Проскура представляет собой неопределенно угрожающее и защитное лицо остальной части города. Все внешние здания - по крайней мере двухэтажные, как и стены между ними (ДС Подъема 25). Тэйцы поощряют на верхушках внешних стен рост зеленого мха, который считается скользкой поверхностью при проверках Подъема.

Крыши

За исключением внешнего парапета, большинство крыш комплекса покрыто толстой глиняной плиткой и имеет крутые скаты. Здание казарм (область 28), охранные башни (области 6 и 20) и северный зал (область 31) имеют свободный выход на крышу по лестницам, но немногие из других зданий имеют доступ на крыши - хотя у каждого дома есть маленькие слуховые окна или отдушины, по которым находчивый грабитель может протиснуться внутрь (ДС Искусства Побегу 30).

Чтобы предотвратить такие проникновения, кхазарк Зарн захватила двух горгулий и заставила их охранять небеса над комплексом по ночам. Логовище горгулий - на колокольне Храма Коссута (область 32). Хотя Зарн гарантирует их повиновение заклинаниями *зачарование монстра*, она также вознаграждает их случайными рабами или пленниками. Горгульям дан приказ атаковать любого, кто летит над комплексом или находится на крыше, если это не охранник или Красный Волшебник.

Внутренняя часть комплекса

В течение часов дневного света южный внутренний двор - часть комплекса между главными воротами и юго-восточным комплексом магазинов и цехов - кишит клиентами, местными торговцами, поставляющими продовольствие и припасы, и зеваками. Земля - плотно утрамбованная, превращаясь в грязь после хорошего дождя.

Немногие из посетителей блуждают в более тихом внутреннем дворе к северу от здания Стоячего Камня (область 27) и охраняемого дома (области 22-26). Среди клиентов большинство посещает торговый центр (области 7-13), так как немногие из простого народа Проскура могут позволить себе даже самый дешевые из магических товаров, предлагаемых в охраняемом доме.

Ночью, когда магазины закрыты, движение во внутренней части быстро затихает. Все клиенты выпроваживаются из помещений вскоре после заката. Тэйцы бродят по комплексу еще пару часов после закрытия магазинов, собираясь в столовой, бане или дважды в десятидневку - в Храме Коссута. Высокопоставленным жителям анклава позволяют в это время принимать в анклав гостей, и местных проскуранов, уважающих Коссута (таких немного, но они есть), также можно в это время встретить здесь. Любой не-тэец должен сопровождаться своим хозяином (или аколитом, в случае прихожанина) или в лучшем случае будет выгнан.

Маленькое количество лазутчиков или шпионов может быть способно перемещаться скрытно, не привлекая слишком много внимания, но высока возможность того, что в конечном счете их заметят - охранники знают внешность практически всех постоянных жителей анклава.

К полуночи не остается никого, кроме охранников и случайных старших волшебников или клериков, занятых некими своими скрытными делами, и охранники настойчиво бросают вызов любому, кого они обнаружат. Потенциальных общественников-правдоборцев, попавших в руки тэйцев внутри анклава, в общем заковывают в железо и отправляют в Тэй на короткую, полную тяжелого труда рабскую жизнь.

THAYAN ENCLAVE IN PROSKUR



1. Главные ворота

Маленькая сторожка функционирует как первичный вход в анклав в течение дневных часов. Два охранника, сержант охраны и волшебник (обычно один из 2-х 4-го уровня, работающие по десятидневке или около того), следят за прибытием и движением народа, иногда используя *жезл обнаружения магии* или *жезл обнаружения мысли*, данные дежурному волшебнику, для исследования подозрительных персонажей. Один или несколько тэйских рыцарей часто слоняется поблизости, наблюдая за потенциальными проблемами.

Крепкие опускаемые решетки защищают вход в анклав по ночам. Рычаг, отпускающий лебедку, около северной двери сторожки позволяет здешним охранникам опустить решетку всего за один раунд. После этого для прохода остается лишь маленькая дверь в воротах. Второй этаж сторожки идет над воротами, и на него можно подняться из любого места нижнего этажа. На нем стоят механизмы для опускания и подъема решеток, а также здесь есть четыре прорези для стрел, глядящие на улицу и на некоторые из тесных складских площадей.

Охранники этих ворот выдают символы, допускающие народ в комплекс. Перед этим они поверхностно осматривают всех, кто хочет пройти. Тяжело вооруженным посетителям отказывают, как и несущим знаки или символы организаций, считающихся противоположными Тэю. Нищим и потенциальным срезальщикам кошельков также отказывают. Наконец, охранники выслеживают известных нарушителей спокойствия. Жители анклава и известные местные завсегдатаи, которым был дан постоянный проход, могут проходить через другие ворота, чтобы избежать иногда собирающейся здесь очереди.

2. Вторичные ворота

Помимо главных ворот, есть еще четыре общих входа в анклав, все из которых по ночам закрыты и заперты, если не отмечено иначе.

Южные ворота открыты днем для всех тэйцев или посетителей, обеспечивая постоянный проход. Также здесь часто проходят телеги с поставками, если охранники признают водителей и торговцев. В течение дня здесь находится два охранника.

Северные ворота обычно закрываются, но днем здесь стоит два охранника. Здесь позволяет проходить тэйцам и высокопоставленным местным сановникам, но только им и никому больше.

Восточные ворота (между северным залом и баней) закрыты и заперты почти постоянно. Они используются редко.

Большая дверь открывается на улицу прямо из восточного склада (область 19). Для отгрузок товаров из Тэя и в Тэй иногда используется этот вход.

3. Конюшня

Конюшня стоит чуть в стороне от остальной части анклава, чтобы не дать запаху лошадей и навоза проникнуть в окружающую среду. Кхазарк сказала конюшему-рашеми Ралмеку (N мужчина человек обыватель 3), что если запах от конюшен станет слишком сильным, он отправится в Тэй как раб. В результате мальчики-конюшники часто чистят лошадей и моют каждый из загонов, когда обитатель его выходит.

Ралмек - среднеранговый работник анклава (и, через анклав - Гильдии Внешней Торговли), чья основная функция - удостовериться, что для высокопоставленных тэйцев всегда есть верховые животные. Он уполномочен реквизирировать фонды для покупки лошадей, кормов, сбруи и использовать их по мере необходимости.

Верхний этаж конюшни - большой сеновал, которым Ралмек держит всегда заполненным.



4. Кухня матери Сиварры

Под прочным холщовым тентом на южном внутреннем дворе есть единственный бизнес в анклав, которые не управляется тэйцами: Сиварра и ее муж Бор - коренные проскурне, платящие кхазарку за привилегию вести свое дело - жарка на вертеле и в сотейниках - на земле анклава. Их пища недорого и вообще хороша. Сиварра даже узнала несколько рецептов тэйских супов, чтобы лучше угодить своим клиентам.

Ресторан популярен среди охранников и простого народа анклава, частично из-за цены и частично потому, что владельцы не судят их по статусу в жизни. Тот, кто хочет нанять кого-нибудь или послушать сплетни о сильных этого анклава, будет хорошо обслужен, если зайдет сюда, и продовольствие стоит своей цены.

5. Южный склад

Это разделенный двухэтажный склад - частный центр хранения, используемый многими бизнесами. Почти каждый мирской бизнес в анклав имеет свое место на одном из складов (здесь или в области 19). Вообще, самые ценные товары, доступные в анклав - магические товары - запасы в секретном хранилище (область 26).

Большой скат ведет к верхнему этажу склада.

6. Южная башня

Южный склад стоял еще до постройки в Проскуре тэйского анклава, и он был значительно изменен, чтобы удовлетворить их потребности. Этот угол был укреплен новыми стенами и надстроен трехэтажной наблюдательной башней. С ее верхнего этажа легко наблюдать за крышами областей 3 и 5, а также за паркетами на стенах поблизости. На втором и третьем этажах есть по две прорези для стрел, глядящие на улицу, и на третьем есть также прорези, выходящие на внутреннюю часть комплекса. Ночью здесь обычно размещается один охранник.

7. Торговый центр Приадора (Сувениры Корена)

Корен (N мужчина человек эксперт 7) - очень старый мастер и скульптор-мулан, специализирующийся в вырезании безделушек и в резьбе по дереву и слоновой кости. Он и его жена Часек (N женщина человек эксперт 4) вели мелкий бизнес в Эльтабаре и, стремясь к возможности увидеть мир за пределами Тэй, сделали это, когда открылся этот анклав. Они живут в скромной квартирке на втором этаже здания, прямо над цехом.

Корен немного импортирует из Тэй, делая большинство работы сам. Его работа хороша, и он особенно любит делать маленькие изделия, которые могут дарить друг другу молодые возлюбленные. Он вырезал по крайней мере одну маленькую статуэтку, которую Красная Волшебница позже превратила в *ониксовую собаку*. По заказу этой Красной Волшебницы он вырезал еще несколько дюжины таких же, которые она наполнила несущественным количеством магии (достаточно, чтобы заставить их излучать магию, но недостаточно, чтобы дать им какие-либо способности). Она дала их другим волшебникам с намерением скрыть уникальность своей собственной статуэтки.

8. Торговый центр Приадора (ювелир)

Этот магазин принадлежит Жандару (N мужчина человек эксперт 7), большому молодому ювелиру-рашми с густой бородой. Он утверждает, что способен работать с любым видом металла в драгоценностях и к настоящему времени не разочаровал никакого из своих клиентов, включающих и самого кхазарку Чатин Зарн. В виде покровительства она наложила *огненную ловушку* на его несгораемый шкаф и поклялась найти и уничтожить любого, кто ограбит его магазин.

Жандар - жесточенный человек, потому что его жена Юлдра находится в рабстве в Тэе, наказанная за то, что напала на волшебника, попытавшегося ограбить магазин ее семейства. Поскольку освобождение рабов в Тэе незаконно, надежды у него нет, и он много пьет и принимает скрывающие память наркотики, чтобы забыть свою боль. Если бы его жену так или иначе спасли из Тэй и вернули ему, он был бы благодарен тем, кто это сделал, пока он жив - и пока ее прошлое остается в секрете от тэйских властей.

Жандар живет один в комнатах на втором этаже над своим магазином.

9. Торговый центр Приадора (Безантурская Кожа)

Драш скорняк (LN мужчина человек эксперт 3), тонкий как кнут мулан со вьющимися татуировками вместо волос, управляет этим магазином. Хотя большинство его припасов прибывает из Тэй, он - квалифицированный мастер и гордится своей работой. Он продает все виды кожаных товаров, кроме доспехов.

Драш известен своими плетеными кожаными веревками, точно подогнанными ножами для мечей и обложками для книг на заказ. Местные волшебники, нуждающиеся в кожаных товарах для своих магических изделий, часто приходят к нему с определенными заказами (некоторые из которых вовлекают кожу людей, эльфов или других разумных существ). Он делится частью своей работы со своей сестрой, Кранной переплетчицей (область 11).

Жена Драша и двое его детей живут вместе с ним в переполненных комнатах над его цехом.

10. Торговый центр Приадора (специи)

Известный своими приадорскими огненными специями (настолько мощными, что, когда съедены, они причиняют 1 пункт источника урона при неудавшемся спасброске Стойкости против DC 12), этот магазин - фаворит тех, кто любит пряности. В нем также продаются более обычные специи типа корицы, гвоздики, имбиря, перца, шафрана и соли.

Владелец Шаумак (N мужчина человек рейнджер 1/эксперт 3) - гербалист и целитель-рашми. Он точно знает, которые из его растений могут использоваться для обработки ран или помощи при лечении, и в его магазине обычно имеется несколько уже готовых комплектов целителя. Он продает их со скидкой 10% - таким же образом, как волшебники продают магическим изделиям.

Шаумак резок и говорит на Общем с сильным акцентом. Он живет один в комнатах над своим магазином.

11. Торговый центр Приадора (переплетчик)

Этот магазин очень нравится волшебникам анклава, обеспечивая бумагу и пергамент различных цветов и качества, чистые книги (включая подходящие для книг заклинаний) и переплет таковых с чистыми страницами. Владелец, Кранна

(LN женщина человек эксперт 3) - сестра Драша (область 9) и выглядит во многом подобно своему брату, за исключением того, что она носит узкий "конский хвостик".

Кранна - квалифицированный каллиграф и подделыватель, хотя она открывает последний факт лишь тем, кому она доверяет. Она также продает небольшое количество книг, главным образом касающихся Тэя, его земли, поэзии и культуры, хотя она также несет книги местных авторов. Кранна говорит и читает на Общем, Агларондском, Алжедо, Чессентском, Чондатанском, Дварфском, Эльфийском, Халруанском, Мулхорандском (на стандартном и тэйском его вариантах), Рашеми, Туйгане, Нижне-общем и Унтерском. Она живет в квартирах второго этажа над своим магазином.

12. Торговый центр Приадора (парфюмер)

Рашеми Иммизел (LN женщина человек эксперт 2) управляет этой парфюмерией, и дела ее идут неплохо, так как тэйцы любят ароматы и масла. Хотя некоторые из них слишком тонки для простого носа, множество ароматов и мыл приятны и менее высоким ценителям. Магазин привлекает клиентов со всего города, особенно потому, что Иммизел может делать изделия, подстроенные под желания ее клиентов. Один из ее самых необычных клиентов - убийца-проскур, брызгающий тела своих жертв духами, чтобы отметить свою работу.

Иммизел и две ее племянницы живут в комнатах над магазином.

13. Торговый центр Приадора (дистиллятор)

Тэй стоит отметить за его экзотические ликеры и крепленые вина. Товарищество Тэя - торговцы, использующие торговый центр - закупают многие сорта вин у виноделов и дистилляторов Тэя и отправляют их за границу в анклав Проскура для продажи по Побережью Дракона.

Владислав (LN мужчина человек эксперт 3), придиричивый и пьющий человек-рашеми средних лет, ведет этот бизнес при помощи своих братьев и их семейств. Помимо сортов вина, импортированных из Тэя, Владислав также настаивает несколько мощных местных смесей. Он - прекрасный дистиллятор, имеющий контакты во многих частях мира, обеспечивающие его экзотическими ликерами, включая случайные бутылки огненного вина Рашемена. Он может повторить почти любой вкус, который пробовал, если у него есть достаточно времени, хотя огненное вино все же сумело уклониться от него.

Владислав плотно ведет бизнес с тэйцами, лишенными ликеров своей родины. Он увлечен текилом и всегда находится на грани долга у магазина аптекаря. Когда он пьян, он становится очень сильным и, как известно, может ткнуть большим ножом любого, кто оскорбит его.

14. Бункер

Этот высокое здание хранит зерно. Оно было магически защищено против электричества и огня (сопротивление 12). Бункер юридически используется лишь анклавом, даже если остальная часть города голодает. Маленький деревянный навес, встроенный в основание бункера - дом Эвендаска, друида, близкого к земле (см. область 34).

15. Гостиница Стоячий Камень

До того, как тэйцы арендовали этот район Проскура, все это здание было большой и довольно преуспевающей гостиницей - Стоячий Камень. Хотя половина здания была превращена в постоянные квартиры персонала анклава (см. область 27), южная половина кое в чем близка к своей первоначальной цели.

Стоячий Камень некогда получила свое название от большого каменного обелиска, который стоит в центре главной комнаты гостиницы. Он скорее всего был привезен из руин в Болоте Тун первоначальным основателем гостиницы много лет назад. Тэец муланского происхождения по имени Сакерис (CN мужчина человек колдун 7/волшебник 2) теперь управляет этим местом. Сакерис покинул Тэй, утомленный злом и интригами Красных Волшебников. Он также боялся преследования за свои навыки колдуна. Сакерис использует гостиницу как средство держаться рядом с народом своей родины и для обнаружения тех, кто имеет талант к колдовству, чтобы освободить их от связей с Тэем.

Как квалифицированный заклинатель из преуспевающего тэйского семейства, Сакерис обладал достаточным влиянием, чтобы устроить чартер для своего бизнеса. Он - частный тэйский гражданин, владеющий Стоячим Камнем, а не работник анклава. Сакерис, как известно, нанимал авантюристов, чтобы спасти тэйских колдунов от рабства или таких ситуаций, при которых их таланты могли убить их. Он подозревает (и справедливо), что Красные Волшебники наблюдают за ним, и он осторожен, не отзываясь о них слишком плохо.

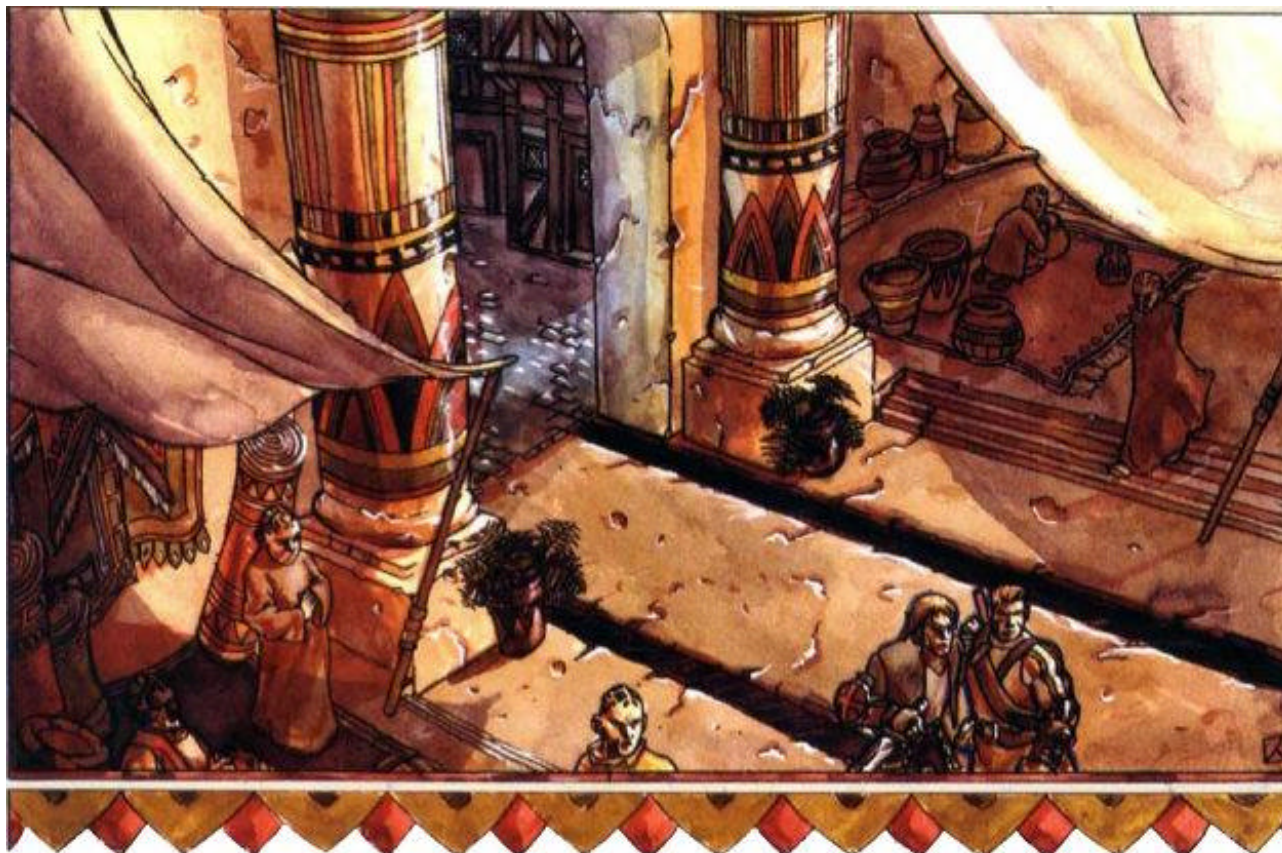
Комната отдыха Стоячего Камня - единственная на земле анклава, и дела ее каждую ночь идут неплохо. Многие из персонала анклава также обедают здесь, по крайней мере при случае. Здание Стоячего Камня - трехэтажное, и верхние два этажа гостиницы могут похвастаться восемью маленькими, ухоженными комнатами. Его первичные клиенты - тэйские торговцы, ремесленники и авантюристы, проходящие через Проскур, но здесь может остаться практически любой странствующий путешественник из Тэя.

Область А - кухня гостиницы.

Торговый Центр Приадора

В юго-восточном углу анклава находится комплекс из семи различных магазинов, составляющих Торговый Центра Приадора - импорт из Тэя. Консорциум тэйских торговцев, поддерживающих торговый центр, хорошо платит за привилегию аренды места в иностранном анклав и продажи тэйских товаров за границей.

Тэйские торговцы, поддерживающие Торговый Центр Приадора, рассудительно решили импортировать в Проскур товары, предназначенные не только для местных жителей, но также и для тэйцев анклава. Большинство владельцев магазинов - квалифицированные ремесленники, способные выполнять требовательные заказы волшебников анклава в отношении экзотических работ с кожей, драгоценностями или резьбой, подходящих для зачарования. Также как члены торгового договора, поддерживающего торговый центр, арендуют место для своих магазинов в анклав Проскура, владельцы магазинов арендуют место в Торговом Центре для размещения своей отрасли и импортируют мирские тэйские товары, не угрожающие бизнесу магических изделий Гильдии Внешней Торговли.



16. Ссуды и торговля

Хотя жители анклав считают все это здание (области 16-20) восточным складом, только часть здания представляет собой собственно склад. Остальная часть этой постройки была переделана во множество маленьких магазинов и кухонь, когда анклав был восстановлен по тэйским чертежам. Жулик по имени Аотар (LE мужчина человек эксперт 3/боец 2/жулик 5) держит этот скромный магазин. Он - человек-мулана с кругами, татуированными вместо волос и бровей. Аотар открыто носит лантанский пистолет и умеет им пользоваться.

Аотар выпускает кредитные письма, которые могут быть выкуплены по номинальной стоимости в пределах анклав и может даже предоставить средства, если заемщик предлагает имущественный залог или известен ему. Его бизнес также функционирует как ломбард, и он достаточно жаден, чтобы покупать изделия, когда знает, что другой магазин предложит за них больше. Оценивание у него стоит 1 gr. Аотар открыл этот магазин после того, как обнаружил необычайно много сокровищ, будучи молодым авантюристом в Тэе.

17. Карты Четырехпалой

Фрикесп (LE женщина человек жулик 4), трусливо выглядящая женщина-мулан с татуированными на бритой голове шипами и всего с четырьмя пальцами на левой руке, работает в этом магазине. Она стала авантюристом в Тэе и в конечном счете много путешествовала по Недоступному Востоку, а затем дала взятку чиновнику Гильдии Внешней Торговли, чтобы получить независимый арендный договор в анклав Проскура. У Фрикесп квалифицированные руки, и она может чрезвычайно хорошо копировать карты и диаграммы. Хотя ее главный бизнес, подходящий для общего показа - навигационные карты, она покупает карты подземелий у других авантюристов по 1 gr за штуку и продает их копии по 5 gr за штуку. Она никак не заявляет об их подлинности - только то, что они были куплены у кого-то, кто напоминал авантюриста. Некоторые из карт, которые она продает - из ее собственных кратких исследований по крайней мере трех близлежащих известных подземелий (Склеп Соли, Подземелье Семи Ненавистей и Логовище Шенегарта Зеленого). Она продает эти карты по 10 gr за штуку, и на них отмечены известные ловушки, секретные двери и хорошие места для укрытия и отдыха. Некоторые авантюристы, общавшиеся с ней, подозревают, что она ведет дела с некоторыми из бандитов, живущих около этих подземелий, но пока что все это бездоказательно.

18. Столовая

Большинство охранников и низкоранговых волшебников анклав дважды в день ест в этой переполненной столовой. (Кхазарк и те, чьи обязанности держат их в здании посольства, едят в столовой посольства). Несколько длинных столов заполняет открытый зал, и задымленные сыры и мясо свисают со стропил.

Столовая управляется Мастером-Провизионером Бэйеном Черговой (LN мужчина человек боец 2/эксперт 3), среднеранговым работником Гильдии Внешней Торговли, размещенным здесь вместе с тремя поколениями своего семейства. Чергова обеспечивает продукты и присматривает за служителями, готовящими по шестьдесят порций пищи зараз. Крыша здания - цветущий сад, где Черговы выращивают много необыкновенных плодов и овощей. Большинство продовольствия, подаваемого здесь, покупается у продавцов-проскуран.

18А. Кухня. Жена Бэйена Хама (LN женщина человек эксперт 4) непосредственно контролирует подготовку пищи, организуя дела беспокойной кухни своим жестоким характером и еще более жестоким языком. Тэйский хлеб и пряные тушеные - типичная пища в столовой.

18В. Кладовые. Под кухнями несколько больших подвалов размещают немаленький склад продовольствия. Здесь запасаются часто используемые (или более скоропортящиеся и поэтому быстроиспользуемые) изделия. Один из подвалов - большой магически охлаждаемый ледник.

19. Восточный склад

Единственная часть здания, которая все еще используется как склад, эта двухэтажная палата содержит крупные товары, принадлежащие анклаву. Магические товары анклава здесь не хранятся, вместо этого они запасаются в секретном хранилище (область 26). Большой скат ведет к верхнему этажу склада.

Хорошо скрытая дверь-ловушка (DC Поиска 15) обеспечивает доступ к подземным областям, которые тэйцы предпочитают держать в секрете - загоны для рабов и подземелья. Рабы могут быть перегнаны в этот склад, загружены в фургоны и перевезены на причалы Проскура для отправки в Тэй морским путем.

20. Восточная башня

Подобно южному складу (области 5 и 6), восточный склад был перестроен для поддержки трехэтажной наблюдательной башни. С ее верхнего этажа стража наблюдает за крышами торгового центра и бани. Верхние этажи имеют прорези для стрел, смотрящие на улицу и внутреннюю часть комплекса. Ночью здесь обычно находится один охранник.

21. Тэйская баня

Эта баня управляется большим семейством рашеми во главе с матерью клана Иулдаррой (LN женщина человек эксперт 2). Иулдарра имеет близкие отношения с Иммизел-парфюмером (область 12) и продает здесь ее изделия. Здание имеет большую общую ванну и четыре маленьких частных ванны в отдельных комнатах. По запросу Иулдарр договаривается о "дежурных" из местных фештхоллов для частных комнат бани. Использование общей ванны стоит 1 ср. Аренда частной ванны стоит 1 ср в час, другие услуги необязательны и по дополнительной цене.

Большие духовки, нагревающие резервуары с водой для ванн, занимают половину второго этажа здания. Остальная часть этажа - жилое место владельцев. Иулдарра понимает, что если в анклав прорвется огонь, баня обеспечит воду для тушения пламени.

21А. Женская раздевалка. Женщины -гости бани используют эту комнату для раздевания и кратковременного хранения личных вещей.

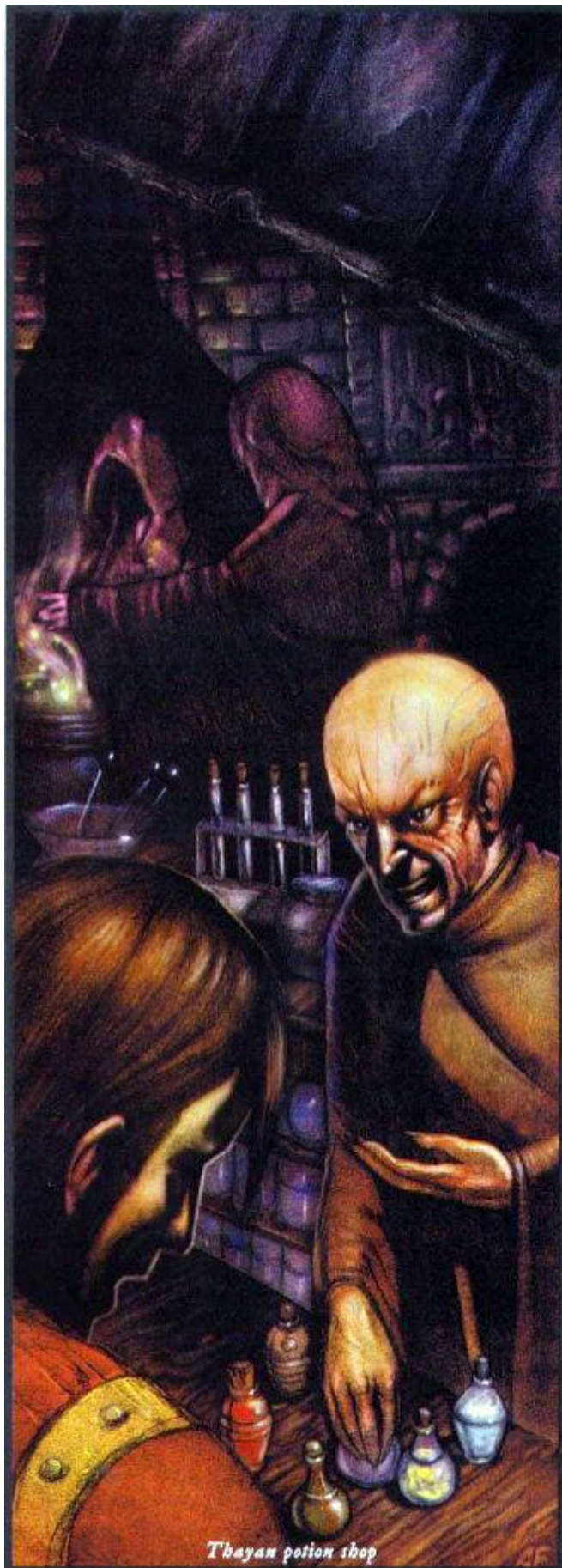
21В. Мужская раздевалка. Мужчины -посетители бани могут раздеваться и хранить свои принадлежности здесь.

21С. Общая ванна. Большая коммунальная ванна занимает большую часть этой комнаты. Вода обычно настолько горяча, что по-настоящему комфортно здесь лишь тэйцам, давно приученным к купанию в очень горячей воде. Тэйцы имеют традицию проведения серьезных деловых и важных обсуждений в коммунальной ванне - пока вокруг нет незнакомцев.

21D. Приватные ванны. Каждая из этих маленьких комнат содержит всего лишь большую бадью, подходящую для двоих (маленькие комнаты) или шестерых (большие).

22. Охраняемый дом: Тайная Галерея (магические изделия)

Любые магические изделия, кроме микстур или свитков, продаются в этой части анклава. Клиенты могут найти здесь жезлы с заклинаниями низкого уровня, дешевые чудесные изделия, магические боеприпасы, некоторые из менее мощных магических колец и иногда - комплекты магических доспехов или магическое оружие. Немногие из изделий демонстрируются открыто; вместо



этого клиентов этого магазина сопровождают в одну из нескольких богато украшенных комнат для ожидания, чтобы там они могли осмотреть припасы, приносимые им в сверкающих футлярах из красного дерева. Поскольку даже самые дешевые изделия, доступные в этой галерее, продают за несколько сотен золотых, тэйцы угождают ожиданиям богачей.

Помимо покупки изделий, доступных в анклав, клиенты могут также в частном порядке договориться о переделке оружия мастерской работы в магическое. (Тэйцы редко соглашаются делать изделия лучше чем +1, но частые клиенты могут убедить их продвинуть силу изделий сверх этого). Галерея покупает магические изделия и перепродает их, но в остальном не создает колец, палочек, посохов или более мощных чудесных изделий. Более низкая стоимость предмета - скорее всего потому, что оно есть у тэйцев в запасе - точная готовность остается на усмотрение DMA. Если предмет в настоящее время недоступен, волшебники анклава могут производить почти любые стандартные предметы стоимостью 2,100 gr или меньше за 1d20+10 дней. Изделия стоимостью до 8,500 gr могут быть заказаны в частном порядке из тэйских цехов (поставка занимает 2d4 месяцев), хотя тэйцы делают это лишь для самых доверенных и надежных клиентов.

Рамшан Дун (LE мужчина человек иллюзионист 6) управляет галереей под руководством Мурита Гараса. В помощь Рамшану Дуну кхазарк обычно назначает сюда одного 5-уровневого, одного 3-уровневого и двух 2-уровневых волшебников анклава.

24. Охраняемый дом: Эликсиры Зарна (алхимик)

Кетин Зарн (LE мужчина человек волшебник 5/эксперт 3), странный немолодой тэйский человек со множеством маленьких шрамов от ожогов на лице, руках и ладонях, управляет этим магазином. Один из его глаз почти закрыт катарактой, и у него запутанные татуировки, изображающие усы и бороду. Он - дядя кхазарка, так что волшебники анклава осторожничают, обращаясь с ним с уважением, несмотря на его оригинальность. Он разговаривает с волшебниками анклава, работающими в его магазине (один 4-го уровня, один 2-го уровня, один 1-го уровня), только когда отдает распоряжения, и не позволяет волшебникам говорить с клиентами.

Кетин Зарн продает любые алхимические предметы, описанные в "Руководстве Игрока", "Установке Кампании Забытых Царств" или в Приложении этой книги, и может в случае надобности производить и больше. Он предлагает скидку 10% на все свои товары и дополнительную 5% скидку любому, кто из Тэя. Он хорошо осведомлен в травах, колдовстве, тэйских знаниях и типичных свойствах магических изделий. Он читает и говорит на Общем, Драконьем, Адском, Тэйском Мулхорандском и читает на Лороссе и Нетерезе.

Волшебников, назначенных на склад микстур и свитков (см. ниже), часто можно найти здесь занятыми в производстве товаров для своего склада.

25. Охраняемый дом: микстуры и свитки

Тазал Табар (NE мужчина человек отрекающийся 5) управляет этим загроможденным складом, отвечая перед Муритом Гарасом. Помимо Тазала Табара, этот цех и магазин укомплектован одним волшебником 4-го уровня, одним 3-го уровня, одним 2-го уровня и одним 1-го уровня. Один из волшебников приматривает за магазином, в то время как другие работают в этой комнате или в магазине алхимика Кетина Зарна, делая микстуры и свитки.

В этом месте обычно есть по крайней мере один образец каждой микстуры, доступной в "Руководстве Ведущего" (кроме тех, которые требуют, чтобы создатель был выше 3-го уровня), и обычно он продает до трех микстур в день. Младшие клерики из Храма Коссута также готовят микстуры *лечения* для продажи здесь.

В запасе есть свитки большинства заклинаний 1-й и 2-го уровней, и есть шанс 25%, что доступно на свитке любое данное заклинание 3-го уровня. Свитки заклинаний 4-го уровня требуют специального заказа. Свитки 5-го уровня и выше требуют специального заказа и должны быть одобрены кхазарком, прежде чем будет начато их написание.

Как объяснено в "Установке Кампании Забытых Царств", волшебники продают свитки заклинаний 0-го уровня по стоимости закупки на равное количество магических изделий анклава. Когда клиент покупает предметы в Тайной Галерее (область 22), он получает маленькие бронзовые жетончики, количество которых равно количеству купленных изделий, на каждом из которых символ Красных Волшебников на одной стороне и свернутый свиток - на другой. Эти символы могут быть в любое время возвращены в магазин свитков тэйского анклава, давая предъявителю право купить такое же количество свитков заклинаний 0-го уровня по себестоимости.

Все непроданные микстуры и свитки на ночь убираются в секретное хранилище (область 26).

25А. Татуировки. Авантюристы и волшебники анклава часто посещают этот маленький магазин. Урхун Крен (NE мужчина человек некромаг 5/красный 2) управляет магазином татуировок. Он и его помощники, один 3-уровневый и один 1-уровневый волшебники анклава, обеспечивают нормальные и магические татуировки. (Татуировки наносятся или с умением Магия Татуировки, которое имеют Урхун Крен и его помощник 3-го уровня, или заклинанием *создание магической татуировки*). Они одинаково способны копировать изображения из других источников и создавать уникальные проекты. Мирская татуировка размером примерно с руку стоит от 2 до 5 sp в зависимости от сложности, и, если клиенту не понравится результат, волшебники бесплатно используют для ее сведения заклинание *стирание*.

Приблизительно половина бизнеса Урхуна Крена - мирские татуировки, хотя бы потому, что качество его работы превосходно. Остальное - магические татуировки, которые он предпочитает. Урхун - высокий, изможденный человек-мулан с длинными тонкими пальцами и привычкой минутами смотреть не моргая. Получение татуировки от самого Урхуна требует или назначения, или некоторой удачи (есть шанс 40%, что он будет не занят).

26. Охраняемый дом: секретное хранилище

Воры и грабители по всему Проскуру мечтают найти путь в эту комнату... и дрожат от ужаса, думая о том, что с ними будет, если их поймают. Мурит Гарас (LN мужчина человек отрекающийся 8/красный 1), третий по старшинству Красный Волшебник анклава, сам контролирует инвентарь магических изделий и ведет бухгалтерский учет прибыли из Тайной Галереи, склада микстур и свитков, магазина татуировок, алхимика и аптекаря. Ему помогают самые надежные и лояльные из младших волшебников, обычно - один 3-го уровня и один 2-го.

Стены и двери этого дома-в-доме покрыты слоем свинца, чтобы предотвратить наблюдение, и охраняются множеством мощных магических ловушек (прежде всего - *глифами оберега*, наложенными Со-Кехуром, высоким священником Храма Коссута).

Точное содержимое инвентаря и несгораемых шкафов анклава оставлено на усмотрение ДМа. Полная ценность запаса - более 100,000 гр. Защиты хранилища настолько смертельны и коварны, насколько могут придумать тэйцы, и среди них защит по крайней мере один мощный дьявол, приведенный в анклав для этой цели заклинанием *планарного связывания*.

27. Здание Стоячего Камня (резиденции)

Некогда часть Гостиницы Стоячий Камень, эта половина трехэтажного здания содержит много маленьких квартир для жителей анклава. Типичная квартира имеет спальню и маленькую гостиную, которая также служит кухней (железная печь также используется как обогреватель). Еженедельная арендная плата - 2 гр. Здесь расквартированы около двадцати волшебников низкого уровня и квалифицированных профессионалов анклава (помимо тех, что живут над торговым центром).

28. Казармы

Здесь расквартированы охранники, сержанты и капитан отделения солдат анклава. Лестница и двери этого здания широки для облегчения одновременного перемещения нескольких охранников. Если необходимо, для магической поддержки казарм назначается два волшебника анклава 1-го уровня.

28А. Комната отдыха. Резервные охранники используют эту комнату для азартных игр и разговоров. В ней обычно находится 1d4+1 из восемнадцати охранников, которые не на страже.

28В. Квартира капитана. Карван Хур использует эту комнату как личные апартаменты и как офис. Он редко бывает здесь, вместо этого проводя большую часть дня, патрулируя анклав и проверяя посты.

28С. Казарменная комната. Здесь расквартирована одна из команд из пяти-шести человек сил охранников анклава. Сержант, отвечающий за команду, также спит здесь, поддерживая своих солдат в хорошем состоянии. Четыре комнаты, идентичные этой, составляют второй этаж здания казарм.

29. Академия Белого Огня

Мастер меча Варра Уут (1Е женщина человек боец 8), женщина смешанного наследия рашеми-мулан, тренирует охрану анклава и интересуется здешним тэйцким боевым стилем. Варра Уут знает немало о тэйском изготовлении мечей, так что она может распознать клинок, сделанный на ее родине и (если клинок мастерской работы), вероятно, знает кузнеца, который сделал его. Если ваша кампания требует обучения для продвижения уровня, этого места для этой цели достаточно.

Варра Уут невысока и жилиста, ее волосы коротко острижены и у нее нет никаких татуировок. Академия состоит из маленькой студии, стены которого увешаны тэйским оружием. Она держит кое-какое оружие мастерской работы в несгораемом шкафу и обычно ведет обучение с простыми клинками, стараясь не повредить более ценное оружие. Это место названо по имени ее личного оружия, *+2 острого пылающего длинного меча*.

30. Святыни

Это здание главным образом открыто, четыре широких алькова идут вдоль его стен. Три из альковов - святыни божеств, популярных в Тэе: Бэйн, Ловиатар и Шар. Четвертый - общая святыня других божеств, уважаемых тэйцами: Горгот, Келемвор, Малар, Талона и Амберли. Самое популярное тэйское божество, Коссут, имеет в анклав свой собственный храм (область 37).

В святынях обычно присутствуют Толара, Мурити и Зоха, три молодых клерички - женщины -мулан, имеющие маленькие квартиры на верхнем этаже. Они накладывают заклинания в обмен на подношения святыням. Толара, клерик Бэйна, активно ненавидит Зоху, клерика Шар (и пользователя Теневого Плетения) и идет на что угодно, лишь бы принизить ее перед посетителями.

31. Северный зал

Это трехэтажное здание размещает приблизительно пятьдесят волшебников, квалифицированных профессионалов и тэйских рыцарей анклава. Большинство их живет по двое-трое, хотя некоторые из тэйцев более высокого уровня имеют свои собственные комнаты. Большинство старших волшебников анклава имеет комнаты в здании посольства.

Цокольный этаж северного зала размещает приблизительно тридцать служителей и чернорабочих анклава.

32. Храм Коссуа

Первоначальное здание на этом месте было снесено, когда область была назначена для анклава, и церковь Коссуа установила здесь каменную вулканическую скалу. Теперь ее камни возвышаются на 30 футов.

Сводчатая главная область поклонения на первом этаже храма покрыта в песком, центральная часть ее - большая каменная огненная яма, в которой пламя всегда остается горящим. На церковные праздники и великие события пламя ражигается очень сильно. Огню позволяют уменьшиться до состояния горячих углей, только когда клерики должны исполнить церемонию хождения по огню. Комнаты, примыкающие к области поклонения - для аколитов (клерики 1-го уровня) и охранников. Лестница ведет на второй этаж, где живут клерики. Храм защищен неосвящающим заклинанием, привязанным к заклинанию *чистка невидимости*.

Давний мастер храмовой политики, высокий священник храма Со-Кехур (1Е мужчина человек клерик 9) полагает, что успех анклавов Гильдии Внешней Торговли может привести к великому расширению поклонения Коссуа по всему Внутреннему Морю. Он полностью поддерживает кхазарка - пока она по крайней мере на словах поддерживает веру

Охраняемый дом

Некогда пара городских домов богатых торговцев, эта постройка (области 22-26) - центр анклава, куда клиенты прибывают для покупки магии из Тэя. Здания торговцев были полностью восстановлены, когда был основан анклав, но высокие потолки и изящные панелями внутренние стены говорят о богатстве и силе - в то время как запираемые окна и крепкие, окованные медью двери намекают на тайны, которые лучше оставить нераскрытыми.

Верхние этажи здания состоят из безопасных складских помещений для изделий на продажу, плюс богато украшенные палаты для встреч с интересными и богатейшими клиентами или сановниками.

Коссута. Клерики обеспечивают лечение и другое колдовство в обмен на пожертвования церкви, и меньшие клерики работают на складах микстур и свитков, создавая лечебные микстуры и микстуры других клерических заклинаний.

32А. Комната стражи. Шесть посвященных охранников храма (LE человек боец 1 - боец 3) защищают землю храма. Двое в любое время стоят в карауле, двое отдыхают, а остальные - не на дежурстве.

32В. Палаты клериков. Три аколита 2-го уровня и шесть 1-го делят эти пять маленьких комнат. Аколиты помогают охранникам анклава, изготовителям микстур и свитков и наблюдают за обрядами Коссута.

32С. Палаты Хранителя Пламени. Занимающий второе место священник храма - Тазар-Ке (LE мужчина человек клерик Коссута 5), удерживающий титул Хранителя Пламени. Тазар-Ке весьма честолобив и мечтает сменить Со-Кехура.

32D. Палаты Огненного Селезня. Дума Варр (LE женщина человек боец 7/божественный чемпион Коссута 1) - Рыцарь Огненного Селезня, член святого ордена воинов, преданных защите храмов Коссута. Она командует охранниками храма и действует как личный телохранитель Со-Кехура.

На верхних этажах храма есть удобные комнаты высокого священника, плюс библиотека храма и безопасная ризница, где хранится святое снаряжение и церемониальные предметы одежды. Два немых служителя посещают палаты Со-Кехура.

Над храмом возвышается колокольня, в которой живут две горгульи под контролем кхазарка. При случае Со-Кехур дарит горгульям останки жертв Коссуту.

33. Посольство

Это здание набито политикой и экономикой управления анклавом. Волшебники анклава, работающие здесь, развивают знания и навыки, необходимые для продвижения в головорезном мире Красных Волшебников. Они взаимодействуют с важным народом из правительства Проскура, изучают, как вести себя с другими, и практикуют бессмертные средства для того, чтобы разбираться с неприятными индивидуумами и ситуациями.

Кхазарк Зарн проводит много своего времени в этом здании, общаясь со своим начальством в Тэе, обрабатывая мирские административные дела и заинтересовывая наиболее важных из местных проскуранов, обращающихся в анклав. В это здание всегда назначаются два охранника, и часто здесь бывают Тэйские Рыцари - особенно когда к кхазарку обращаются иностранцы.

Здание защищено против холода, электричества и огня (сопротивление 12), и древесина, из которой оно построено, была усилена посредством заклинания *укрепление* (см. "Магию Фаэруна") до твердости 11.

33А. Раздевалка. Служитель стоит в переднем зале, принимая пальто и шляпы любых видных посетителей.

33В. Комната служителей. Служители посольства хранят в этой комнате очищенные припасы, блюда и столовое серебро.

33С. Кухня. В то время как большинство персонала и охранников анклава обедает в столовой (область 18), кхазарк и другие высокопоставленные чиновники анклава предпочитают принимать пищу в столовой посольства. Маленькая комната прямо на север - кладовая.

33D. Столовая. Главное в этой великой палате - длинный стол из тэйского красного дерева, который может разместить в официальных случаях двадцат персон. Кхазарк Зарн и ее самые близкие советники и подчиненные обычно обедают здесь.

33Е. Гостиная. Время от времени кхазарк развлекает посетителей в этой гостиной.

33F. Административные офисы. Южное крыло посольства отдано под офисы анклава. Эта палата - приемная, обычно занимаемая секретарем кхазарка Сопсеком Заном. Назначенный в анклав для помощи в изготовлении и продаже магических изделий, Сопсек Зан, как оказалось, имеет странный талант к административной работе и месяцами ведет дела кхазарка. Два клерка помогают Сопсеку Зану в его работе.

33G. Офис Мурита Гараса. Мурит Гарас держит здесь офис, но проводит большинство своего времени в охраняемом доме, исполняя свои обязанности.

33H. Офис Ториска Хаута. Ториск Хаут - второй в команде анклава и мастер-шпион Кхазарка Зарн. Он контролирует безопасность анклава, следит за всеми жителями анклава, которых считает ненадежными, а также работает с паутиной осведомителей и источников в городе за стенами анклава.

33I. Офис Кхазарка Зарн. Этот просторный офис - персональный демесн Кхазарка. Посещения позволяют лишь по записи, и самые ранние назначения - обычно по крайней мере через два дня. Тэйский рыцарь Нулар Рин является персональным телохранителем и помощником кхазарка и редко отходит дальше чем на несколько шагов от волшебника, которого поклялся защищать.

Верхние этажи этого здания содержат удобные номера, хранимые для самых важных жителей анклава - кхазарка, Ториска Хаута, Мурита Гараса, Урхуна Крена и Нулара Рина. Цокольный этаж содержит квартиры десяти служителей, которые заботятся о посольстве под руководством мажордома по имени Омал (LN мужчина человек эксперт 4).

Чатин Зарн: Женщина человек чародей 9/красный 3; CR 12; Средний гуманоид; HD 9d4+3 плюс 3d4; hp 32; Инициатива +2; Скорость 30 футов; AC 15 (касание 13, застигнутый врасплох 14); Атака +6 рукопашная (1d4/19-20, кинжал мастерской работы); SQ выгоды фамильяра, увеличенная специализация, защита специалиста (зачарование) +2, сила заклинания (зачарование) +1; AL LE; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +8, Воля +12; Сила 10, Ловкость 14, Телосложение 11, Интеллект 18, Мудрость 12, Харизма 14.

Навыки и умения: Алхимия +8, Концентрация +15, Дипломатия +3, Инсинуация +6, Запугивание +7, Знание (тайны) +15, Знание (география) +6, Знание (история) +6, Знание (религия) +6, Знание (Тэй местный) +9, Знание (нежить) +6, Слушание +3, Наблюдение +12, Чувство Мотива +3, Колдовство +17, Обнаружение +3; Настороженность, Сварить Зелье, Боевое Колдовство, Создание Чудесного Предмета, Дисциплина, Улучшенный Фамильяр, Написание Свитка, Фокус Татуировки, Крепость.

Выгоды фамильяра: Предоставляет владельцу умение Настороженность (когда находится в пределах 5 футов); владелец может разделять заклинания; владелец имеет эмпатическую связь.

Увеличенная специализация: Призывание стало для Чатин Зарн запрещенной школой, когда она стала Красным Волшебником, в дополнение к школе Воплощения. Она не может использовать изделия завершения заклинания или переключения заклинания этих школ, если она уже не знала рассматриваемое заклинание перед тем, как стать Красным Волшебником (см. подготовленные заклинания, перечисленные ниже).

Защита специалиста: Чатин Зарн получает этот бонус на свои спасброски против заклинаний зачарования.

Сила заклинания: Добавьте этот бонус к DC заклинаний зачарования (включен ниже) и к проверкам уровня заклинателя для преодоления сопротивления заклинаниям с заклинаниями зачарования.

Подготовленные заклинания волшебника (5/6/6/6/5/4/3; база DC = 14 + уровень заклинания): 0-й - ошеломление **, обнаружение магии, разрушение нежити, рука мага, читать магию; 1-й - зачарование персоны **, падение пера, доспех мага, щит, сон **, невидимый слуга; 2-й - создание магической татуировки, темновидение, обнаружение мысли, невидимость, видеть невидимость, отвратительный смех Таши **, 3-й - стрела пламени, полет, спешка, удержание персоны **, предложение **, языки; 4-й - зачарование монстра **, дверь измерений, меньший обет **, наблюдение; 5-й - доминирование над персоной, удержание монстра **, меньший железный страж, вызов монстра V; 6-й - анализ двомера, дезинтеграция, массовое предложение **.

** DC спасброска 16 + уровень заклинания для заклинаний зачарования.

Книга заклинаний: 0-й - тайная метка, танцующие огни, ошеломление, обнаружение магии, обнаружение яда, разрушение нежити, вспышка, звук привидения, свет, рука мага, исправление, открыть/закрыть, ловкость рук, луч мороза, читать магию, сопротивление; 1-й - тревога, изменить себя, зачарование персоны, постигать языки, падение пера, идентификация, доспех мага, щит, сон, невидимый слуга; 2-й - создание магической татуировки, темновидение, обнаружение мысли, невидимость, магический рот, защита от стрел, видеть невидимость, теневая маска, отвратительный смех Таши, паутина; 3-й - анализ портала, рассеивание магии, стрела пламени, полет, спешка, удержание персоны, скаун-фантом, защита от элементов, предложение, языки; 4-й - зачарование монстра, замешательство, дверь измерений, меньший обет, малая сфера неуязвимости, наблюдение; 5-й - доминирование над персоной, серая мантия Гримвада, удержание монстра, безопасная защита Леомунда, меньший железный страж, вызов монстра V, телепорт; 6-й - анализ двомера, дезинтеграция, плоть в камень, массовое предложение.

Имущество: Наручи доспеха +3, плащ сопротивления +2, кольцо защиты +1, брошка щита, жезл рассеивания магии (25 зарядов), жезл замедления (25 зарядов), жезл зеркального изображения (25 зарядов), ожерелье огненных шаров (тип I), кинжал мастерской работы. Свитки: защита от стрел, паутина, щит (2), спешка (10-го уровня заклинателя), плоть в камень, телепорт. Микстуры: Интеллект (2), лечение умеренных ран, лечение серьезных ран. Как кхазарк преуспевающего тэйского анклава, Чатин Зарн имеет неплохой доступ к деньгам или к незначительным магическим изделиям.

Ипт: Фамильяр бехолдероподобный глазное яблоко; HD 12; hp 16; Атака +9 рукопашная; AC 24; SQ улучшенное уклонение, может доставлять атаки касанием, может говорить с владельцем, может говорить с животными примерно своего типа; Интеллект 11; SR 17; см. Приложение I "Руководства Монстров".

Чатин Зарн - высокая, стройная женщина, лысая и татуированная подобно всем Красным Волшебникам. Ее фамильяр, бехолдер-глазное яблоко Ипт, редко покидает ее.

Рожденная в браке двух тэйских волшебников, она взялась за изучение магии с раннего возраста и решила продвигать свое знание колдовства в течение взросления, перед тем как стать Красным Волшебником. Чрезвычайно компетентная, она потребовала работы в анклав в старшем положении и получила роль кхазарка.

Чатин Зарн полностью охватывает цели анклава по прямому завоеванию других стран. Она - квалифицированный спорщик, и приводила доводы в пользу создания новых анклавов главам городов вокруг Внутреннего Моря.

Обычно она говорит с другими снисходительно, но может в случае необходимости быть покровительственной и доброй, хотя всегда есть затаенное чувство ненадежности. Она - доказавший себя лидер и твердо защищает тех, кто живет в ее анклав (по крайней мере, против атак со стороны посторонних).

Чатин Зарн нечасто можно заметить за пределами здания администрации или посольства. Она старается обходить анклав по крайней мере раз в неделю, и ее немедленно узнают из-за ее необычного фамильяра. Она знает, что может стать целью врагов своей страны, так что она всегда готовит заклинание *телепорт* на тот случай, если будет атакована.

Нулар Рин: Мужчина человек боец 7/тэйский рыцарь 5; CR 12; Средний гуманоид; HD 7d10+7 плюс 5d10+5; hp 110, Инициатива +5; Скорость 20 футов; AC 25 (касание 11, застигнутый врасплох 24); Атака +17/+12/+7 рукопашная (1d8+6 плюс 1d6 пламя/17-20, +1 пылающий длинный меч); или +16/+11/+6 дальнобойная (1d6+4/х3, +1 могучий композитный короткий лук [+3 бонус Силы] и +1 стрела); SQ последнее противостояние, ужасы Тэя, чемпион зулкира, защитник зулкира, покровительство зулкира; AL LE; Спасброски: Стойкость +12, Рефлексы +10, Воля +8; Сила 16, Ловкость 13, Телосложение 12, Интеллект 12, Мудрость 13, Харизма 14.

Навыки и умения: Блеф +6, Подъем +3, Сбор Информации +6, Приручение Животного +4, Инсинуация +5, Запугивание +11, Прыжок +3, Знание (тайны) +3, Знание (Тэй местный) +3, Поездка (лошадь) +3, Обнаружение +9, Плавание +5; Раскол, Улучшенный Критический (длинный меч), Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Молниеносные Рефлексы, Выстрел в Упор, Силовая Атака, Быстрое Выхватывание, Фокус Оружия (композитный короткий лук), Фокус Оружия (длинный меч), Специализация Оружия (длинный меч).

Последнее противостояние (Su): Однажды в день Нулар Рин может вдохновить свои отряды на героическое усилие, временно увеличивая их живучесть. Союзники в пределах 10 футов от рыцаря получают 2d10 временных очков жизни. Эта сверхъестественная способность воздействует на семь существ и продолжается такое же количество раундов.

Ужасы Тэя (Ex): Нулар Рин получает +4 бонус морали на спасбросках против эффектов устрашения и +2 бонус морали на спасброски против эффектов зачарования. Эти бонусы не применяются против атак Красных Волшебников.

Чемпион зулкира (Su): Однажды в день Нулар Рин может брать +2 бонус удачи на отдельный спасбросок. Этот бонус может быть добавлен после того, как сделан бросок и к нему применены другие модификаторы. Когда татуировка видима, он получает +4 бонус морали по проверкам Запугивания (включенный в вышеупомянутые, всего) как экстраординарную способность,

Защитник зулкира (Ex): Нулар Рин получает +2 бонус морали на атаку и урон против любого существа, которое атакует (или он видел, как ранее атаковало) Красного Волшебника.

Покровительство зулкира (Su): Татуировка на лбу Нулара Рина обеспечивает +2 бонус сопротивления на спасброски Рефлексов (включенный вышеупомянутые, всего). Он автоматически проваливает все спасброски против воздействующих на разум заклинаний, прочитанных Красным Волшебником.

Имущество: +1 пылающий длинный меч, +1 могучий композитный короткий лук мастерской работы [+ 3 бонус Силы], 25 +1 стрел, +2 полный пластинчатый доспех, +1 большой металлический щит, плащ сопротивления +2, амулет естественного доспеха +1, 2 микстуры лечения серьезных ран, микстура выносливости, микстура спешки, микстура защиты от элементов (огонь), 120 gp.

Нулар Рин - компактный, мускулистый человек с сильными чертами мулан и татуировками, украшающими все его лицо. Рожденный у благородного тэйца, он не показал таланта к магии, но превзошел других в игре мечом. Зная, что лучший путь к силе - служение Красным Волшебникам, он обучился необходимым навыкам и в конечном счете стал тэйским рыцарем.

Нулар Рин полностью лоялен Красным Волшебникам. Он верит в их цели и знает, когда стоит не раскрывать рта. Он не раз доказывал свою лояльность, и его хорошо рекомендуют и доверяют ему все волшебники анклава (хотя они время от времени используют на нем *обнаружение мысли*, чтобы убедиться в этом). Прямой, пугающий и внимательный к угрозам или новостям, Нулар Рин - превосходный телохранитель.

Нулар Рин принимает свои обязанности всерьез и желает убивать или умереть, чтобы предотвратить смерть Красного Волшебника. (Он вряд ли рискнет своей жизнью для защиты волшебника-ученика, но подобное выходит за пределы вопроса).

34. Парк

Со статуей привлекательного человека-мулан в центре, эта область поразительна в своей красоте, с маленькими деревьями, сложными преградами и пышной травой. Много пар (из анклава или из города) приходит сюда побродить ранним вечером, прежде чем анклав закроется. В саду обычно находится Эвендаск (NE мужчина человек друид Малара 5), друид-мулан, избравший целью своей охоты влиятельного Красного Волшебника. Эвендаск был захвачен, наполовину сведен с ума заклинаниями своей цели, а затем продан кхазарку этого анклава. На него был наложен *обет* не наносить вред или другим и оставаться в этом парке. Эвендаск почти никогда не выходит в течение дня, когда обычно спит в простой деревянной постройке, пристроенной к основанию бункера (область 14). Он не имеет никакого оснащения и одевается в тряпки.

Подземные уровни

Под анклавом лежит несколько уровней подземельей, комнат для хранения и загонов для рабов. Анклав Проскура не смущается иметь дело с рабами, но тэйцы ведут бизнес осторожно, держа неудачников вне поля зрения местных граждан. Условия тесны и не очень гуманны, заключенные согнаны в 5-футовые ячейки и часто прикованы к стенам. Три специальных ячейки, укрепленные железными стенами и железной дверью, оборудованы для удержания заклинателей.

Тэйцы редко имеют в анклав более двадцати рабов, предпочитая отправлять недавно приобретенных рабов в Тэю настолько быстро, насколько возможно. Тэйский рыцарь по имени Саввис Даал командует подземными уровнями, присматривая более чем за дюжиной зверских охранников и чудовищных жителей глубоких подвалов. При необходимости она может обратиться за помощью к волшебникам или клерикам анклава, чтобы разобраться с упрямыми заключенными, большими отправками рабов или с посетителями, сующими нос в тэйский бизнес.

Шейды (The Shades)

Ливот поглядел налево, где рабы-орки были погружены в работу, раскапывая щебень, покрывающий старую алхимическую семинарию. Он еще раз вознес благодарность присутствию теневого навеса. Без его защиты он и другие шедовары, назначенные на раскопки, по полной бы подверглись солнечному свету. А внутри него всегда была ночь.

"Вы действительно в этом уверены, Арканист Гиралдус?" - спросил он, высматривая на лице волшебника какие-либо признаки хитрости. Хотя он не думал, что Гиралдус совершит смертельное предательство в этих забытых диких местах, вдали от безопасности их летучего города, он не мог убедиться в обратном. Несложно было послать Ливота и его отряд противостоять армии троллей или просто направить их в смертельную засаду. Но лицо лидера миссии было столь же нечитабельным, как и всегда, и Ливоту пришлось довольствоваться ожидаемым ответом.

"Конечно, Капитан Ливот. Наши заклинания не лгут. Шесть вторгшихся, каждый размером примерно с взрослого человека, разбили лагерь менее чем в миле к востоку".

Ливот кивнул, его рука подсознательно потянулась к рукояти Железного Клыка. Присутствие неизвестных людей столь близко к раскопкам может быть совпадением. Путешественники на Павших Землях встречались. Чаще всего это были охотники или, возможно, авантюристы, не знающие об опасности. Но в этот раз, возможно, все не так. Они с легкостью могут оказаться шпионами, посланными некоей чрезмерно любопытной знатью или муниципалитетом. Конечно же, хватало и таких нарушителей, нарывающихся на неприятности. Нет, решил он, нельзя позволить себе такого шанса. Принцы Шейды поручили ему защиту этой миссии, и его обязанности были ясны. Словам о том, что шедовары делали здесь - и что они обнаружили - нельзя было позволять достигнуть цивилизованных земель. Пока нельзя.

"Очень хорошо", - сказал Ливот своему соотечественнику. - "Отделение покинет комплекс, чтобы разделиться с вторгшимися, через три часа после наступления полной темноты". - Он не хотел, чтобы его отряды действовали не в полную силу, поскольку не было способа определить, насколько опасными могут оказаться эти путешественники. - "Я сам поведу отделение".

Гиралдус согласно склонил голову, но Ливот успел заметить призрачный улыбки, скользнувшей по губам арканиста.

Шейды здесь, и это значит, что у них есть дело. Их появление очень обеспокоило советы мудрых и ученых, и едва ли есть на Фаэруне город, в котором не слыхали об этих таинственных незнакомцах. Кто они, эти загадочные существа? Они -



ничуть не менее чем часть живой истории, оторванной из полузабытого прошлого Фаэруна. Их предки и их летучий город ушли с Фаэруна более 1,700 лет назад, когда их родина, Империя Нетерил, была уничтожена катастрофической трагедией, рожденной отчаянной попыткой спасти империю от разрушительных действий ее величайшего врага. Самая продвинутая магическая нация своего времени, Нетерил мог похвастаться магическим знанием, какого не видали на Ториле начиная с его разрушения и до сих пор.

Город избежал разрушения благодаря великой магии, переместившей его весь его народ на План Тени. Спасаясь от бедствия, беженцы (называющие себя шедоварами) поддерживали свою культуру и общество в течение последующих столетий. Свободные практиковать свои тайные заклинания и экспериментировать с сущностью тени, благородные правители города пропитались темной энергией своего нового дома. И так уже будучи волшебниками и колдунами значительных способностей, они стали значительно мощнее, освоив мастерство темной сущности своей новой окружающей среды.

Город Шейд внезапно вернулся на Фаэрун в 1372 DR, появившись в небе над Ужасным Лесом и затем уйдя в Анорач, где и оставался с тех пор, совершая краткие набеги на соседние земли. Базируя свой дом высоко над Отмелью Жажды, шедовары, не теряя времени, основали Империю Теней. Они пояснили, что считают все пространство великой пустыни своей законной территорией, и исчезновение нескольких караванов Жентарима в южной части пустоши - лишь доказательство заявления шедоваров. К настоящему времени новые владельцы Анорача не соизволили принять меры против Бедайн, кочевых народов, населяющих пустыню, считая их ниже своего внимания. Их отношение к расам и культурам за пределами Анорача варьируется от отстраненного до любопытного и от презрительного до агрессивного. С повесткой дня и целями, известными лишь им самим, шедовары представляют собой одну из самых интригующих тайн - и самых больших опасностей - сегодняшнего Фаэруна. Множество взглядов направлено на Анорач и странный город, вырисовывающийся в его небе, с надеждой на некий знак о намерениях шедоваров и с желанием быть наготове и вовремя отреагировать, когда город начнет прелюдию к завоевательной войне.

Краткая история

Хотя шедовары не делают секрета из своей связи с прошлым Фаэруна, они отказываются демонстрировать все, что они знают об истории - и собственной, и Торила, кроме как во имя продвижения определенных целей Высокого Принца. Шедовары отвечают на вопросы о своем прошлом в лучшем случае неопределенно, в худшем - вводя в заблуждение. Шедовары предпочитают, чтобы никто не понял, что у них самих нет всех ответов на эти вопросы и что одна из их

Шейды: подсказки для ДМа

Скрывайте степень силы и побуждения шейдов, обаявая игровых персонажей обнаруживать эти детали в течение нескольких приключений. Контингент или экспедиция шедоваров может у вас появиться неожиданно и внезапно, почти в любом месте Фаэруна, занятая любыми миссиями: поиском артефакта нетерезов, грабежом старой заставы нетерезов, наблюдением за группой или городом, которые Принц Хэдрун считает опасными, обсуждением удобного союза с другой группой сил, похищением потомков нетерезов или попытками управлять индивидуумами. Все эти действия вносят вклад в далеко идущие планы Высокого Принца, но нет никаких причин, по которым игровые персонажи должны узнать это сразу же. Проникновение сквозь завесу тайны, окружающей Город Шейд и его махинации, может быть темой целой кампании.

первичных целей - узнать о Нетериле столько, сколько возможно.

Что знают простые шедовары

Город Шейд, также известный как Анклав Шейд, содержит много четкой информации об Империи Нетерезов, но эти данные точны лишь вплоть до времени, предшествующего катастрофе, уничтожившей Нетерил. В течение "пребывания" города на Плане Тени его жители были отрезаны от Фаэруна. Те немногие контакты, которые они имели, происходили от заклинаний предсказания, прочитанных клериками Шар. Отсюда следует то, что шедовары знают о своем прошлом, основываясь на историях, доступных им в библиотеках и залах записей города. Этот текст - официальная и принятая версия их истории.

История нетерезов уходит глубоко во мглу времен, начинаясь более чем за пять тысячелетий до нынешних дней. Небольшое знание, существующее на Фаэруне сегодня, находится в руках маленькой группы ученых мудрецов и мастеров знаний. Официальная история нетерезов связывает то, что позже стало могучей империей, с небольшой группой рыбацких деревень, стоящих по берегам Узкого Моря, там, где теперь восточно-центральная часть Анорача. То, что в конечном счете стало пустыней, тогда было зеленая земля, с избытком воды и плодородной почвой, способной поддерживать обширную флору и фауну, включая людей. Самые ранние корни империи можно проследить до того времени, когда народ рыбацких деревень объединился, чтобы предотвратить атаки мародерствующих гуманоидов. Эта коалиция осталась объединенной после того, как победила своих врагов, став маленьким королевством, которое быстро росло под управлением склонных к расширению монархов. Это молодое королевство было энергичным и агрессивным, но вполне цивилизованным. Именно на этот период истории шедоваров попадает Первый Век, когда нетерезы имели первые контакты с эльфами, от которых они впервые узнали о магии.

Шедовары принимают как правду понятие, что их предки имели сильную естественную близость к тайной магии. Их исторические ссылки обращают внимание, что после своего первого контакта с эльфами нетерезы взялись за изучение магии с необыкновенным энтузиазмом и быстротой. В отличие от многих других обществ нетерезы вскоре решили, что тайная магия будет существенным компонентом их жизни, и они сконцентрировали усилия на овладении ее секретами. Каждого гражданина учили базовому колдовству с момента достижения подросткового возраста (13 лет), и к зрелому возрасту (18 лет) он был способен читать заклинания 0-го уровня. Тех, кто демонстрировали способность выше нормы, направляли в специальные академии с целью улучшения и усиления их магического мастерства, где они учились накладывать заклинания 1-го уровня и мощнее. Самые талантливые становились арканистами (термин нетерезов для волшебника или колдуна) и восходили к великим высотам политической и социальной силы. Многие посвятили свои жизни непрерывному магическому исследованию, ища расширения понимания своего общества и мастерства Искусства. Арканисты скоро стали вторым по важности уважаемым классом граждан, уступая лишь знати и следующему за ней духовенству. Представители королевской семьи нетерезов были самими мощными арканистами империи.

Однако, на истинный расцвет Империи Нетерезов повлияли не эксперименты ее ранних арканистов, а случайное обнаружение Нетерских Свитков. Раскопанные в руинах некоей еще более старой и давно забытой цивилизации, Нетерские Свитки - коллекция тайных заклинаний, а также продвинутый трактат по колдовству, комбинация которых продвинула магическое знание неоперившейся империи вперед по крайней мере стократно. По мере того, как арканисты изучали эти древние тексты, они отпирали секреты колдовства, исчезнувшего с лица мира за невыразимые тысячелетия до возникновения народа нетерезов. По мере того, как арканисты расшифровывали эти секреты, почти каждый гражданин империи пожинал выгоды от их исследований. В частности, свитки обеспечили ключ к изобретению, которое сформировало будущий Нетерил, подбросив цивилизацию на невообразимо высокие уровни силы: *мифаллар*.

Используя невероятную тайную силу, обеспеченную *мифалларом*, нетерезы были способны строить архитектурные чудеса, которых не видели на Фаэруне после падения их нации. Ремесленники и арканисты работали вместе, разрабатывая и создавая все более захватывающие дух здания и гражданские усовершенствования. Они поднимали целые дома и навсегда балансировали их на невозможно крошечных поверхностях, создавая необычное жилье, восхищавшее население и впечатлявшее другие расы. Художники разрабатывали огромные общественные скульптуры, а арканисты и чернорабочие воплощали такие мечты в реальность, формируя огромные количества драгоценных металлов в красивые образы, лениво плывущие над городскими улицами, чтобы все могли наслаждаться ими. Наконец, они научились срезать вершины гор и заставлять их висеть вверх ногами. Затем они размещали *мифаллар* внутри зеркальной прозрачной структуры, разработанной для отражения силы устройства обратно на себя, таким образом позволяя опрокинутой вершине горы парить в воздушном пространстве. Затем ремесленники, изготовители и чернорабочие Нетерила строили на перевернутой вершине горы город, а империя наполняла эти постройки гражданами, впредь жившими среди облаков. На вершине мощи Нетерила, в течение того периода, который ее история называет Золотым Веком, империя могла похвастаться тринадцатью летучими городами.

В последующие столетия Империя Нетерезов продолжала расти и процветать. По мере того, как арканисты продолжали достигать глубин магического исследования, всегда подталкивая вперед планку своих знаний, они очистили свое понимание и контроль над своими способностями. В конечном счете они начали задумывать и проектировать заклинания такой энергии, какой не видели на Фаэруне после падения Нетерила (и по очень серьезной причине). Империя использовала свои летучие города для исследования мира, нахождения большого количества сырья для своей промышленности, торговли с другими расами и приобретения все новых территорий, чтобы ее население имело продовольствие и требуемое пространство. Она также использовала города как воздушные платформы, с которых вела смертельные атаки против своих врагов, стирая с лица земли огромные количества враждебных гуманоидов, которые могли бы угрожать миру и процветанию Нетерила. Империя Нетерезов с прохождением лет стала выдающейся магической цивилизацией своего времени и, возможно, всей истории Фаэруна. Ее достижения лишь сделали ее распад и крушение более трагическими.

Нетерезы не знали, что величайшими их врагами были не обширные племена орков, гноллов и гоблинов, бродившие по земле, а противник, который оставался полностью необнаруженным, пока не стало слишком поздно. Арканист-отступник, неудовлетворенный массовой резней своего народа и порабощением всех, кто не рожден нетерезами, покинул империю с бандой согласных последователей. Ища безопасное убежище, они углубились в гроты и пещеры, в конечном счете вступив в контакт с подземной расой существ, назвавшихся фаэриммами. Эта роковая встреча была началом конца Нетерила, хотя ни рассерженный арканист, ни его партнеры не могли знать, какое воздействие они окажут на будущее своей родины.

Оказывая поддержку человеку в облике мирной и заинтересованной расы, фазриммы уловками заставили его раскрыть жизненно важную информацию об империи. Это удалось им. Не понимая величины своей ошибки, хорошо осведомленный арканист открыл своим новым "друзьям" некоторые из плотнее всего охраняемых секретов своей страны, включая существование и использование *мифалларов*. Молодой арканист не знал, что у фазриммов была всего одна цель: уничтожить всех остальных существ на Фазруне. После того как арканист и его товарищи покинули пещеры фазриммов, злые существа использовали свое недавно полученное знание для планирования уничтожения Нетерила. Используя информацию, данную им молодым арканистом, фазриммы совершили набеги на заставы, караваны и отдаленные поселения нетерезов, из которых украли значительное количество магического знания и множество чудесных изделий. Их дикие атаки не оставляли после себя выживших, и имперским арканистам оставалось лишь гадать, кто стоит за этими убийственными инцидентами. Фазриммы использовали награбленные знания, чтобы продвинуть свое собственное изучение и понимание Искусства и затем обернуть его против своих избранных врагов. В конечном счете они оказались способны захватить с заставы *мифаллар*, и началась настоящая война.

Используя *мифаллар* в качестве модели, склонные к разрушению фазриммы создали свою собственную версию магического устройства для доступа к самому Плетению. Как только Нетерил достиг зенита своей силы и славы, фазриммы направили ужасные заклинания *иссушения жизни* на плодородные земли империи. Их заклинания вытягивали жизненную силу самой земли. Процесс был медленным, но нетерезам ничего не оставалось, кроме как наблюдать за эффектом - большие пространства плодородной, зеленой земли на их глазах становились песчаными пустынями. Встревожившись, передовые арканисты империи искали причину, даже стараясь при этом ограничить урон своими мощными заклинаниями. К тому времени, когда они поняли, что за этим явлением стоит чей-то интеллект, нападению фазриммов уступили обширные территории их дома. Но как только империя подготовилась к защите против недавно распознанного противника, фазриммы атаковали в открытую.

Тайная энергия взорвала землю в магическом поединке необъятных размеров, добавив разрушений к уже вызванному иссушающей жизнью магией фазриммов. Однако, ни одна из сторон не была способна получить значительного преимущества, и война бушевала безконтрольно. Непрерывные бомбардировки и заклинания *иссушения жизни* фазриммов увеличили область опустынивания, в конечном счете сформировав пустошь Великой Пустыни. Нетерезы отвечали арсеналом магического вооружения и тайных заклинаний, обрушивая дождь разрушений на фазриммов и их подземные дома. И нетерезы, и фазриммы понесли огромные потери и жизни, и собственности, но борьба неустанно продолжалась, каждая из сторон решила уничтожить другую.

В этом месте записи шедоваров становятся неопределенными и противоречивыми. Нетерил гордился сохранением точных записей о своем культурном и социальном прогрессе, но длительная война против фазриммов затруднила ведение гражданских и экономических дел привычными способами. Многие записи были потеряны среди разрушенных домов и целых общин. Город Шейд обладает многочисленными сведениями о самых важных битвах войны, а также более мирскими записями той эры, но не было никаких средств для получения полной информации обо всем, что выяснилось в течение этого смутного и смертельного времени. Фактически, сами шедовары с уверенностью не знают, что причинило катаклизм, уничтоживший Нетерил. Большинство винит фазриммов, веря, что враг умудрился устроить финальную разрушительную атаку, которая призвала некую неизвестную магическую силу. Одно шедовары знают наверняка - если бы их город не переместился на План Тени и не остался бы там, их предки также погибли бы в бедствии.

Что знает элита шедоваров

Высокий Принц, его сыновья и некоторые члены духовенства города знают намного больше об уничтожении их родины, чем обнародовано в официальной истории. Как ни странно, вовсе не фазриммы нанесли заключительный удар против Нетерила - это сделал один из них самих. Пока город был на Плате Тени, он был отрезан от Фазруна и неспособен вернуться. Клерики Шар были способны успешно читать заклинания предсказания, однако их темное божество обеспечило их информацией, которая позволила им узнать правду о том, что случилось с Нетерилом - или, по крайней мере, ту правду, которую предоставила им Шар. Согласно результатам, полученным клериками, один из самых квалифицированных и мощных арканистов империи, известный в истории как Карсус, предпринял попытку окончить войну одним решительным ударом. Когда ему стала известна природа заклинания *иссушение жизни* фазриммов, Карсус начал работу над своим собственным заклинанием, которое, он верил, позволит ему спасти свой народ. Без сомнения, это была самая могущественная тайная магия, которой когда-либо в истории Фазруна владел смертный. Заклинание Карсуса позволяло ему временно, но непосредственно сливаться с сущностью любого божества. Он по сути временно мог стать божеством, получая доступ к божественной силе.

Он планировал овладеть этой божественной мощью для уничтожения фазриммов и окончательного устранения их угрозы. Хотя он знал, что заклинание может стоить ему жизни, Карсус считал жертву стоящей риска. Однако, кое-что пошло совершенно не так. Карсус потерял контроль над своим заклинанием, что закончилось магической отдачей и почти разрушило Плетение, нанося ущерб по всему Фазруну. Карсус был убит неудержимой магической энергией, а величина урона Плетению заставила летучие города Нетерила резко упасть на землю, убив всех их жителей. Анклавы, заставы и общины всех размеров по всей империи перенесли подобную судьбу, поскольку их *мифаллары* взорвались, и огромные архитектурные строения обрушились на граждан сверху. Только город Высокого Принца, благополучно находящийся в пределах Плана Тени, был спасен от такой участи.

Высокий Принц Теламонт и другие шедовары, знающие эти факты, позволяют своим подчиненным полагать, что крушение их империи причинили фазриммы.

Что в действительности случилось

Карсус-арканист решил слиться с Мистрил, божеством магии нетерезов. Результат был катастрофическим. Когда его сущность объединилась с Мистрил, божество потеряло способность поддерживать Плетение. Богиня пожертвовала собой для спасения Плетения, прежде чем урон стал непоправимым, но это временно воспрепятствовало Плетению, оборвав его связи с Фазруном. Карсус был убит при опыте, как он и предсказывал, но он не получил божественной силы Мистрии достаточно надолго, чтобы успешно овладеть ей. Множественное прекращение магической энергии послало магическую ударную волну по всему Фазруну, так как все заклинания и чудесные изделия резко прекратили свое действие. Выжившие после этой катастрофы и их потомки были ответственны за возвышение ныне разрушенных империй Анория, Хлондат и Ассам, но сам Нетерил ушел. В конечном счете Мистрил оказалась способна перевоплотиться и восстановить Плетение к

его надлежащему состоянию, но для народа Нетерила уже было слишком поздно. Безумие Карсуса сделало то, на что оказались неспособны фазриммы: Империи Нетерезов больше не было.

Тело Карсуса, пронзенное гигантским притоком божественной энергии, после его смерти упало на землю. Оно разбилось, оставив будущим волшебникам безмолвное напоминание о его безумии - единственный красный буттовый камень у подножия высокого утеса там, где теперь стоит Ужасный Лес.

Беженцы

Единственный летучий город по чистой случайности чудесно избежал катастрофы невредимым. Управляющий вельможа города, мощный арканист, в течение некоторого времени экспериментировал с перемещением между Фазруном и Планом Тени. Его изучения в конечном счете позволили ему свободно перемещаться между ними не только самому, но также и с другим народом и с объектами. В недели, предшествующие катаклизму, арканист - известный Городу Шейд только своим избранным прозвищем Лорд Тень - уже рассмотрел возможность перемещения всего летучего города в план, на котором он сам уже путешествовал в течение некоторого времени. Он отдал городу приказ подготовиться к эксперименту всего за несколько дней до того, как Карсус прочитал свое заклинание. В самый канун бедствия Лорд Тень переместил весь свой город и всех его жителей на План Тени. Находясь там, он был доволен увидеть, что его предсказания были правильными. Город и его граждане не перенесли от путешествия никаких непосредственных болевых эффектов. Однако, он был обеспокоен и встревожен открытием, что по непонятным пока причинам оказался неспособен переместить город обратно на Фазрун.

Распутывание этой тайны заняло недели, и когда город вернулся в Нетерил, его жителям осталось лишь разевать рот в ужасе того, что они обнаружили. Несколько дней город путешествовал по руинам Нетерила, отчаянно ища выживших, но напрасно. Предполагая, что это была работа ненавистных фазриммов, нетерезы возмущались мести. Однако Лорд Тень понимал, что единственный летучий город не мог меряться силами с фазриммами. Кроме того, он решил, что, вероятно, нетерезы, живущие в его городе, могут оказаться последними представителями своей расы. Он заключил, что не может позволить себе рисковать потерей своего города и его жителей. Поклявшись, что в один прекрасный день город вернется на Фазрун, чтобы восстановить разрушенную империю, арканист переместил свой город обратно на План Тени, где по непредвиденным обстоятельствам он оставался гораздо дольше, чем изначально планировалось.

Организация

Штаб: Город Шейд, обычно летающий над Анорачем прямо у северо-восточного побережья Моря Тени (или, как называли его нетерезы, Скрытого Озера).

Члены: Приблизительно 500 шейдов среди приблизительно 25,000 шедоваров.

Иерархия: Милитаристская

Лидер: Теламонт, Высокий Принц Шейда

Религия: Шар

Мировоззрение: NE, LE

Тайна: Средняя

Символ: Шейды не имеют и не используют символа, представляющего их город или общество в целом. Каждый из двенадцати Принцев Шейда и Высокий Принц Теламонт используют свою индивидуальную геральдику. Эти символы сначала использовались в Империи Нетерезов и давно ушли из общих геральдических знаний и опыта. Проверка Знания (история или знать) против DC 25 требуется для распознавания нетерезского происхождения символа, и вторая проверка Знания (DC 30) требуется для правильной идентификации точного благородного семейства нетерезов. См. секцию иерархии для описаний королевских символов.

Шедовары имеют дискретную культуру и цивилизацию. Они не составляют организацию в общепринятом смысле слова. Но, поскольку фактическое количество шейдов мало (приблизительно пятьсот шейдов живет в Городе Шейд) и поскольку они столь рьяно охраняют свою секретность и цели, функционально они подобны тайному обществу.

Эта секция дает статистические детали о шейдах, живущих в Городе Шейд. Шейды составляют малую долю от населения летучего города. Остальные жители города делятся на два типа: нормальные люди, потомки нетерезов, ушедших на План Тени более 2,000 лет назад, не ставшие шейдами, и гуманоидные рабы, которых шедовары приобрели и на Плани Тени, и на Фазруне.

Иерархия

Шедовары живут в том, что лучше всего можно описать как передвижной город-государство, управляемый правительством, объединяющим особенности монархии, меритократии и магократии. Город управляется его Высоким Принцем Теламонтом, мощным арканистом и шейдом. Его сила и власть абсолютны. Все шедовары живут и умирают под его командованием. Теламонт был Высоким Принцем Шейда все время, сколько помнит любой живущий в городе. Только его сыновья и доверенные партнеры знают, что он столь же стар, как и сам город, и управлял городом, так как тот изначально был построен под его руководством.

Внешний вид и личность

Физические черты шейда описаны в "Установке Кампании Забытых Царств". Шедовары, не являющиеся шейдами, идентичны своим владыкам-аутсайдерам, но испытывают недостаток отличительного серого оттенка кожи.

Шедовары одеются в одежды, которые кажутся (другим жителям Фазруна) устарелыми аж до степени антиквариата; их изысканные одеяния могут казаться дикивинными и инородными. Они предпочитают темные цвета типа черного, бургунда, древесного угля, серого, темно-зеленого и полночно-синего. Члены верхнего класса носят много драгоценностей; драгоценные камни и другие драгоценности часто ловко вплетены в их одеяния. Они любят позолоту, золотые нити и оттенение тканей золотом. Простой народ носит более простые одежды, как приличествует их доходам, а рабам позволено лишь пригодная к носке неукрашенная одежда ненамного лучше простой домотканой холстины.

В расширение его власти Высокому Принцу служат двенадцать его сыновей, Принцы Шейда. Подобно своему отцу, принцы - шейды и арканисты. Соревнование среди этого круга архиволшебников одновременно жестоко и организовано, во многом подобно обществу шедоваров.

Высокий Принц

Арканист-нетерез, известный как Высокий Принц Теламонт Тантул (NE мужчина шейд волшебник 20/архимаг 5/адепт тени 10) - ныне один из самых мощных магов Фаэруна. Когда-то, тысячи лет назад, он был известен как Лорд Тень. Один из немногих оставшихся граждан Нетерила, переживших разрушение империи, он управляет шедоварами с абсолютной властью. Когда он решит, что пришло время, Теламонт планирует показать шедоварам, что является Лордом Тенью из легенд, вдохновляя их на победу.

Насчитывая более двух тысячелетий возраста, Теламонт сохраняет свою жизнь посредством мощной магии, типа заклинаний *желание*. Этот процесс облегчался тем, что он больше не человек, а скорее аутсайдер. Естественная продолжительность жизни шейда во много раз длиннее таковой обычного человека. Однако, Теламонт неохотно соглашается, что по мере того, как его тело аутсайдера начинает сдавать, для поддержания жизни требуются все более сильные меры. Он еще не остановился на лучшем средстве продолжения своего существования, но возвращение шедоваров на Фаэрун предлагает богатые возможности, включая преобразование в нежить.

Теламонт предпринял великую боль для сохранения того, что, он верил, было лучшими элементами общества нетерезов, и сливания их с характеристиками, необходимыми для выживания на враждебном Плате Тени. Результат - общество, связанное формальностью и распределением по группам, в котором даже самые мирские аспекты повседневной жизни имеют в себе некий уровень ритуала. Этим способом от столетия к столетию поддерживается порядок, но, что более важно, еще и непрерывность культуры. Как высший арбитр всего, что решается в Городе Шейд, во многом Теламонт *и есть* город. Его подчиненные рассматривают его как живущее воплощение всех своих обычаев, вер и ценностей. Это же видит в себе и сам Теламонт.

Те, кто встречают Высокого Принца, сталкиваются с тем, кто тысячелетиями практиковал сохранение своих истинных мыслей и чувств под контролем. Теламонта столь же трудно читать, как и блефовать перед ним. Даже его сыновья редко знают то, что действительно думает их отец за своей непроницаемой маской ледяного спокойствия. Несмотря на его невыразительную внешность, разум Теламонта всегда в движении. В сердце Высокий Принц - диктатор. Он намерен вести город с сильным внутренним убеждением, что никакой другой индивидуум не может быть столь же успешным в этом, как он сам.

Все еще высокий и здоровый, несмотря на свой возраст, Высокий Принц - внушительная фигура, восседает ли он на своем летучем троне или управляет церемонией на улицах города. Всякий раз, когда он появляется публично, Высокий Принц предпочитает носить традиционный темный доспех Империи Нетерезов с его драконокрылым украшением, стилизованными пластинами и ниспадающими темно-пурпурными рюшами.

Персональный символ Высокого Принца - стилизованное величественное существо с раскинутыми крыльями, подобными таковым дракона или летучей мыши, в черном силуэте на кроваво-красном поле.

Рука Принца

Хэдрун (NE мужчина шейд волшебник 10/адепт тени 10), правая рука Высокого Принца Теламонта, детализирован в "Установке Кампании Забытых Царств". Текущее назначение Хэдруна - оценка многочисленных городов и наций Сердцеземья вкупе с его планом разрушения тех, кто может представлять угрозу силе его отца. Его персональный символ - крылатая змея, серебряная на черном поле; в витках змеи - серая каменная башня.

Двенадцать Принцев Шейда

Принцы - братья, все они рождены перед падением Нетерила.

Принц Ривален Тантул (NE мужчина шейд волшебник 11/клерик Шар 15/адепт тени 7) - высокий священник Шар Города Шейд. Если Высокий Принц Теламонт - временный правитель шедоваров, Принц Ривален - их духовный лидер. Из массивного Зала Тени, расположенного около королевского дворца, принц управляет духовенством Шар и объявляет преданным ее волю. Предсказания принца позволили его отцу наконец привести город обратно на Фаэрун, где, надеется Шар, шедовары уравновесят силы в ее пользу в долгой борьбе против ее ненавистной сестры Селунэ.

Ривален - также самый большой конкурент Хэдруна. Он обижается на покровительство, которое его отец оказывает Хэдруну, и тайно работает против Хэдруна. Он знает, что должен быть очень осторожным, поскольку враги Хэдруна имеют неприятную привычку к исчезать.

Персональный символ Принца Ривалена - символ Шар; под ним - пара изогнутых темно-пурпурных бараньих рогов, обведенных черным, на темной-сером поле.

Принц Кларибурнус Тантул (LE мужчина шейд колдун 14/адепт тени 4/боец 8/жулик 3) - самый молодой капитан вооруженных сил города. Хотя и намекают, что его метеорическое возвышение ни в коей мере не обязано его высокому рождению, те, кто знают принца, признают в нем стоящего воина и тактического командира. Он еще не выразил свое мнение в отношении того, как шедовары должны завоевать Сердцеземье, в значительной степени потому, что никто его не спрашивал. Его любимое оружие - +3 *глефа ранения*.

Персональный символ Принца Кларибурнуса - золотая звезда, обведенная черным, на полночно-синем поле.

Принц Бреннус Тантул (NE мужчина шейд прорицатель 12/мастер знаний 8/адепт тени 6) - самый молодой брат среди принцев, и многие поговаривают, что Теламонт к нему особенно нежен. Рано распознанный как интеллектуально одаренный, мальчик был отдан в руки самых прекрасных наставников и педагогов города. Хотя Бреннус показал ожидаемую королевским семейством склонность к тайной магии, его преподаватели отметили, что он показал одинаково сильную способность к истории. По указанию его отца наставники Бреннуса сосредоточили образование принца на богатой истории и знаниях шедоваров. Бреннус процветал в этой дисциплине, и сегодня он - один из передовых экспертов Города Шейд по его нетерезским корням. Именно он обнаружил останки Нетерила, все еще существующие на Фаэруне, и послал в

эти места экспедиции, чтобы вернуть остающиеся там сокровища и знание. Принц убежден, что тайная сила, скрытая в руинах Нетерила, содержит ключ к успеху его плана. В отношениях с другими Принц Бреннус очень вежлив и формален.

Персональный символ Принца Бреннуса - серебряная сфера над тремя горными пиками в черном силуэте на охряном поле.

Принц Маттик Тантул и **Принц Ваттик Тантул** (LE мужчина шейд иллюзионист 16/адепт тени 9) - близнецы. Черноволосые и черноглазые, они - совершенно точные копии друг друга. (Маттик старше на 2 минуты). Никому, кроме их родителей, фактически невозможно отличить одного от другого. Близнецы использовали свою идентичную внешность для неисчислимых заговоров и шуток, некоторые из которых мягкие, а другие - намного менее мягкие, при королевском дворе, пока не стали для этого достаточно старыми. Они неразделимы и редко уходят далеко друг от друга. Принцы делят свое время между исследованиями в алхимической академии и помощью своему самому младшему брату Бреннусу в розыске зацепок к местонахождениям старых участков нетерезов. Они занимают сторону Бреннуса и Хэдруна, которого они боготворят, в поддержке быстрого уничтожения всех угроз правлению шедоваров.

Персональный символ Принца Маттика - пара переплетенных золотых колец, обведенных пурпурным, на угольно-сером поле.

Персональный символ Принца Ваттика - пара переплетенных серебряных колец, обведенных пурпурным, на угольно-сером поле.

Принц Идер Тантул (NE мужчина шейд боец 11/колдун 12/адепт тени 4/божественный чемпион Шар 4) - правая рука своего старшего брата, Принца Ривалена. Уважаемый и страшный как воин великого мастерства, он сначала обучался как солдат в армии шедоваров, достигнув ранга капитана, прежде чем услышал призыв на службу Шар. Теперь Идер - воин, посвященный целям своего божества. Он командует храмовой охраной Зала Тени и предпринимает поддерживаемые церковью миссии. Подобно своему брату - высокому священнику, Идер хотел бы увидеть падение Хэдруна. Однако, в отличие от Ривалена Идер не имеет ничего личного против избранного эmissара Теламонта. Он просто предпочел бы увидеть, как шедоваров ведет воля его божества, а не воля Хэдруна.

Персональный символ Принца Идера - стилизованный серебряный великий меч на сером поле. Из меча вырывается точная копия символа Шар (черный диск с глубоко-пурпурной каймой).

Принц Мелегонт Тантул (LE мужчина шейд прорицатель 16/адепт тени 4) - один из самых молодых из двенадцати братьев, не имеющий великой естественной способности к тайным искусствам. (Теламонт проинструктировал, что Мелегонт обучен подобно остальной части принцев, несмотря на тот факт, что арканисты, оценивающие способности шедоваров, обнаружили, что потенциал принца ненамного выше среднего. Теламонт приказал под страхом смерти скрыть этот факт). Однако то, чего Мелегонту недостает в магическом таланте, он восполняет хитростью. Он имеет ловкость к обману, скомбинированную с талантом к ложному сочувствию, что делает его великим манипулятором. Есть немогие за пределами королевского семейства, кого он не может покорить своей мощной комбинацией обаяния, симпатичной внешности и кажущейся искренности; действительно, он фактически сделал это делом своей жизни.

В отличие от многих из своих братьев, Мелегонт верит в использование более тонкого подхода к Сердцеземью. Он защищает утверждение, что его отец должен управлять врагами его народа. Принц видит, что многие из тех, кто живет на Фаэруне, особенно присягнувшие служить добру, кажутся слишком готовыми верить тому, чему они хотят верить, и Мелегонт не видит причин, по которым шедовары не должны по полной использовать преимущество этого недостатка. Он упорно утверждает, что требуются минимальные усилия, чтобы заставить различные города и организации вцепиться друг другу в горло, начав полномасштабную войну, которая росла бы до тех пор, пока не охватила бы все Сердцеземье. Все, что тогда останется сделать шедоварам - когда осядет пыль, наложить свою волю на их ослабленные остатки.

Персональный символ Принца Мелегонта - пара пересеченных красных копий на белом поле.

Принц Ламорак Тантул (NE мужчина шейд волшебник 19/адепт тени 7) был назначен своим отцом десятилетие назад наблюдать за гильдией Определяющих. Именно Ламорак и его товарищи-Определяющие проводят тесты для каждого из шедоваров, чтобы определить, как они лучше всего могут служить Городу Шейд. Ламорак также отвечает плотно охраняемый процесс отбора и преобразования шедоваров в шейды. Политика принца относительно нейтральна, но когда все сказано и сделано, он думает, что для Высокого Принца может быть мудрым управлять, вместо того чтобы вступать в открытую войну против врагов города.

Персональный символ Принца Ламорака - белый череп, обведенный черным, на светло-сером поле.

Принц Детхуд Тантул (LE мужчина шейд некромант 15/адепт тени 8), возможно, самый сдержанный из двенадцати принцев. Его репутация безмолвия известна всему Городу Шейд. Он редко говорит с кем бы то ни было, и когда он делает это - обычно мудрым голосом. Среди королевского семейства Детхуд ближе всего к миротворцу. Другие одиннадцать принцев продолжают искать советов Детхуда по многим из своих самых досаждающих проблем и частных ссор. Детхуд редко занимает в таких вопросах чью-либо сторону, но анализирует ситуацию и предлагает острые, логичные решения. Высокий Принц часто включает Детхуда в военные или политические советы, делая тихого принца вторым по влиятельности из братьев, после Теламонта. Затрудняясь высказать свое мнение о лучшем средстве достижения завоевательских целей своего отца, Детхуд одобряет политику манипуляций Мелегонта.

Персональный символ Принца Детхуда - стилизованная черная солнечная вспышка на бледно-желтом поле.

Принц Агларел Тантул (NE мужчина шейд колдун 10/боец 10/клерик Шар 6/адепт тени 2) занял пост командующего персональными телохранителями Высокого Принца, когда Город Шейд вернулся на Фаэрун. Он знает, что лишь вопрос времени - когда Высокий Принц станет целью попыток убийства - но направлены ли они будут вражеским правительством, секретной организацией типа Арфистов или одним из его собственных братьев, он не знает. Его это действительно не заботит, поскольку Агларел не имеет никакого интереса к тому, что он считает бессмысленными политическими и силовыми ссорами. Он лоялен прежде всего своему отцу и посвящает каждую минуту бодрствования его защите.

Персональный символ Принца Агларела - великий шлем в профиль, сине-стальной с черными заклепками, обведенный белым на темно-оранжевом поле.

Определяющие

Столетия выживания на Плане Тени научили шедоваров, что выжить можно лишь в том случае, если каждый член общества понимает свою роль и работает для улучшения города в целом. Таким образом, общество шедоваров строго иерархично, но также является и меритократией. Каждый, как ожидается, будет в меру своих способностей работать ради безопасности и выживания сообщества. Эта способность определяется специализированной батареей тестов, которые каждый свободный гражданин проходит вскоре после достижения подросткового возраста (13 лет). Испытания управляются кругом Определяющих Принца Ламорака. Как только способности шедовара становятся известными, его обучают развивать их, пока он не достигает зрелого возраста (18 лет) и не начинает работать в полную силу. Иногда шедовар через какое-то время демонстрирует столь драматическое усовершенствование навыка или способности, что Определяющие начинают второй раунд испытаний и иногда изменяют первоначальное назначение шедовара. Однако, такие случаи редки из-за искушенности и точности оценочных методов Принца Ламорака.

Типичный определяющий: NE мужчина шейд волшебник 8/адепт тени 5.

Арканисты

Ниже королевского Семейства, но намного выше среднего шедовара по власти важности находятся волшебники и колдуны Города Шейд. Получившие свое название от древнего термина, которым нетерезы обозначали волшебников, арканисты - магическая основа города. Они укомплектовывают учебные учреждения, обучают талантливых секретам Искусства и исполняют различные миссии для двенадцати принцев. В городе живет приблизительно тысяча арканистов, из которых около двух с половиной сотен - шейды. Арканисты-шейды - намного более мощные представители группы, занимающие самые авторитетные положения в собраниях и организациях арканистов.

Типичный арканист: LE человек волшебник 4/адепт тени 3.

Типичный старший арканист: LE шейд волшебник 8/адепт тени 7.

Военные

Некоторые шедовары, демонстрирующие лишь минимальные магические способности, находят уважаемое место в вооруженных силах города. Большинство их начинает как низкоранговые солдаты, но для способных и умных существует вполне достаточная возможность заработать продвижение в ранг офицеров. Город Шейд перенес неисчислимые атаки разнообразных враждебных существ в течение своего долгого пребывания на Плане Тени, и армия приняла на себя главный удар этих атак. Теперь, когда шедовары вернулись на Фаэрун, Высокий Принц приказал увеличить численность и готовность вооруженных сил настолько быстро, насколько возможно.

Армия Города Шейд в настоящее время насчитывает приблизительно три тысячи солдат. Большинство их - человеческие потомки Нетерила, в то время как примерно две сотни - шейды (включая всех офицеров рангом выше лейтенанта). Высокий Принц - командующий армии, но он полагается на триумvirат генералов - Шелкар, Вадебрит и Тирроллус - для разработки и осуществления военных стратегий во всех случаях, кроме самых ужасных. Каждый генерал командует примерно одной тысячей солдат, и в пределах армии есть много специализированных команд и дивизионов. Некоторые из этих групп соперничают друг с другом, и конкуренция их варьируется от главным образом дружественной (типа таковой между Первым Экспедиционным Дивизионом и Королевскими Разведчиками) до опасной (типа таковой между Персональной Охраной Высокого Принца и Черными Мечами Генерала Шелкара).

Типичный солдат-шедовар: LE человек боец 1/колдун 1.

Типичный лейтенант-шедовар: LE человек боец 3/колдун 1.

Типичный капитан-шедовар: NE шейд боец 5/колдун 3.

Обыватели

Шедовары, не выказывающие никаких способностей к заклинаниям выше 0-го уровня или к войне, попадают в один из общих рангов общества. Этот народ составляет большую часть жителей Города Шейд. Они знают свое место и понимают, что выживание города зависит не только от их способности упорно трудиться во имя его будущего, но также и от их повиновения структуре их общества. Обыватель-шедовара лоялен своим принцам и предан своему городу. О Редкий гражданин, демонстрирующий поведение или совершающий действия, которые могут подорвать безопасность города или защиту его от обнаружения, часто выдается осведомителями знати и обрекается на смерть.

Типичный обыватель: LE человек обыватель 2.

Изготовители

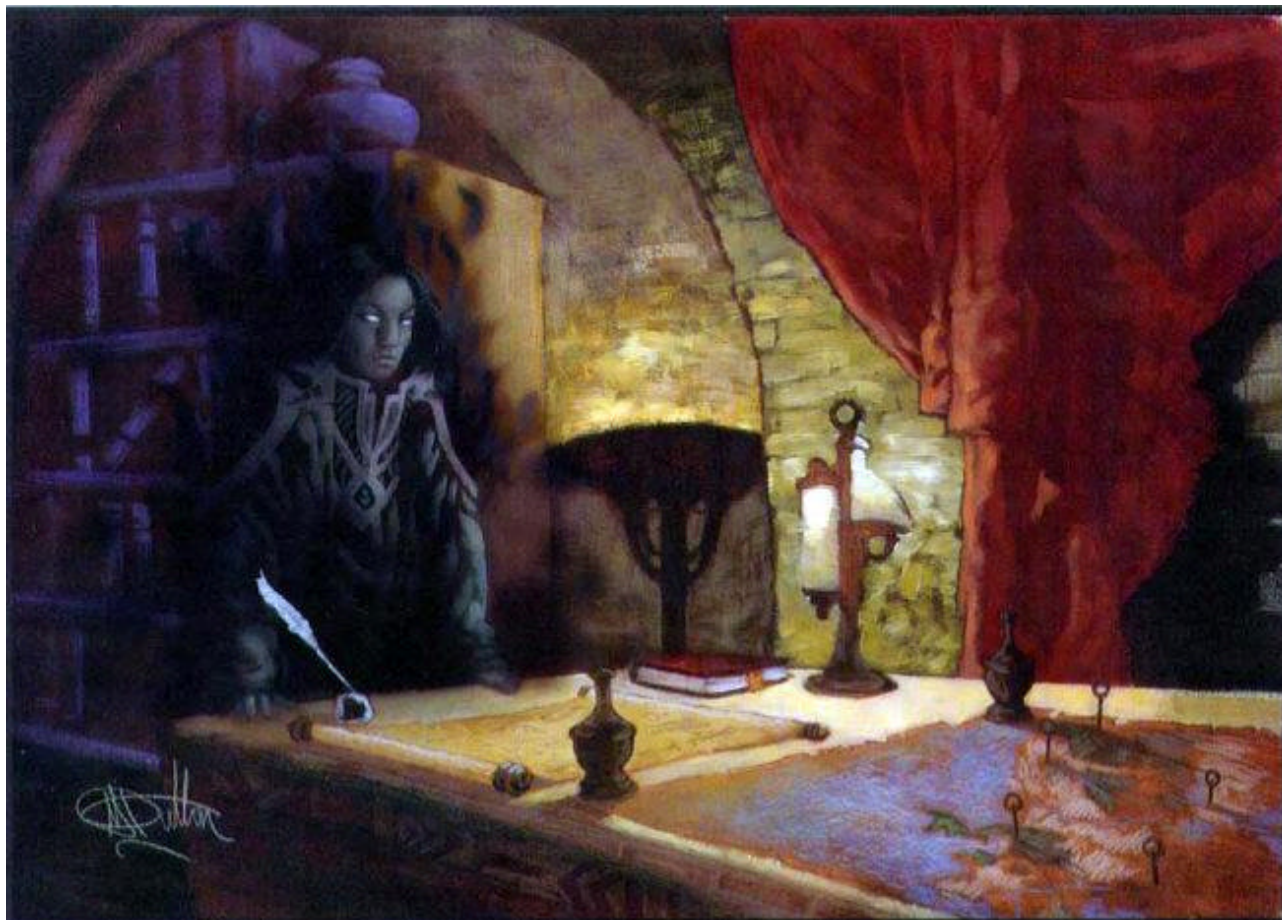
Город Шейд требует постоянного обслуживания из-за тех напряжений, которые он переносит при движении сквозь атмосферу. В городе есть сотни изготовителей, каждый из которых специализируется в одной из множества отраслей (каменная кладка, мощение, плотницкие работы, обработка металлов, кожевенное дело и подобные задачи). Многие сумели изучить одно-два тайных заклинания (0-го уровня) для облегчения своей работы. Эти заклинания - как правило *рука мага, исправление, открыть/закрыть* или *ловкость рук*. Все изготовители - люди. Они и их семейства ожидают разумного обращения со стороны тех, кто выше их, и их заработная плата достаточна, чтобы позволить им жить удобно, если даже не роскошно.

Типичный изготовитель: LE человек эксперт 4.

Торговцы

Даже на предательском и странном Плане Тени Город Шейд поддерживал экономику. Его торговый класс был квалифицирован в получении сырья и других товаров из тех мест, которые город посещал в этом темном царстве, и делал их доступными своим товарищам-гражданам. Цены строго контролируются, как и чеканка и распределение средств. Таким образом, экономика искусственна, действуя больше как средство регулирования спроса и предложения, чем как позволение кому-либо получать прибыль.

Типичный торговец: NE человек эксперт 4.



Служители

Те граждане, которые не выказывают никаких способностей к магии, религии, ремеслам или к любому другому полезному делу, присоединяются к рядам персональных служителей. Этот народ назначается прежде всего на внутренние роли типа горничных, камердинеров, посыльных и уборщиков улиц. Хотя у них нет никакой надежды на улучшение их жизни, многие надеются, что их дети будут жить лучше.

Типичный служитель: LE человек эксперт 2.

Рабы

Рабы занимают самую нижнюю ступень на социальной лестнице шедоваров. Некоторые рабы - шедовары, не выказывающие абсолютно никаких полезных навыков или талантов; другие - граждане, осужденные в некоторых нарушениях. Большинство - гуманоиды, захваченные шедоварами в экспедициях за рабами или приобретенные у торговцев рабами.

Рабов шедоваров не ожидает ничего, кроме жизни чернорабочих и тяжелой работы. Как обращаться с рабами - полностью оставлено на усмотрение отдельных владельцев рабов. Некоторые, особенно среди аристократической части общества, предпочитают расценивать рабов как одобренных домашних животных, но раба не к кому обратиться за помощью, если владелец решит обращаться с ним со зверствами. Однако, рабы города не будут делать попыток восстания или побега. Их владельцы обладают силой по крайней мере в несколько раз большей, чем таковые типичного раба. Что гораздо хуже, шедовары не задумываясь убьют непослушного раба и потом просто приобретут ему замену.

Типичный раб: LE орк обыватель 1.

Побуждение и цели

Что все-таки хотят шейды? Этот вопрос крутится в умах и на губах знати, мудрецов и авантюристов с тех пор, как Город Шейд в первый раз бросил свою тень на пески пустыни. Духовенство многочисленных божеств хочет знать, должны ли они готовиться к святой войне против шейдов. Монархи множества наций и городов-государств смотрят на действия шейдов с глубоким беспокойством, и некоторые всерьез собираются повысить налоги, чтобы поддержать защиту на тот случай, если шейды захотят двинуться против них. Тем временем те, кто квалифицирован в Искусстве, ищут средства на всякий случай ознакомиться с магической силой шейдов, и ученый народ по всему Фаэруну обращается к фрагментам неясных и неполных знаний в усилиях найти побольше информации об истинной природе шейдов и их некогда могучей цивилизации. Однако, на текущий момент только шедовары знают то, чего они действительно желают.

Беспокойство добрых народов Фаэруна вполне уместно. Высокий Принц Теламонт действительно намеревается предпринять кампанию по завоеванию немедленно после того, как шейды разберутся с фаэриммами. Город Шейд просто не может еще дольше сдерживать свои амбиции. Он был рожден править, и тысячелетиями он должен был удовлетворяться одним пустяковым городом. Теперь, когда для него доступна победа над всем Фаэруном, он планирует восстановить старую Империю Нетерезов под своим правлением и расширить ее прежние границы, чтобы они охватывали Сердцеземье. Каждый из его сыновей жаждет по крайней мере одной части Фаэруна в качестве своих феодальных владений, и чем скорее шедовары начнут войну против низших, тем скорее принцы получают свою награду.

Принцы расходятся в том, как лучше всего достичь этих целей, хотя в присутствии своего отца они выражают такие идеи тщательно и тактично. Некоторые предпочитают нагнать магию и знание на старых участках нетерезов на Фазруне и затем использовать эту силу в кампании по устранению, направленной против тех городов и даже рас, которые могут поставить под угрозу завоевания шедоваров. Другие предпочитают объединиться с одной или несколькими магократиями типа тэйцев, чтобы поделиться тайными знаниями и разделить обязанности по завоеванию (и, естественно, отказаться от таких удобных союзников, как только будет достигнута победа). Некоторые принцы защищают более тонкий подход. Они предлагают управлять другими группами и индивидуумами, сея инакомыслие среди них и поощряя их нападать друг на друга. Эти принцы хотят увидеть города и нации Сердцеземья охваченными огромной войной всеми средствами, которая позволит шедоварам призвать к порядку относительно ослабленных победителей.

Одно ясно и Теламонту, и его честолюбивому потомству. Они не могут начать свои завоевания, пока не узнают больше о нынешней форме мира и о его жителях. Именно этот недостаток конкретной информации не позволил Теламонту дать окончательное решение о вторжении. Аналогично, в этом и есть причина нынешних исследовательских набегов шедоваров в различные части Фазруна, а также их охоты за останками своей разрушенной империи. Недавний выпуск фазриммов из древней тюрьмы шарнов под песками Анорача также заставил шедоваров попридержаться достижения соглашения о заключительном стратегическом плане. Даже голодный до завоеваний Теламонт не может сопротивляться возможности уничтожить самых ненавистных врагов своего народа.

Вербовка

Высокий Принц и его сыновья проводят ограниченную форму вербовки, прежде всего внутри населения, рожденного и выросшего в Городе Шейд. Хотя вполне в их силах превратить любое живущее существо в шейда, они предпочитают делать это очень экономно. С их точки зрения преобразование - великая честь, которая не дается влегкую. Они дарят это только тем, они считают достойными присоединиться к элите общества шедоваров. Для становления шейдами иногда выбирают тех, кто после достижения зрелого возраста демонстрирует необычный тайный талант или в другом отличился через службу городу или его королевской семье. Индивидуум, отмеченный для преобразования, не может отказаться.

Что касается тех, кто не рожден шедоварами, правящий класс рассматривает их пригодными лишь для рабства и завоевания. Единственное исключение - фазрунские аборигены, которых арканисты идентифицируют как обладающих существенной родословной нетерезов. Теламонт уполномочил Принца Агларела разыскивать и захватывать тех немногих, в чьих жилах течет древняя кровь Нетерила. Принц принимает меры к секретному похищению этих индивидуумов, приводя их в Городу Шейд, где их можно будет исследовать и изучить, чтобы определить, достойны ли они стимуляции.

Шейды, однако, ничуть не раскисаются в отношении увеличивающегося числа рабов в их городе. К настоящему времени они захватили невыразимое количество гноллов, гоблинов и орков на землях, окружающих Анорач. Большинство этих неудачливых гуманоидов трудится в Городе Шейд, из-под плети выполняя весь спектр черных работ. Остальных рабов шейды посылают работать на археологических раскопках и в других поверхностных предприятиях.

Союзники

Город Шейд не имеет никаких формальных союзников, хотя он не против сформировать временные союзы с теми, у кого есть что предложить, если шедовары не могут или предпочитают не делать это сами.

Враги

Высокий Принц и его сыновья считают своими врагами любую другую расу, культуру, нацию, город и группу на Фазруне. Однако, существует одна раса, к которой они не чувствуют ничего, кроме раскаленной добела, ожесточенной ненависти: фазриммы. Долгое время после ухода Города Шейд с Фазруна фазриммы продолжали терроризировать мир, пока другая исконная раса, шарны, не положила конец их нападкам. Шарны заточили фазриммов глубоко под песками Анорача, где они и оставались в течение столетий. Но возвращение шедоваров совпало с возвращением их самых ненавистных противников. Фазриммы после долгой паузы свободны продолжать свою опустошительную кампанию.

Когда сбежавшие фазриммы угрожали городу Эвереска, Высокий Принц Теламонт, не теряя времени, предоставил осажденному сообществу эльфов поддержку шедоваров. Независимо от того, что остальная часть Фазруна может думать или подозревать в отношении шедоваров, многие эльфы неохотно выразили свою искреннюю благодарность за эту ценную помощь - без тайной мощи Города Шейд Эвереска будет почти наверняка была бы разрушена. Фазриммы, которым помешали в их попытке истребить эльфов, были рассеяны в результате прибытия шедоваров. Теперь Теламонт и его сыновья направили свою энергию на обнаружение и уничтожение оставшихся фазриммов.

Как сбежали фазриммы - точно неизвестно, но слухи изобильны. В землях вокруг Анорача циркулируют истории том, что их выпуск был случайным результатом неудачной комбинации магических энергий на магической стене шарнов. Другие слухи намекают на то, что сами шедовары приняли меры к выпуску своих старых врагов. Разве может быть что-то лучше, спрашивают в таких рассказах, чтобы заработать доверие и доброжелательность других, прибыв на помощь Эвереске? Те же самые голоса перешептываются, что Город Шейд разрушил кормирский город Тилвертон, используя древнюю магию нетерезов, оставив от сообщества дымящийся кратер.

К настоящему времени не сформировалось никакой организованной оппозиции Городу Шейд, хотя такое состояние дел не может продлиться долго. Всего лишь вопрос времени - когда цели вражды шедоваров обнаружат, что шедовары намереваются поработить их. Несколько групп активно исследуют различные действия шедоваров. Они включают в себя Арфистов, посвящающих увеличивающийся процент своих ресурсов на исследование угрозы шейдов. К настоящему времени они определили следующее:

- Один из принцев Шейда спокойно получил множество человеческих рабов из тэйского анклава в Проскуре и транспортирует их обратно в Анорач неизвестными методами.
- В последние месяцы исчезло несколько индивидуумов из общин около границ Анорача. Единственная связь между исчезновениями - то, что каждый раз примерно в это время, по сообщениям, в небе был замечен Город Шейд.
- Экспедиции из Города Шейд исследуют некоторые ранее неизвестные руины около Анорача. Пара разведчиков Арфистов должна отчитываться о наблюдениях за такой экспедицией где-нибудь на Павших Землях.

Конечно, Красные Волшебники также сильно заинтересованы тем, что происходит в Городе Шейд, особенно с тех пор, как узнали, что его жители обладают завидной мерой тайной силы. К сожалению для тэйцев, все их усилия по заманиванию шедоваров в анклав пока что потерпели неудачу. Шедовары, похоже, целеустремленно избегают анклавов, и их отношение к идее коммерческих усилий тэйцев лучше всего можно описать как высокомерное. Единственное известное исключение имело место в анклав Проскура и заключалось лишь в закупке человеческих рабов. Теперь зулкиры рассматривают политику поручения анклавам обменивать магические изделия на твердую информацию о действиях и целях шейдов. Если это потерпит неудачу, Красные Волшебники обязаны предпринять более прямые действия, чтобы проникнуть сквозь завесу тайны, окружающую их цель.

Столкновения

Шедовары редко покидают мощную защиту своего летучего города. Когда они делают это, они путешествуют для защиты в группах, по приказу Высокого Принца. Только Принц Шейда или солдат армии шедоваров рангом не ниже капитана может покидать город без эскорта. Но даже тогда путешествующий шедовар должен иметь законную причину для путешествия по землям за пределами города. Правители Города Шейд чрезвычайно осторожны в отношении того, кого из представителей своего сообщества можно позволить увидеть посторонним, потому что такие предосторожности позволяют им лучше скрывать свою истинную численность и планы. Хотя для не-шедоваров ясно, что не каждый из жителей летучего города - шейд, они не могут убедиться точно, сколько таковых - и Высокий Принц хотел бы, чтобы это так и оставалось.

Типичное столкновение с шейдами за пределами их города - таковое с экспедиционными силами, назначенными для выполнения определенной задачи - политической, археологической или убийственной. Численность таких групп варьируется где-то от пяти до одной сотни, в зависимости от характера миссии, и ей неизменно командуют персонажи с уровнями в престиж-классе адепта тени. Тип миссии обычно диктует наличие в команде арканиста или солдат, но все они возглавляются членом королевской семьи. Принц Шейда, командующий экспедицией, ожидает немедленного и несомненного повиновения. Большинство экспедиций включает клерика Шар, занимающего место офицера армии шедоваров, по крайней мере одного арканиста среднего или низкого уровня, и множество солдат и чернорабочих, приличествующих цели миссии и статусу командующего.

Только Хэдрун, как известно, путешествует без эскорта в соответствии со специальным разрешением своего лорда. Когда с Хэдруном сталкиваются без телохранителей или других сопровождающих его функционеров, это означает, что он предпринимает специальную миссию по указу Высокого Принца, обычно - как прямой посол своего владыки к некоей иностранной власти.

Типовые группы

Стандартное столкновение с разведкой (EL 10): 1 адепт тени (NE шейд волшебник 5/адепт тени 2), 1 клерик (NE человек клерик Шар 3, домены Темнота, Знание), 3 телохранителя (NE человек боец 2/колдун 1).

Стандартное столкновение на раскопках (EL 17): 1 адепт тени (NE шейд волшебник 10/адепт тени 5), 1 клерик (NE шейд клерик Шар 5, домены Темнота, Знание), 1 капитан (NE шейд боец 5), 4 арканиста (NE шейд волшебник 5), 6 телохранителей (NE человек боец 2/колдун 1), 18 солдат (LE человек боец 1/колдун 1), 100 рабов (N орк обыватель 1, небоевые).

Стандартная команда истребления фаэриммов (EL 22): 1 адепт тени (NE шейд волшебник 11/адепт тени 9), 1 капитан (LE шейд боец 8), 4 арканиста (NE шейд волшебник 7), 2 лейтенанта (LE шейд боец 5), 50 телохранителей (LE человек боец 2/колдун 1), 100 солдат (LE человек боец 1/колдун 1).

Оружие и оснащение

Шейды имеют экстраординарный доступ к большинству мирских типов магических изделий, включая доспехи и оружие. То, что они не могут или не желают создавать сами, они легко могут купить. Они удивлены попытками Красных Волшебников поработить Фаэрун экономически и восхищаются предприятием волшебников, но немногие из тэйских анклавов могут предложить то, чего нет у шедоваров.

Далее представлено типичное оснащение, умения и показатели способностей для солдата-шедовара. (См. прилагаемую таблицу для большего количества деталей). Солдат-шедовара - человек боец/колдун, так что человеческое бонусное умение и пункты навыков включены в эту сводку. Выборы навыков солдата-шедовара по умолчанию - Концентрация, Поездка (ужасная летучая мышь), Колдовство и Обнаружение. Поскольку доспех типичного солдата-шедовара обработан колдовством, большинство их предпочитает накладывать долговременные заклинания, улучшающие их способности, полагаясь на магические изделия типа жезлов или свитков для вызова заклинаний в бою.

1-й уровень: нагрудник мастерской работы, рансер мастерской работы, 5 дротиков. Микстура: *сила быка*.

2-й уровень: +1 нагрудник (25% провал тайного заклинания), рансер мастерской работы, 5 дротиков. Жезл: *магическая ракета* (20 зарядов). Микстура: *лечение легких ран*. Свитки: *щит* (2), *магическое оружие* (2).

3-й уровень: +1 нагрудник (25% провал тайного заклинания), рансер мастерской работы, 5 дротиков. Жезл: *магическая ракета* (3-й, 10 зарядов). Микстуры: *лечение легких ран* (2). Свитки: *щит* (2), *магическое оружие* (2), *сила быка*.

4-й уровень: +1 нагрудник (25% провал тайного заклинания), рансер мастерской работы, 5 дротиков. Жезл: *опалитель Аганаззара* (4-й, 10 зарядов). Микстура: *лечение умеренных ран*. Свитки: *щит* (2), *магическое оружие* (2), *сила быка*.

5-й уровень: +1 нагрудник (25% провал тайного заклинания), +1 рансер, 5 дротиков. Жезл: *магическая ракета* (3-й, 10 зарядов). Микстура: *лечение умеренных ран*. Свитки: *щит* (2).

6-й уровень: +1 нагрудник (25% провал тайного заклинания), +1 рансер, 5 дротиков. Жезл: *снежный рой Сниллока* (5-й, 10 зарядов). Микстура: *лечение умеренных ран*. Свитки: *невидимость*, *щит* (2), *сила быка*. Ужасная летучая мышь - когорта.

7-й уровень: +1 нагрудник (25% провал тайного заклинания), +1 рансер, 5 дротиков, *плащ сопротивления* +1. Жезл: *заряд молнии* (10 зарядов). Микстура: *лечение умеренных ран*. Свитки: *щит* (2), *великое магическое оружие*, *спешка*. Извергская ужасная летучая мышь - когорта.

8-й уровень: +2 нагрудник (25% провал тайного заклинания), +1 рансер, 5 дротиков, плащ сопротивления +1. Жезл: заряд молнии (10 зарядов). Микстура: лечение умеренных ран. Свитки: щит (2), спешка. Огромная извергская ужасная летучая мышь - когорта (6 HD).

9-й уровень: +2 нагрудник (25% провал тайного заклинания), +1 рансер, 5 дротиков, перчатки силы огра, плащ сопротивления +1. Жезл: огненный шар (12 зарядов). Микстуры: лечение умеренных ран (2). Свитки: щит (2), спешка. Огромная извергская ужасная летучая мышь - когорта (8 HD).

10-й уровень: +2 нагрудник (25% провал тайного заклинания), +1 шокирующий рансер, перчатки силы огра, плащ сопротивления +1. Жезл: огненный шар (12 зарядов). Микстуры: лечение умеренных ран (2). Свитки: щит (2). Огромная извергская ужасная летучая мышь - когорта (10 HD).

Умения: 1-й, Железная Воля, Верховой Бой, Фокус Оружия (рансер); 3-й, Боевое Колдовство, Атака с Ходу; 6-й, Лидерство, Специализация Оружия (рансер); 9-й, Энергичный Разгон.

Показатели способностей: Сила 12 (14 на 9-м), Ловкость 13 (14 на 4-м), Телосложение 15 (16 на 8-м), Интеллект 10, Мудрость 8, Харизма 14.

NPC СОЛДАТ-ШЕДОВАР

Уровень	Нр	АС	Иниц	Скор	Рансер (2d4)	Копье (1d6)	СР/В	Кон	Поез	Колд	Обн	Закл/день
боец 1	12	16	+1	20 фт.	+4 (+1 урон)	+2 (+1 урон)	+4/+1/+1	+3	+1	+1	+1	-
боец 1/ колдун 1	16	17	+1	20 фт.	+4 (+1)	+2 (+1)	+4/+1/+3	+6	+2	+1	+1	5/4
боец 2/ колдун 1	24	17	+1	20 фт.	+5 (+1)	+3 (+1)	+5/+1/+3	+6	+3	+1	+2	5/4
боец 2/ колдун 2	28	18	+2	20 фт.	+6 (+1)	+5 (+1)	+5/+2/+4	+8	+4	+2	+2	6/5
боец 3/ колдун 2	36	18	+2	20 фт.	+7 (+2)	+6 (+1)	+5/+3/+5	+8	+7	+2	+2	6/5
боец 4/ колдун 2	43	18	+2	20 фт.	+8 (+4)	+7 (+1)	+6/+3/+5	+9	+8	+2	+2	6/5

боец 4/ колдун 3	48	18	+2	20 фт.	+8 (+4)	+7 (+1)	+8/+5/+7	+12	+8	+2	+2	6/6
боец 4/ колдун 4	60	19	+2	20 фт.	+9/+4 (+4)	+8 (+1)	+9/+5/+8	+14	+9	+2	+2	6/7/4
боец 4/ колдун 5	66	19	+2	20 фт.	+10/+5 (+6)	+8 (+2)	+9/+5/+8	+15	+9	+4	+2	6/7/5
боец 4/ колдун 6	71	19	+2	20 фт.	+11/+6 (+6)	+9 (+2)	+10/+6/+9	+15	+9	+5	+3	6/7/6/3

Кон: Модификатор проверки Концентрации. **Поез:** Модификатор проверки Поездки. **Колд:** Модификатор проверки Колдовства. **Обн:** Модификатор проверки Обнаружения.

Древняя застава нетерезов

Начиная со своего возвращения с Плана Тени шейды не сидели сложа руки, и их действия сопровождалась изрядной долей предположений об их истинных целях и желаниях. Вряд ли была на Фаэруне цивилизованная культура, не слышавшая о шейдах и их удивительном летучем городе. Некоторые города даже получили сомнительную честь посещения контингентом этих существ или самим Городом Шейд. Время от времени цели шейдов кажутся ясными. Они желают получить информацию о земле, из которой они столь давно ушли, ища понимания ее истории, географии и жителей.

Но не все их побуждения столь же видимы и понятны. В последние месяцы, особенно в общинах, расположенных около великой пустыни Анорач, бродят сообщения о том, что значительные количества шейдов были замечены в отдаленных областях, предпринимающими неизвестные действия. Шейды отгоняют любого, кто рискует подобраться к ним слишком близко - угрозами и демонстрацией силы или магии. Кое-кто, кто отказался учесть предупреждения шейдов, исчез. К настоящему времени эти слухи и сообщения не выявили никакого официального ответа в общинах, в которых они повторяются, не в последнюю очередь благодаря тому факту, что большинство народа не испытывает желания ввязываться в дела шейдов.

Следующее местоположение детализирует один из источников подобных слухов: археологическую экспедицию шейдов по раскопкам древней заставы нетерезов. Экспедиция включает следующих членов:

Гириалдус: Мужчина шейд волшебник 10/адепт тени 5; CR 17; Средний аутсайдер; HD 10d4+10 плюс 5d4+5; hp 60; Инициатива +4; Скорость 30 футов; АС 17 (касание 14, застигнутый врасплох 13); Атака +7/+2 рукопашная (1d6 плюс 1d6 холод) или +11/+6 дальнее касание (заклинанием); SQ способности адепта тени; AL NE; Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +12, Воля +16; Сила 10, Ловкость 18, Телосложение 13, Интеллект 21, Мудрость 14, Харизма 12. Рост 6 футов.

Навыки и умения: Алхимия +18, Концентрация +19, Скрытность +10, Знание (тайны) +19, Знание (планы) +19, Слушание +4, Наблюдение +19, Поиск +8, Колдовство +23, Обнаружение +4; Боевое Колдовство, Продление Заклинания, Коварная Магия, Максимизирование Заклинания, Пагубная Магия, Ускорение Заклинания, Написание Свитка, Магия Теневого Плетения, Тихое Заклинание, Проникновение Заклинания, Неподвижное Заклинание, Стойкая Магия, Парное Заклинание.

В темноте или в тенях: hp 75; Скорость 50 футов; АС 21 (касание 18, застигнутый врасплох 17), Атака +9/+4 рукопашная (1d6+2 плюс 1d6, холод) или +13/+8 дальнее касание (заклинанием); SQ способности шейда, способности адепта тени; SR 26; Спасброски: Стойкость +14, Рефлексы +16, Воля +20; Сила 10, Ловкость 18, Телосложение 15, Интеллект 21, Мудрость 14, Харизма 14.

Навыки в темноте или в тенях: Алхимия +18, Концентрация +20, Скрытность +18, Знание (тайны) +19, Знание (планы) +19, Слушание +8, Бесшумное Движение +12, Наблюдение +19, Поиск +8, Колдовство +23, Обнаружение +8.

Способности шейда: Контроль света, быстрое лечение 2, невидимость, теньвзгляд, теневой образ, теневой шаг, теневое путешествие.

Способности адепта тени: Видение при слабом освещении, теневая защита +2, щит теней 5 раундов/день, сила заклинания +1.

Подготовленные заклинания (4/6/5/5/5/3/2/1; база DC = 15 + уровень заклинания): 0-й - *ошеломление, обнаружение магии, звук привидения, читать магию*; 1-й - *тревога, постигать языки, идентификация, доспех мага, ослабляющий луч **, *невидимый слугитель*; 2-й - *кислотная стрела Мелфа, нахождение объекта, видеть невидимость, невидимость **, *отвратительный смех Таши **; 3-й - *рассеивание магии, взрывчатые руны, удержание персоны **, *меньшее теневое щупальце **, *предложение **; 4-й - *зачарование монстра **, *расслабленность **, *наблюдение, теневое призывание **, *каменная кожа*; 5-й - *доминирование над персоной **, *удержание монстра **, *великое теневое щупальце **, *теневое воплощение **, *стена железа*; 6-й - *знания легенд, массовое предложение **, *теневой навес **; 7-й - *перст смерти **, *теневая прогулка*; 8-й - *жуткое увядание **.

База DC = 16 + уровень заклинания для заклинаний зачарования, иллюзий, некромантии или темноты.

Имущество: Амулет естественного доспеха +3, брошка щита, плащ сопротивления +4, перчатки Ловкости +2, микстура лечения серьезных ран.

Ливот: Этот капитан, NE шейд волшебник 3/боец 8, описан в "Установке Кампании Забытых Царств".

Аркинисты-шедовары (4): Каждый из них - NE человек волшебник 5, как описано в Главе 2 "Руководства Ведущего".

Солдаты-шедовары (24): Каждый из них - NE человек боец 1/колдун 1, как описано выше.

Рабы (100): Каждый из них - N орк обыватель 1.

Расположение заставы

Глубоко в сердце Павших Земель - полосы разбитых, продуваемых ветрами пустошей недалеко от западной границы Анорача - секрет оставался скрытым в течение невыразимых тысячелетий. Скрытая своим пустынным местоположением и неустанным вторжением местного ландшафта, эта некогда грандиозная застава народа нетерезов медленно разрушалась в столетия после падения культуры своих создателей, пока не превратилась в разбитые руины. В течение своего долгого снижения и развала это место стало убежищем несчетного количества гуманоидов и монстров. Орки, хобгоблины, гноллы, виверны, мантикоры и другие существа в свою очередь населяли руины. Они устраивали свои логовища среди павших столбов, взломанных фундаментов и заросшей щебенки, не заботясь о том, что здесь было раньше. Все эти существа, подобно немногим путешественникам, проходившим через руины за долгий промежуток лет после их падения, не сознавали того, что, несмотря на свой бесплодный вид, разрушенная застава сохранила важные секреты. Они и представления не имели, что прямо под их ногами - кладезь древнего знания, которое сделало бы процветающим любого, кто был бы достаточно квалифицированным или достаточно удачливым, чтобы обнаружить его.

Рабы

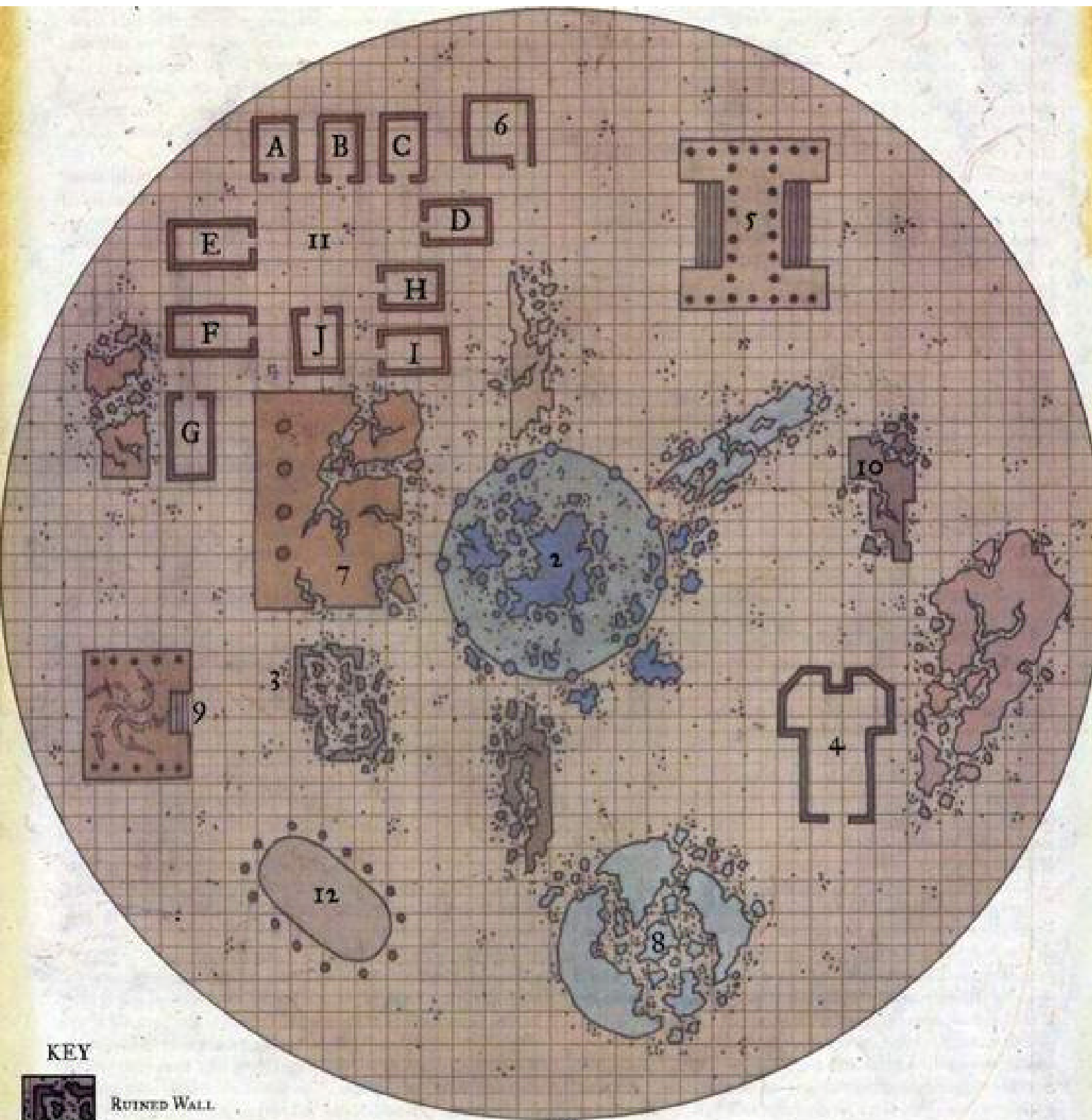
Поначалу может показаться, что рабы будут стремиться сбежать вместе с партией приключенцев, если захотят получить свободу. Однако, рабы почти полностью деморализованы своим захватом. Они были в Городе Шейд и видели, на что способны шедовары, если их разозлить. У них нет никакого желания рисковать своей шеей. Если потенциальные спасители продемонстрируют средство уберечь их от шедоваров, рабы могут соблазниться участием в борьбе. Однако, даже в этом случае большинство их предпочтет скорее сбежать, чем противостоять отрядам шедоваров.

Раскопки

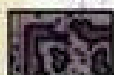
Благодаря историям и картам, сохранившимся в Городе Шейд, шедовары знают приблизительное местоположение многих мест нетерезов. После своего возвращения на Фазрун они деловито разыскивали, раскапывали и грабили эти места. Хотя почти все они после падения Нетерила в то или иное время были заняты другими расами, только шедовары знают, где и как искать тайники магических изделий и знаний, все еще скрытых во многих из этих старых структур. Пять таких участков были обнаружены и раскопаны до настоящего времени, отдав артефакты и информацию нетерезов. Самые производительные раскопки были в старых заставах нетерезов - маленьких независимых общинах, предназначенных для обеспечения ресурсами и временного укрытия караванов и путешественников-нетерезов.

Принц Бреннус привел экспедицию в эту область несколько месяцев спустя после возвращения Города Шейд в Анорач. С тех пор полномасштабные раскопки должны были раскрыть эту заставу и ее сокровища. Бреннус с тех пор возвратился в Город Шейд, чтобы начать исследовать следующий участок нетерезов, оставив этот раскоп под способным командованием Арканиста Гиралдуса, одного из своих давних агентов и партнеров. Капитан Ливот возглавляет контингент солдат, прикомандированных к археологам. Их обязанность - защитить участок от вторгшихся.

Первая стадия раскопок уже давно в процессе работы. Рабы просеивают всю землю, растительность и меньшие камни, покрывающие руины заставы. Гиралдус решил не использовать магию для перемещения этого материала, потому что беспокоился, как бы не пропустить какие-нибудь ценные предметы. Таким образом, рабы обязаны не только обнажить захороненные структуры вручную, но также и кропотливо просеять каждый квадратный фут земли, чтобы гарантировать, что не будет случайно потеряно ничего потенциально значимого. Гиралдус и его товарищи-арканисты используют заклинания, чтобы убрать с пути большие камни и валуны, но только когда удостоверяются, что это не будет чем-либо грозить руинам. Здания заставы по одному обнажаются этим методом. Ко времени завершения работы экспедиции рабы вручную переместят неисчислимые тонны земли. Пока что их изнурительно тяжелый труд приносит пользу. Копатели раскопали и вернули множество магических и мирских сокровищ, которые арканисты каталогизировали и поместили в хранилище для дальнейшего возвращения в Город Шейд.



KEY



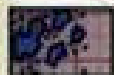
RUINED WALL



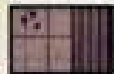
PILLARS



RUBBLE PILE



LOOSE RUBBLE



STAIRS

I



ONE SQUARE EQUALS 5 FEET

10 FEET



5 FEET

Тем временем команда из двух дюжин солдат, занятых обеспечением безопасности экспедиции, изнывает от скуки. Возглавляемые устрашающим Капитаном Ливотом, они разведали земли около места раскопок, забавляясь убийством монстров и гуманоидов, с которыми они сталкиваются поблизости. (Все члены экспедиции ценят работу охотников, обновляющих их пресное меню из консервированных продуктов, взятых с собой из Города Шейд).

Приближение к участку

Очевидность места раскопок - а именно, холмы щебня, который копальщики выносят за защитный *теневого навес* раскопок - явно видна при дневном свете с расстояния примерно в 500 футов. С этого расстояния они напоминают бесформенные каменные пригорки, их более светлый оттенок резко контрастирует с коричнево-серым пейзажем пустоши. Наблюдатели могут различить больше деталей с расстояния примерно в 200 футов при дневном свете. Отсюда наблюдатель может увидеть, что пригорки - фактически груды отдельных скал. Проверка Обнаружения (DC 16) позволяет персонажу обнаружить, что некоторые куски скал в этих грудах - фактически части большой постройки. Наблюдатели с этого расстояния могут также выяснить, что груды скал - не единственное, что здесь есть необычного. Около них стоит то, что напоминает выпуклую постройку, сделанную полностью из некоего непрозрачного черного вещества. Ночью место раскопок невидимо за пределами дальности доступного освещения.

Наблюдение за участком

Персонажи могут пожелать разведать или понаблюдать за участком перед попыткой войти в него.

Пока солнце высоко в небе, на участке или около него не видно никакого движения. Приблизительно через час после заката убирается *теневого навес*. Дюжина солдат под командой Ливота появляется из раскопа, чтобы разведать область на предмет вторгшихся, и дает сигнал "все чисто". Затем Ливот и его команда идут в вересковые пустоши охотиться. Прямо по пятам за ними полдюжины солдат выходит из раскопа, занимая сторожевые посты вокруг участка. Сторожевые меняют свои позиции раз в час. Четыре часа спустя они меняются с оставшейся полдюжиной солдат, присматривающих за рабами, выносящими лишний щебень и землю из раскопа. Охотники обычно возвращаются четыре-пять часов спустя после ухода, нагруженные добычей и трофеями. Приблизительно за час до восхода солнца, когда холодный серый рассвет начинает освещать восток неба, поднимается *теневого навес*.

1. Теневого навес

Чтобы защитить раскопки от любопытных глаз и нежелательных гостей, Гиралдус наложил заклинание *теневого навес*. С расстояния эффект заклинания выглядит во многом подобно зданию или подобной защите. Однако, после более близкого осмотра становится ясно, что это не обычная стена. Его пурпурно-черная поверхность имеет глянцевый, почти жидкий блеск и выглядит практически как вертикальное и полутвердое нефтяное пятно. Купол тени полностью окружает и охватывает раскопки на высоту 25 футов. Внутри защитного купола всегда ночь. См. описание заклинания *теневого навес* в Приложении.

2. Размещение мифаллара

Круг массивных столбов, похожих на перевернутые конусы, вырезанные из некоего неизвестного типа темного, отражающего металла, кольцом окружает руины круглой постройки. Эта ротондоподобная область некогда была физическим и магическим центром заставы. Улицы сообщества исходили от этой центральной точки; булыжники их давно были разбиты в пыль меньшими камнями и неустанным натиском времени.

Даже для случайного наблюдателя явно очевидно, что здание построено не из стандартных материалов. Столбы здания и оставшиеся части его стен и фундамента выкованы из стали, более очищенной, чем любая из известных на Фазруне сегодня. Ее поверхность отполирована до зеркального блеска. Даже сегодня металлическая поверхность сохранившихся частей здания отражает свет почти так же, как самое прекрасное зеркало, и не поддается ржавчине и коррозии, которые наверняка одолели бы любой другой сплав. Успешная проверка Поиска (DC 20) в руинах ротонды и вокруг них позволяет персонажам найти маленькие частички высокоотполированного кварца несметного количества цветов - красного, синего, зеленого, оранжевого, коричневого, розового, фиолетового и желтого - рассеянных по земле. Персонаж с 7 или большим количеством разрядов в Знании (история) вспоминает, что нетерезы использовали прозрачные структуры в своих самых мощных магических устройствах. Персонаж, делающий успешную проверку Знания (истории) (DC 25) понимает, что частички кристалла - крошечные остатки прозрачной оболочки, помещенной над *мифалларом* заставы, отражать его интенсивный магический свет, направляя и формируя его на различные цели, пропуская его сквозь разноцветные кристаллы.

Сам *мифаллар* взорвался при падении Нетерила. Осколки и фрагменты магического шара остаются около раскопа. Экспедиция намеревается найти и восстановить столько из них, сколько возможно. Некоторые осколки можно найти захороненными в земле и скалах в нескольких милях от места раскопок. Шейды хотят получить каждую частичку разрушенного *мифаллара*, независимо от того, насколько она мала. Гиралдус готов обменять некоторые незначительные магические изделия и золото (до 500) на единственный фрагмент или черепок *мифаллара*. Если эти переговоры будут неудачными, Гиралдус постарается, чтобы Ливот заполучил желаемые части более прямым способом.

3. Раскопанная библиотека

Рабы плотно поработали, откопав нижние останки этой постройки, которая некогда была трехэтажным гранитным зданием с великолепными барельефами, украшающими его внешние стены и фронтоны. Библиотека была складом знаний заставы, содержа тома и свитки, детализировавшие разнообразные интересные для нетерезов темы, от истории до географии, от колдовства до металлургии. Хотя и не столь полная, как библиотеки летучих городов тех дней, она было неоценимым ресурсом и для жителей заставы, и для путешественников, которым они служили. Сегодня не осталось ничего из знаний, размещенных на трех верхних этажах библиотеки. Большинство было унесено уходящими после катастрофы нетерезами и осело в других поселениях нетерезов. Немного оставшееся было найдено неисчислимыми гуманоидами, наткнувшимися на руины заставы. Однако, часть первоначального барельефа на южном фронте все еще существует: она изображает летучий город нетерезов, парящий над густым лесом, а в небе около города летает и ныряет несколько драконов.

Гиралдус сначала сосредоточил усилия экспедиции на этом здании, помня об особой цели. Он искал сокровища, которые, верил он, все еще находились на нижнем уровне библиотеки. Естественно, сначала он исследовал верхние остатки библиотеки, не потому, что он действительно ожидал найти еще что-то, а чтобы убедиться, что можно сообщить Принцу Бреннусу, что там ничего не осталось. После осмотра Гиралдус проинструктировал рабов уничтожить верхние этажи, чтобы добраться до фундамента библиотеки, которые они и удалили часть за частью, обнажив глубокий подвальный уровень и контейнеры для хранения. Гиралдус не был разочарован. Контейнеры содержали несколько древних, но все еще функционирующих магических изделий, которые теперь спрятаны в его квартире.

Рабы продолжают работать на этом участке, снимая мраморные плиты подвального этажа и роя скалы под ними. Гиралдус полагает, что под нижним уровнем, откопанным к настоящему времени, может находиться подфундамент. Результаты раскопок явно видны. Пролет мраморной лестницы ведет от того, что осталось от фундамента, к подвальному этажу, на 25 футов вниз в землю. Стены и пол фундамента отесаны, хотя работа намного чище, чем подобные усилия наших дней. Пол фундамента устлан большими каменными плитами, вытесанными из кварца розово-белого цвета и отполированными.

4. Полиция

Простые серые гранитные стены этого здания, не украшенные каким-либо художественным оформлением, намекают на серьезность его первоначальной цели. Полицейские силы заставы - ее силы правопорядка - занимали эту простую двухэтажную постройку, и здесь они содержали до суда преступников и заключенных.

Главный этаж здания состоит из большой полукруглой приемной области и намного меньших комнат. Комнат на верхнем этаже меньше, и они больше по размерам. К сожалению, никакого намека на цели строителя не осталось. Внутренность постройки пуста, обобрана от всех подвижных объектов. Однако, на подвальном уровне есть существенный ключ для любопытных.

Фундамент и лестница построены из гранитных блоков, теперь покрытых несколькими различными типами лишайников, а столбы, поддерживающие потолок подвала, сделаны из темно-красного мрамора с черными прожилками. Проверка Поиска (DC 22) показывает секретную дверь, расположенную в полу около самого юго-западного столба. Другая проверка Поиска (DC 25) позволяет искателю заметить, что секретная дверь открывается нажатием на определенную секцию близлежащего столба и вращением ее против часовой стрелки. Дверь ускользает в пол на юг, открывая узкую каменную лестницу, ведущую вниз на 15 футов в неосвещенную комнату. Эта область идет под всем зданием и является лабиринтоподобным подвалом с ячейками, где когда-то держали преступников. Каждая из приблизительно пятидесяти ячеек измеряется 10 фт x 10 фт на 15 фт в высоту. Стены ячеек сделаны из непрозрачного синего камнеподобного материала, опознать который затруднительно. Они всего 2 дюйма в толщину, но вдвое прочнее обычного гранита (твердость 16, 60 очков жизни).

У каждой ячейки есть дверь из того же самого материала, что и стены (DC разрушения 30), открывающаяся наружу, в ней есть узкий разрез, через который охранники могут наблюдать за заключенными.

Все ячейки пусты, но они все еще в рабочем состоянии, несмотря на возраст. Двери ячеек стоят открытыми, но если они закрыты, то захлопываются автоматически. Все ключи к замкам ячеек давно исчезли, хотя замки можно открыть с проверкой Открывания Замка (DC 40).

5. Санктум Нашей Леди Заклинаний

Все, что осталось от этого некогда великолепного храма - его передний портик, фундамент и поддерживающие столбы - синий мрамор с белыми прожилками, взломанный и отколотый в различных местах воздействием погоды и инструментов - теперь вздымающийся на 50 футов в небо подобно каменным пальцам, хватающим облака. Глубоко в гранит переднего портика вгравирована звезда 50 футов в поперечнике в своем самом широком месте. Несмотря на годы воздействия стихий, можно еще рассмотреть часть первоначальной эмали, когда-то придававшей символу блестящий сине-белый цвет. Проверка Знаний (религия) или Знаний (история) (DC 20) позволяет наблюдателю распознать символ как когда-то связанный с божеством Мистрий.

Это массивное здание некогда было храмом божества Мистрил, великой силы, известной современным жителям Фаэруна как Мистра, дважды перерожденное божество магии. Хотя все, что осталось от этого когда-то огромного здания - его фундамент, лестницы и огромные столбы крыши в состоянии руин, ясно, что это должна была быть очень внушительная постройка.

6. Алхимическая семинария

Это двухэтажное здание, хотя и меньшее, чем некоторые на заставе, является одной из важнейших находок этой экспедиции. Беглого взгляда достаточно, чтобы понять, что эта постройка во всей области раскопок сохранилась лучше всего. Кажется, что стихия лишь коснулась ее выбеленных гранитных стен. Высоко над притолокой двойных дверей, отмечающих вход, на Старом Нетерезе написаны слова: "Природные элементы можно улучшить лишь разумом".

Эта школа фактически была отделением большей школы алхимического изучения, передовой своего вида во всем Нетериле. Это открытие столь важно для членов экспедиции не просто потому, что главным предметом школы была алхимия, а скорее потому, что главное учреждение было расположено на том летучем городе, который исчез на Плане Тени. Семинария преподавала искусства алхимии, но подходила к предмету с таким изяществом и целеустремленностью, что требовала, чтобы ее студенты жили в пределах ее границ, во многом подобно магическим колледжам. Учитывая историческую важность здания, Гиралдус проинструктировал копальщиков не касаться его, пока у него не будет возможности исследовать постройку полностью.

Подобно большинству оставшихся построек заставы, внутренние комнаты этого здания лишены мебели или других подвижных объектов. Первый этаж состоит из полудюжины больших комнат неизвестного назначения, а верхний этаж содержит две дюжины маленьких палат, которые могли некогда быть жилыми, учитывая их размер и конфигурацию.

Арочный портал в комнате первого этажа открывает марш из черных мраморных ступеней, которые ведут к подвальному уровню. Фундамент семинарии, подобно ее верхним уровням, также находится в примечательно хорошем состоянии. Хотя он вырезан из отдельного огромного гранитного блока, скала намного темнее, чем нормальные ее типа, должно быть - после столетий подвергания ветрам и дождям. Повредить или отбить часть фундамента труднее, чем у других построек в области раскопок, и гораздо труднее, чем отбить кусок обычного камня (камень фундамента имеет

твердость 11 и 30 очков жизни на дюйм толщины). Семинаристы обработали фундамент укрепляющим реагентом, который они изобрели. Тысячи лет спустя реагент все еще защищает камень от разрушительных действий эрозии. Поддерживающие фундамент колонны - черные мраморные цилиндры 20-футовой высоты - также защищены.

В северо-западном углу фундамента стоит то, что кажется большим кубом из неизвестного темного металла. Каждая сторона куба составляет около 5 футов, и весит он приблизительно 600 фунтов. Успешная проверка Обнаружения (DC 17) показывает тонкий контур крышки на верхней поверхности куба, но даже самое осторожное исследование не в состоянии различить какой-либо замок или другие очевидные средства для открывания крышки. Куб был самым безопасным из контейнеров семинарии и функционировал подобно сейфу. Здесь мастера-алхимики хранили от любопытных глаз свои самые большие секреты (их конкуренция с элементаристами была чем-то типа культурной легенды). Некоторые из этих секретов были внутри контейнера, когда катаклизм сбил империю, и там они и остаются, ожидая открытия. Ливот подозревает, что внутри контейнера могут быть полезные изделия, но он еще не знает секрета открывания крышки. Он отказывается использовать разрушительную магию из страха повредить что-либо, находящееся внутри.

Крышка может быть открыта с успешной проверкой Поломки Устройства (DC 30) или разбита (твердость 8, hp 100).

Ловушка: Внутренность контейнера и его крышки покрыта тонким герметичным слоем стекла. Открытие крышки или разбивание контейнера ломает стекло, позволяя алхимической жидкости внутри него войти в контакт с воздухом. Жидкость быстро испаряется, создавая ядовитый газ. Все живущие существа в пределах 20 футов от контейнера подвергаются его эффектам.

Ядовитый алхимический газ: CR 7; DC спасброска Стойкости 18; 2d6 Телосложение/2d6 Телосложение; Поиск (DC 30); Поломка Устройства (DC 28).

Сокровище: Шесть флагов *огня алхимика нетерезов*. Эти толстостенные пурпурные флаконы в точности подобны огню алхимика из "Руководства Игрока" с целью определения успешной атаки гранатоподобным оружием, но версия этого вещества нетерезов горит намного жарче, и ее труднее погасить, чем его нормальный вариант. В следующем после прямого попадания раунде цель получает дополнительные 3d6 пунктов урона. Цель может предпринять полнораундовое действие, чтобы попытаться погасить пламя, делая спасбросок Рефлексов (DC 18). *Огонь алхимика нетерезов* продолжает гореть 1 раунд после заливания водой. Если сжигаемая цель прыгает в воду, пламя горит до следующего раунда.

Маленькая деревянная коробка, устланная черным бархатом, содержит шесть *шариков молнии*. Это устройство состоит из двух металлических полушарий, соединенных в сферу. Верхняя и нижняя сферы, помеченные символами нетерезов, разделены узким разрезом. Каждая сфера имеет приблизительно 6 дюймов в диаметре и весит около 3 фунтов. *Шарики молнии* производят электрические разряды, которые могут нанести урон или даже убить. Сфера может быть брошена как гранатоподобное оружие, но отдает электрический разряд, только когда должным образом заряжена. Чтобы зарядить *шарик молнии*, верхнее полушарие следует повернуть на пол-оборота против часовой стрелки. Когда это сделано, устройство шелкает, показывая, что приведено в боевую готовность. Если пользователь не читает на Нетерезе, он может сделать проверку Расшифровки Записи (DC 30), чтобы отличить надпись, обозначающую верхнее полушарие. Когда заряженная сфера брошена в существо (как дальняя атака касанием) или в любую твердую поверхность, она поставляет электрический удар всему в пределах 5 футов. Эта атака наносит 3d8 пунктов истощающего урона живущим противникам (Рефлексы - вполтину DC 15).

Два или более *шариков молнии* можно объединить для создания смертельного шока. Поворотом верхнего полушария на один полный поворот по часовой стрелке, сфера заряжается для передачи электрического разряда другому *шарику молнии* в пределах 25 футов, при условии, что та сфера заряжена таким же способом. Удар наносит 3d8 пунктов урона за каждую включенную в него сферу (Рефлексы - вполтину, DC 15 + количество используемых сфер).

Заряженный *шарик молнии* может быть деактивирован при успешной проверке Поломки Устройства (DC 20)

Кожаный футляр, содержащий трактат в 4 частях, озаглавленный "Принципы Алхимических Взаимодействий", написанный Хэйквиллом, знаменитым алхимиком-нетерезом, жившим в годы, предшествующие бедствию. Книги написаны на Старом Нетерезе. Тома переплетены в толстую темно-синюю кожу, обработанную алхимическими предохранителями, что делает их и сегодня удобочитаемыми. Подвергнутые воздуху, они начинают распадаться, если не будут магически сохранены, распадаясь на части в пределах месяца. Чтение книг требует грамотности в Нетерезе. Любой, кто заканчивает изучение всех четырех частей, получает +4 зачарованный бонус по всем проверкам Алхимии. Знание, содержащееся в книгах, можно преподавать другим, но слушатель получает лишь +2 зачарованный бонус по проверкам Алхимии (цена за получение информации из вторых рук).

7. Дворец префекта

Это разрушенное укрепление было некогда жилыми квартирами префекта, управлявшего заставой. Во время своего существования структура была невероятным примером архитектуры нетерезов, хвастаясь летучей платформой сада над своей крышей, к которой вел ряд левитирующих террактотных дисков. Все, что осталось от нее теперь - основание, несколько разрушенных столбов и большая груда щебня. Без некоторого понимания архитектуры или общества нетерезов было бы невозможно определить назначение этой структуры.

8. Гильдия Теспианса и Зал Исполнения

Эта постройка почти полностью разбита в щебень, который, похоже, почти полностью состоял из массивных кусков материала, похожего на темно-красную террактоту.

Каждый город нетерезов, наземный или летучий, и почти каждая застава могли хвастаться по крайней мере одним местом для встречи, посвященным исполнению искусств. Гильдия Теспианса была ассоциацией певцов, актеров и поэтов, которые были популярны и уважаемы во всей империи. Посещение исполнений гильдии было одним из любимых времяпрепровождений нетерезов, особенно среди назначенных на отдаленные заставы типа этой, где организованные развлечения увидеть было трудновато.

Штаб гильдии и область для исполнения на заставе были круглой постройкой, увенчанной двумя куполами, один внутри другого, для создания эффективной акустики. Внутренний купол был беломраморным, с прожилками светло-синего. Внешний купол был облицован платиновым сплавом, но он был настолько тонким (чтобы достичь желательного акустического эффекта), что для предотвращения его разрушения в течение резких зимних штормов требовались сохраняющие заклинания. Все, что теперь осталось от них - остатки мраморного купола.

В мраморной щебенке зала захоронена железная коробка в 6 дюймов длиной, 4 дюйма шириной и 2 дюйма глубиной. Персонаж, просеивающий щебень, может найти коробку, если сделает успешную проверку Обнаружения (DC 20). У коробки когда-то был замок, но он сломался некоторое время назад. Внутри коробки - предмет, который на первый взгляд кажется театрално маской. Он выглядит как большая белая маска, обрамленная стилизованными перьями из тонкой платины, так что лицо носящего похоже на таковое странной птицы. Это - *маска владычицы*, предмет, изготовленный для исключительного использования женщинами-нетерезками, занимавшими верхние ступени имперского общества.

Сокровище: Надевание *маски владычицы* дает носителю следующие выгоды: темновидение 60 футов, +4 бонус удачи на спасброски против любого типа яда и +2 зачарованный бонус к Харизме. Маску могут носить существа любого пола, но нетерезы считали ее приемлемым одеянием лишь для женщин благородного рождения.

9. Зал Ривера

Огромная мозаика занимает почти весь пол этого фундамента, когда-то поддерживавшего храм Таргуса, божества войны нетерезов. Сам фундамент построен из твердого гранита, в то время как мозаика составлена из раскрашенных черных плиток величиной с кулак. Близкий осмотр показывает, что плитки - фактически кусочки полированного обсидиана. Мозаика создает образ колеса из пяти черных змеевидных рук, крутящихся против часовой стрелки, все руки заканчиваются одинаковыми мечами. Проверка Знаний (религия) или Знаний (история) (DC 20) позволяет наблюдателю распознать символ как некогда связанный с Темпусом. В течение того периода, когда этот храм использовался, он был трехэтажной структурой, размещавшей клериков Таргуса, арсенал и области для практикования навыков с оружием. Успешная проверка Поиска (DC 22) позволяет персонажу обнаружить секретную панель на северной стене арсенала, за которой - под слоем пыли в 4 дюйма толщиной - лежит оружие ушедших веков.

Сокровище: *Штормовая звезда* (см. Приложение).

10. Идущие Вдаль

Несколько торговых консорциумов специализировалось в создании *порталов* по всему Нетерилу, но Идущие Вдаль был самым уважаемым. Коммерческое предприятие имело офис почти в каждом сообществе нетерезов, независимо от размера, и эта застава не была исключением. К сожалению, все, что осталось от этой организации - эти руины. Секрет их почти совершенных *порталов* исчез вместе с Нетерилом.

11. Жилье

У каждого из этих зданий есть признаки серьезного износа, кроме одного, которое относительно неповрежденно. Большинство нетерезов, некогда живших на заставе, а также большинство путешественников и гостей, использовавших удобства этого места, жило в этих двухэтажных домах. В настоящее время от них остались лишь голые каменные стены и полы. Все, что походило на небольшие домашние изделия, было разграблено невыразимые столетия назад.

Члены экспедиции шедоваров устроили в этих постройках свои временные квартиры на продолжительность этой миссии.

A, B, C, D: Квартиры рабов. По двадцать пять рабов живет в каждом из этих маленьких каменных зданий. В результате вонь от орков настолько сильна, что любой, кто приближается к зданию ближе чем на 10 футов, немедленно распознает запах. Рабы спят на грубых соломенных лежаках и охраняются парой сторожей, размещенных у дверей. Рабам разрешается только самое скудное личное имущество, и у них нет ничего ценного.

E: Квартира Ливота. Капитан армии шедоваров сделал этот дом своим частным жильем. Два солдата всегда стоят на страже, независимо от того, присутствует ли их капитан. Они отказываются позволять кому-либо кроме Ливота входить в дом и атакуют любого, кто пытается войти внутрь.

Комната Ливота - единственное интересное место внутри здания. Оно спартанское по своей обстановке, но в то же время умеет передавать чувство комфорта. Капитан спит на низкой кровати, хотя и сделанной из ткани и соломы, но имеющей несколько лучшее качество, чем используемые его солдатами. Комфорт создает шкура ужасного тигра, а шкура ужасного борова действует как коврик. На подоконнике единственного окна Ливот разместил несколько маленьких сувениров: фигурка женщины-нетерезки, вырезанная из базальта, высотой около 6 дюймов, и фигура дракона, вырезанная из куса оникса, длиной приблизительно 10 дюймов.

На стороне комнаты, которая находится напротив кровати - большая деревянная упаковочная корзина, которую Ливот использовал как стол. Стопка бумаг, удерживаемая обломком скалы размером с кулак, содержит записи о действиях солдат с тех пор, как они достигли раскопа. Бумаги написаны на Нетерезе. Около бумаг - несколько перьев и бутылка чернил. В ногах кровати - деревянный сундук, приблизительно 2 фута длиной, 1 1/2 фута шириной и 2 фута высотой. В нем есть несколько смен шедоварской одежды, точильный камень, два дополнительных кинжала, фляга бренди нетерезов и две *микстуры спешки*.

F, G: Казармы. Внутренность этих зданий опрятна и организована, как и приличествует солдатам Города Шейд. Когда они не при исполнении служебных обязанностей, солдаты спят на соломенных матрацах или расслабляются за одним из временных столов с деревянными столешницами, где они говорят, читают, играют в азартные или стратегические игры. В каждом доме всегда есть 1d4+1 резервных солдат. Солдаты носят доспехи, пока не ложатся спать, но откладывают свое оружие после входа в свои квартиры.

H: Обеденный зал. Этот каменный зал был продуктовым рынком, но его открытый пол теперь отлично служит археологам обеденным залом. Корзины и бочк с продовольствием и напитками сложены в одном конце помещения вместе с любой добычей, которую солдаты сумели заполучить в окружающей дикой местности. Солдаты занимаются подготовкой, приготовлением пищи и мытьем посуды.

I: Квартиры арканистов. Все четыре арканиста - Бенант, Кужас, Терензия и Диофант - служащие помощниками Гиралдуса, расквартированы в этом доме. Нижний этаж - настоящее крысиное гнездо из деревянных сундуков, содержащих множество справочников и свитков, привезенных из Города Шейд, холщовых мешков, полных интересных кусков скал,

собранных арканистами, тарелок с остатками полусъеденной пищи и наполненных соломой упаковочных корзин, содержащих частицы архитектуры заставы. Каждый из арканистов имеет маленькую частную палату на втором этаже, и эти комнаты не более опрятные, чем таковые внизу. В каждой из комнат арканистов есть соломенный матрац, временный стол с деревянным верхом, множество письменных принадлежностей, и их личные вещи.

Ж: Квартира Гиралдуса. Гиралдус собирает сокровища раскопок по мере того, как рабы раскапывают их, и хранит их в специальных безопасных контейнерах, пока он и его товарищи-арканисты не смогут их должным образом каталогизировать. Пара солдат-шейдов Ливота всегда дежурит у этого здания, независимо от того, присутствует в нем Гиралдус или нет. Приказ Ливота состоит в том, что никто, кроме Гиралдуса (и Ливота), не может входить в это здание без определенного разрешения.

Первый этаж здания состоит из полудюжины комнат, которые пусты, если не считать множество наполненных соломой деревянных упаковочных корзин различных размеров. Все они, кроме двух верхних комнат, пусты. Каждая комната содержит шесть упаковочных корзин. Гиралдус поместил на них *глиф оберега*, чтобы любой, кроме него, кто открывает корзины, был наказан за нарушение. (См. Приложение для описаний заклинания и магического изделия).

Глиф оберега Теневого Плетения (на коробке): CR 6; 5 фт. взрыв энергии (5d8); Рефлексы - вполтину (DC 16); Поиск (DC 20); Поломка Устройства (DC 30).

Сокровище (коробка 1): *Кольцо волшебства.*

Сокровище (коробка 2): Восемнадцать брусков золота, каждый длиной 7 дюймов, толщиной 2 дюйма и шириной 3 дюйма. Каждый брусок отмечен гербом Империи Нетерезов, который персонаж может распознать, сделав успешную проверку Знаний (история) (DC 18). Это - торговые бруски из белого золота нетерезов. Персонаж может определить ценность бруска при успешной проверке Оценивания (DC 15): каждый из 5-фунтовых брусков стоит 800 гр одного лишь золота; для мастера знаний или другого ученого они могут быть бесценными только из-за их явной исторической ценности.

Сокровище (коробка 3): *Штормовая звезда* (см. Приложение).

Сокровище (коробка 4): Клеенчатый ранец, содержащий большую книгу, переплетенную в то, что напоминает шкуру некоего толсточешуйчатого существа, возможно, аллигатора или крокодила. Том кажется очень старым и ветхим. Любой, кто читает его, должен делать успешную проверку Ловкости (DC 16) каждый раз при листании страниц, чтобы не дать этой странице порваться. Том не назван и, похоже, написан от руки на древнем Нетерезе. Персонаж, знающий этот язык, может прочитать книгу, которая является частным журналом алхимика по имени Аратус из Делии. Дневник описывает неудачные поиски ученым-нетерезом документов, которые он называет "Нетерескими Свитками".

Сокровище (коробка 5): Свиток *руки-клыка* (см. Приложение).

Сокровище (коробка 6): Свиток *плуга-фантома* (см. Приложение).

12. Руины общественной бани

Вогнутая поверхность этого удлинённого овала на первый взгляд кажется окрашенной в странный синевато-серый оттенок. Целенаправленный осмотр или проверка Обнаружения (DC 15) позволяют персонажу понять, что то, что кажется краской - фактически тип незнакомого материала. Нетерезы создали этот материал, скомбинировав особый тип железной руды, которую они получили от затухшей расы dwarфов, живших в горах, на месте которых теперь находится Анорач, с алхимическим веществом, изобретенным имперскими алхимиками. Результатом было то, что нетерезы называли "железной кожей" - водонепроницаемый материал, столь же прочный, как 6-дюймовое железо, при толщине всего в 1 дюйм. Этот глубокий овальный бассейн - то, что осталось от огромной бани, которая когда-то обслуживала всю заставу и ее посетителей.

Жентарим (The Zhentarim)

Вилимак едва переставлял ноги, когда его группа пересекла Анорач, и поэтому он был настолько счастлив увидеть палатки каравана прямо за следующей дюной. Другие чувствовали себя гораздо лучше, чем он, вероятно потому, что их ноги были вдвое длиннее, чем у него. - "Давайте остановимся рядом с караваном и разобьем лагерь".

"Для меня это звучит неплохо", - сказала Акordia - "Это ослепительное солнце весь день жгло мои глаза". - Темная

эльфийка поглубже надвинула край своей широкополой шляпы.

Они взобрались на дюну и увидели раскинувшийся под ними лагерь - семь фургонов с палатками и охраной вокруг. Дарвин, клерик Латандера, нахмурился и указал на пятнышко, быстро движущееся по небу к лагерю. - "Что это?"

Моктар поперхнулся. - "Мантукора! Она собирается напасть на них!"

"На ней наездник", - заметил клерик.

"Вероятно, это волшебник Жентарима! Мы должны помочь защитить караван!" - Моктар рванул вперед, но его остановил короткий жест ороу.

"Это караван Жентарима. Нам надо убираться отсюда, пока нас не обнаружили".



Жентарим, также известный как Черная Сеть, начинался как группа торговцев, но вырос, включив в себя убийц, шпионов, армию и поддержку церкви Бэйна. Ныне контролирующий около половины области вокруг Лунного Моря, Жентарим увеличил свое влияние по всему континенту и также достиг опорных точек в западных и южных регионах Фаэруна. Хорошо вооруженный и оснащенный, Жентарим поддерживается мощными волшебниками и клериками и возглавляется архимагом и самим Избранным Бэйна.

Его боится простой народ, у него злая репутация - Жентарим не тот противник, которому можно бросить вызов без серьезных намерений. Поскольку организация и церковь Бэйна растут, их влияние, вероятно, распространится еще быстрее, поскольку обе группы ищут полного доминирования над северным Фаэруном. Теперь даже с группой простых торговцев, несущих символ Черной Сети, обращаются с уважением и держатся от них на некотором расстоянии, поскольку торговцы могут находиться под защитой мощного волшебника или нести магию, выходящую далеко за пределы средств простого народа.

Краткая история

Черная Сеть была создана архимагом Мэншун, поднявшимся по рангам Жентил Кипа, устраняя своих конкурентов (включая членов своего собственного семейства). Став лордом Жентил Кипа, он работал, чтобы взять под контроль своих товарищей-лордов. Как только это было сделано, он создал тайное общество, Жентарим, которое должно было действовать независимо от Жентил Кипа и обеспечить его большей силой, чем способно было простое лордство. Через какое-то время он разделил свое лидерство с учениками и коллегами, значительно увеличив силу Черной Сети. Одним из этих обращенных был Фзоул Чембрил, который в то время был лидером осколочного культа Бэйна.

За эти годы Жентарим расширился, включив Даркхолд и Цитадель Ворона. За недавние десятилетия организация столкнулась со множеством задержек, часто из-за своего преследования огня заклинаний и из-за конфликтов с мощными магами типа Эльминстера. Одна из главных задержек произошла в течение Времени Неприятностей с уничтожением первичного божества Жентарима, Бэйна. Немногим позже причастность Цирика к разрушению Жентил Кипа уничтожила главную базу сил Жентарима и привела к рассредоточению и плохому планированию усилий по завоеванию в следующие годы. Начиная с этого времени Фзоул сменил свою преданность с Цирика на Звима и затем опять на Бэйна. Жентил Кип был восстановлен, и Фзоул стал официальным лидером Жентарима. Мэншун теперь действует практически независимо. Менее отвлекаемый и с возвышением Бэйна Жентарим укрепил свою силу в области Лунного Моря, готовясь взять полный контроль над этим регионом и затем продвинуть свои планы в других частях мира.

Организация

В то время как "Установка Кампании Забытых Царств" дает информацию о городах, управляемых Жентаримом, данная здесь информация относится к фактическим членам Жентарима в пределах этих городов и в других местах.

Штаб: Жентил Кип, Лунное Море

Члены: По крайней мере 10,000, главным образом дислоцированные в области Лунного Моря.

Иерархия: Милитаристская

Лидер: Фзоул Чембрил

Религии: Бэйн (прежде всего), Цирик (некоторые укрепления на западных землях)

Мировоззрение: LE, NE

Тайна: Низкая

Символ: Первоначальный символ Жентарима похож на стилизованную головку копья, держащую белый круг, и длинное накарывающее "Z" на алфавите Детека. Недавно Фзоул Чембрил уполномочил для организации создание нового символа: черный скипетр, испускающий зеленые лучи, на золотом диске, сжатом в когтях черного вирма. Скипетр и лучи показывают почитание Бэйна, диск - богатство, и черный дракон представляет доминион.

Черная Сеть наконец становится хорошо организованной группой, как и предполагал Мэншун. Функционируя во многом подобно светской ветви церкви Бэйна, Жентарим организован в твердой командной иерархии.

Иерархия

Иерархия Жентарима следует линейно-ветвистой структуре, с Фзоулом Чембрилом во главе организации. Несколько мощных лордов отвечают непосредственно перед ним, и каждый лорд имеет подчиненных, передающих сообщения и запросы. Жентарим препятствует проскакиванию рангов цепи, отдавая такие приказы лишь в критическом положении, когда Фзоул сам отдает приказы непосредственно одному из офицеров своих генералов без ведома этих генералов. Исключение - Мэншун, который имеет разрешение Фзоула командовать агентами по своему усмотрению при содействии целям Жентарима.

Далее следует короткий список некоторых из главных фигур Жентарима.

Фзоул Чембрил (LE мужчина человек клерик 17/иерофант 2, Избранный Бэйна), Высокий Лорд Жентарима, Тиран Лунного Моря - глава организации. Он делит свое время между Цитаделью Ворона и Жентил Кипом. Больше количество информации о Фзоуле есть в "Установке Кампании Забытых Царств".

Сциллоа Темная Надежда (LE женщина человек паладин 5/рейнджер 4/черный страж Бэйна 6), Каstellан Жентил Кипа и Высокий Капитан армий Жентил Кипа, отвечает непосредственно перед Фзоулом. Фзоул - глава и Жентарима, и церкви Бэйна, а Сциллоа - обычная администрация самого Кипа. Больше информации о ней доступно в "Установке Кампании Забытых Царств".

Лорд Кандар Милинал (LE мужчина человек боец 12) - лорд Цитадели Ворона и правая рука Фзоула. Набожный прихожанин Бэйна, он стоит на передовой в чистке Даркхолда от цитриктих влияний.

Мэншун (LE мужчина человек волшебник 20/архимаг 2/эпический 3) отвечает лишь перед Фзоулом, но имеет автономное управление и власть командовать всеми меньшими агентами Жентарима. Больше количество информации о Мэншуне доступно в "Установке Кампании Забытых Царств". Мэншун, как известно, использует заклинание *статис-двойник*, представленное в Приложении.

Селфарил Уоумдолфин (NE мужчина человек боец 20/рейнджер 2), Высокий Клинок Мулмастера - лидер Жентарима в пределах этого города. По правде говоря, эта персона - брат-близнец Селфарила Рассендилла, убивший его и взявший себе его имя и его место. Он женат на Дмитре Фласс, тарчионе Эльтаббара в Тэе, что поставит его в интересное положение, если Жентарим и Красные Волшебники когда-либо начнут открытую войну.

Буорстаг Хламмитил (LE мужчина человек боец 9) - брон (шериф) Вунлара и прихожанин Бэйна. Он тайно отвечает перед Сциллоа, так, чтобы Вунлар сохранил иллюзию независимости.

Дарик Берскан (NE мужчина человек колдун 7) - назначенный лидер "протектората" Юлаш. Тихий человек, желающий оставаться более или менее анонимным, он отвечает перед Сциллоа.

Зерана Хеллеск (LE женщина человек воин 10) - военный лидер Тешвейва. Грубая и склонная к убийству подчиненных, которые подводят ее, она легко распознаваема по своим рыжим с белыми прядями волосам и обоженному горлу. Она отвечает перед Сциллоа.

Телдорн Темная Надежда (LE мужчина человек клерик Бэйна 9), лорд Жентарима в Минтаре, помог Фзоулу сковать *Скинтр Глаза Тирана*. Его армия бэйнитов завоевала Минтар, и он ждет приказа атаковать другие города. Он отвечает перед Фзоулом.

Перегост (SE мужчина человек боец 7/божественный чемпион Цирика 5) - таинственный командующий военных сил Даркхолда. Он заработал свое имя ("Пере-призрак") от своего бледного полного пластинчатого доспеха и шлема в форме черепа, из-за которых он выглядит как нежить. Хотя они поклоняются одному и тому же божеству, он ненавидит Дхамира Эркалса (см. ниже) и готовит его смерть.

Дхамир Эркалс (SE мужчина человек клерик Цирика 16) - лидер Даркхолда совместно с Перегостом. Он ожидает святой войны с бэйнитами Жентарима, но не уверен, одержит ли он верх, учитывая своих ненадежных союзников и силы, выставленные против них.

Кара Чермоск (LE женщина человек боец 9/клерик Бэйна 1) - мобильный военный лидер, в настоящее время назначенный в Крепость Тетиамар. Она отвечает перед Сциллоа. Больше информации о Каре можно найти ниже.

Верблен (LE мужчина человек боец 9/жулик 2) - Владыка Рабов Жентил Кипа, отвечающий перед Фзоулом. Он получил это положение после того, как предыдущий Владыка Рабов исчез. Верблен все еще любит устраивать набеги за рабами, и его можно найти где угодно, где действует Жентарим.

Ангус Матери (LE мужчина человек боец 9) - капитан Эскорта Даркхолда, военного эскадрона. Он отвечает перед Перегостом. Ангус ненавидит Кормир и атакует Пурпурных Драконов при любой возможности.

Капитан Кваал Даоран (NE мужчина человек боец 5/клерик Бэйна 5) - лидер Братьев Черного Кулака, элитных солдат, базирующихся в Цитадели Ворона. Он отвечает перед Кандаром Милиналом.

Мара Калалив (LE женщина полуэльф монах 6) возглавляет Орден Железной Перчатки, маленькую группу монахов-жентов, поклоняющихся Бэйну. Маре отдает приказы Сциллоа, и она активно вербует членов в Черную Перчатку и обучает их скрытности и убийствам.

Ксулла (LE бехолдер), Лорд Караванов Жентарима, имеет секретную базу действий где-то в Шэдоудейле. Она отвечает перед Фзоулом и координирует действия других бехолдеров - союзников Черной Сети.

Побуждение и цели

Жентарим - организация, сосредоточенная главным образом на контроле над торговлей северного Фазруна. С расширением своих действий в сферу убийств, шпионажа, вымогательства, поджогов и войны всеми средствами, Жентарим стал политической и военной организацией с силой как у маленькой страны и желанием увидеть лидеров конкурирующих городов и стран вставшими под знамена Черной Сети. Поскольку они уже контролируют большинство Лунного Моря, Мэншун и Фзоул хотят увидеть, как Жентарим в конечном счете будет управлять землями, простирающимися на запад до Побережья Меча.

Для достижения этих целей оперативники Жентарима используют несколько ключевых тактик. Во-первых, и них есть обширные торговые контакты на своих собственных землях и на близлежащих территориях, и они могут перемещать большие количества товаров через опасные земли благополучно и быстро. В частности, Черная Дорога через Анорач сокращает на недели время их путешествия в западные города Фазруна. Часто их товары состоят из контрабанды или ограниченных изделий (типа яда, рабов, наркотиков или огнестрельного оружия).

Во-вторых, они совершают набеги на вражеские караваны, используя человеческих солдат или завербованные банды гуманоидов, чтобы разорить своих конкурентов. Часто эти караваны просто захватываются и идут до пункта своего назначения под флагом Черной Сети, обеспечивая и прибыль от товаров, и негласное понимание покупателем того, что Жентарим преуспевает в торговле там, где другие терпят неудачу. Начиная с того, что женты запрашивают по существу те же самые цены, что и их конкуренты, даже честный народ обычно покупает у них, несмотря на любые предчувствия по поводу источника товаров.

В-третьих, они используют тактику типа вымогательства, поджогов и убийств, чтобы сдерживать своих конкурентов и противников в коммерческой и политической деятельности. Агенты Жентарима обычно нападают на местных фермеров и склады, чтобы задержать поставки на рынок, позволяя сначала жентам продать свои товары. Иногда группа воинов Жентарима держит в заложниках целую деревню, предотвращая импорт или экспорт необходимых припасов, пока не будут выполнены требования Жентарима.

Черная Сеть также пользуется преимуществом своего доступа ко многим заклинателям, втайне агитируя местные поселения монстров устроить неожиданную атаку на меньшие поселения, которую может отпугнуть эскадрон солдат Жентарима (во главе с заклинателем, ответственным за волнение). Как только эти солдаты основали базовый лагерь в или около поселения, их достаточно трудно сместить, особенно потому, что у них есть постоянный приказ объединяться с местными жадными торговцами, чтобы оправдать свое присутствие как охранников для караванов и вполне желанных гостей. Если местные монстры недоступны, заклинатели Жентарима, как известно, для тех же целей призывали отвратительных существ.

Вербовка

Хотя Жентарим в прошлом нетерпеливо искал новичков, недавние перевороты замедлили его усилия по пополнению, так что он может объединить существующие ресурсы в подготовке к будущему расширению.

Он все еще заинтересован вербовкой согласных со своими целями волшебников, а также клериков Бэйна, но большинство других индивидуумов отклоняется, или им просто не предлагается положение в пределах организации.

Как только Жентарим будет подготовлен к дальнейшему расширению, он будет искать народ для пополнения всех уровней организации, и большой процент рекрутов будет исходить от церкви Бэйна.

Союзники

Самый большой союзник Жентарима - церковь Бэйна. Начиная с того, что Избранный Бэйна возглавляет Черную Сеть, любой прихожанин Черной Руки склонен помочь любому члену Жентарима, который просит его о помощи. Поскольку Жентарим и церковь Бэйна с каждым днем сплетаются все сильнее, Черная Сеть может рассчитывать на поддержку северных бэйнитов. В некоторых караванах, включающих в себя клерика Бэйна, иногда есть скелеты-нежить, привязанные к днищам фургонов, которые могут быть выпущены несколькими быстрыми рывками, если караван будет атакован. Группы с клериком высокого уровня или волшебником иногда сопровождаются мертвым губителем, и тварь Звима (технически - теперь тварь Бэйна) может сопровождать привилегированные группы. По крайней мере один небесный маг, Глоурис Мристифос, таким способом коснулся гиппогрифа силой Черной Руки.

Другой мощный союзник - группа бехолдеров, лояльных Мэншуну, Фзоулу и церкви. Мудрые и опытные бехолдеры типа Ксуллы, Манксама и Ксавалала могут устранять вражеских заклинателей, зачаровывать неограниченно с количество тех, кого необходимо, и вырезать секретные укрытия в самых твердых скалах. В дополнение к этому Жентарим в прошлом заключал союзы с друидами, и формально общается с кланом Озковин и Домом Джаэрл, меняя магию и товары, уникальные для каждой из групп.

Почти никому неизвестно, что Фзоул заключил некоторое перемирие с Келбеном Черным Посохом из Уотердипа. В обмен на информацию, обеспеченную Черным Посохом, Фзоул согласился ограничить расширение Жентарима на восток от Громовых Пиков почти на тридцать лет. Это не запрещает жентам защищать свои западные территории, но вероятнее всего, если эти территории будут потеряны (например, если Даркхолд подомнут цюрикисты), они должны будут отказаться от их возврата до истечения срока соглашения. Это соглашение причинило разногласия между фракцией Келбена и другими Арфистами и привело к отделению организации Келбена, Лунных Звезд. Группа Келбена почти неизвестна за пределами своих членов, и ее цель (и причины Келбена для обмена с Жентаримом) - также секрет.

Враги

Жентарим выступает против любого, кто представляет угрозу двум его первичным интересам: управлению торговлей и мировому господству. Это отношение ставит жентов в разногласие с Железным Троном, Культom Дракoна, Рундином и любой злой группой более хаотической или независимой склонности. Они также имеют сильную конкуренцию с церковью Цирика из-за связей Черной Сети с церковью Бэйна. Также они - традиционные враги Красных Волшебников, но с успехом анклавов женты начали видеть преимущество большой группы нейтральных - или по крайней мере не враждебных - магов, производящих дешевые магические изделия, которые они могут использовать для своих собственных целей.

Жентарим также выступает против (и они в ответ противостоят ему) групп, продвигающих добро и свободу. Он постоянно предлагает награду за головы мощных союзников Арфистов, которые боролись с Жентаримом в прошлом, типа Эльминстера и некоторых из Семи Сестер. Среди Арфистов есть много агентов противников Жентарима и, по слухам, они основывают еще один Зал Арфистов в Вороньем Утесе, чтобы сразиться с расширением Черной Сети в восточном направлении. Про этот так называемый "Вороний Зал" говорил по крайней мере один закутавшийся в балахон бард, намекая, что тот, кто достаточно умен, чтобы найти его, может попросить присоединиться к нему. Жентарим старается найти этот секретный зал прежде, чем он вырастет и станет настоящей проблемой.

Из-за своей зависимости от торгового маршрута через Анорач Жентарим почти наверняка в ближайшем будущем вступит в конфликт с шейдами. Так как шейды полагают, что Анорач будет частью их нации, они вряд ли примут вооруженные караваны, охраняемые заклинателями, путешествующими через их земли. Такой конфликт, конечно же, будет неприятен для жентов, поскольку, хотя они могут быть мощны, сомнительно, что они смогут эффективно сражаться с теми, кто владеет магией утерянного Нетерила. Потеря торгового маршрута через Анорач может вынудить Жентарим рассмотреть другие, более южные маршруты.

В меньшем масштабе, враги Жентарима - народ, жизнь которого они разрушают или прерывают: уважаемые торговцы, сельские жители пограничных областей или местные официальные лица, следящие за соблюдением законов, старающиеся остановить контрабанду. В тех местах, где женты сильны, или поблизости не-члены обращаются с ними прохладно, поскольку хотя они привозят зерно, инструменты и оружие, те же самые охранники караванов могут когда-нибудь вернуться как часть нападающей армии. Женты также остаются внимательными к агентам Арфистов или к организациям типа Железного Трона, которые не против узнать побольше об их планах и представителях в области.

Столкновения

Женты верят в силу количества. Они всегда путешествуют группами, и даже одинокие секретные агенты и шпионы готовят убедительные истории, чтобы путешествовать с другими.

С агентами Жентарима можно столкнуться как с охранниками одного из караванов жентов, с бандитами, грабящими караван, на который они напали, с солдатами, ожидающими развертывания в деревню, чтобы разобраться с "враждебными монстрами", с головорезами или профессиональными убийцами, готовящимися к убийству или другому преступлению, или

Внешний вид и личность

Следующее - типичные личности и отношения для членов Жентарима. Эти описания принимают на себя персону хаотически-злого мировоззрения, известного для прихожан Черного Солнца (вместо маскировки).

Клерик Жентарима Бэйна: Величественный и серьезный, со всеобъемлющим взглядом и аурой контроля.

Боец Жентарима: Тонко-жестокый, рефлекторно реагирующий на команды.

Маг Жентарима: Коварный и честолюбивый, с привычкой просматривать потенциальных противников, чтобы увидеть, каким заклинанием их лучше всего убить.

с солдатами на маневрах около цитадели Жентарима. Черная Сеть также имеет свои банды авантюристов, ищущих сокровища, информацию и шанс сделать себе имя.

Путешествующая группа Жентарима всегда включают заклинателя некоторого вида (как правило - клерик Бэйна, колдун или волшебника), если группа не является патрулем солдат около базы Жентарима. Обычно амбиции этих индивидуумов превышают их силу, но они все очень стремятся доказать свою ценность для Черной Сети и не смущаются расходовать каждую унцию своей магической мощи для этой цели. Действительно важные миссии (включая охрану очень ценных караванов) обычно имеют заклинателей с уровнями персонажа, превышающими таковые других присутствующих представителей Жентарима.

Типовые группы

Образцы столкновений ниже разделены на две категории - "караваны" и "военные". Караванные охранники, бандиты и головорезы используют группировку "караван", если нет каких-либо необычных обстоятельств. Солдаты любого вида и убийцы используют "военное" столкновение (хотя для квалифицированных убийц более вероятно фактически иметь уровни в престиж-классе убийцы и избегать путешествовать с кем-либо, кроме тех, кто так же живет скрытностью).

Большинство столкновений с Жентаримом - охранники низкого уровня, так что уровни столкновений, включая таковые с персонажами более высокого уровня, обычно крутятся около EL 10. Хотя математически группа из десяти охранников 1-го уровня, сопровождающих колдуна 8-го уровня - столкновение EL 10, колдун представляет реальную угрозу, а охранники не представляют значительной важности для группы персонажей 10-го уровня. Из-за этого стандартные столкновения с Жентаримом выше EL 10 не указаны, так как такие столкновения - обычно скорее со специализированными группами персонажей более высокого уровня, чем с большим количеством охранников низкого уровня.

Главная переменная в более мощных группировках караванов - уровень заклинателя, охраняющего их. EL для более мощного столкновения может быть рассчитан с использованием одного или нескольких указанных караванов, с заклинателем более высокого уровня.

Военные столкновения имеют два EL-значения. Первое - для столкновений как они представляются, второе - для такой же группы, но без заклинателя.

Любой колдун или волшебник выше 5-го уровня может иметь уровни в престиж-классе небесный маг Жентарима (см. ниже).

Столкновение с караваном Жентарима (EL 4): 1 заклинатель (LE человек или полуорк клерик Бэйна 2, колдун 2 или волшебник 2), 4 охранника (LE человек, орк или полуорк воин 1).

Столкновение с караваном Жентарима (EL 6): 1 заклинатель (LE человек или полуорк клерик Бэйна 4, колдун 4 или волшебник 4), 4 охранника (LE человек, орк или полуорк боец 1).

Столкновение с караваном Жентарима (EL 8): 1 заклинатель (LE человек или полуорк клерик Бэйна 6, колдун 6 или волшебник 6), 4 охранника (LE человек, орк или полуорк боец 2).

Военное столкновение с Жентаримом (EL 6/EL 5): 1 сержант (LE человек, орк или полуорк боец 2), 1 заклинатель (LE человек или полуорк клерик Бэйна 2, колдун 2 или волшебник 2), 4 солдата (LE человек, орк или полуорк боец 1).

Военное столкновение с Жентаримом (EL 8/EL 7): 1 лейтенант (LE человек, орк или полуорк боец 4), 1 заклинатель (LE человек или полуорк клерик Бэйна 5, колдун 5 или волшебник 5), 1 сержант (LE человек, орк или полуорк боец 2), 6 солдат (LE человек, орк или полуорк боец 1).

Военное столкновение с Жентаримом (EL 10/EL 8): 1 капитан (LE человек, орк или полуорк боец 6), 1 заклинатель (LE человек или полуорк клерик Бэйна 8, колдун 8 или волшебник 8), 1 лейтенант (LE человек, орк или полуорк боец 4), 4 солдата (LE человек, орк или полуорк боец 1).

Жентарим: подсказки для ДМа

Жентарим активен в северной части Фаэруна, и у него есть агенты, караваны и солдаты в ключевых пунктах в других местах континента. В любое время Жентарим или его наемники могут напасть на караван, который охраняют герои. К дружественному торговцу, которого знают игровые персонажи, могут прийти головорезы с намерением силой отсрочить отправку необходимых товаров или убедительно найти другого поставщика. Если герои ожидают ценные предметы (типа изготовленного на заказ магического изделия) из другого городка, караван, везущий их, может просто не дойти, торговцы могут быть убиты по пути или он может прийти, неся цвета Черной Сети. Героям останется решать - заполучить ли свой предмет мирным путем или напасть на законный на вид караван, который, они знают, совершил преступление.

Группа из четырех-десяти солдат Жентарима с нагрудниками и щитами - более чем проблема для группы сельских жителей, но такие солдаты - хорошее столкновение для героев низкого уровня. Герои могут наткнуться на маленькую деревню, терроризируемую бригадой таких головорезов, устранить угрозу (возможно, дав кое-кому уйти, чтобы те рассказали своим начальникам об авантюристах, сующих свои носы куда не следует) и завести себе друзей и контакты среди сельских жителей.

Так как церковь Бэйна поддерживает Жентарим, женты часто действуют в соответствии с пожеланиями церкви, особенно если эти пожелания совпадают с их собственными. Если местный храм конкурирующего божества поддержал авантюристов, вовлеченных в срыв планов Черной Сети, банда бэйнитов и Жентарима может однажды ночью сжечь храм дотла, возможно - при воздушной атаке *огненным шаром* от летучего мага.

Не вся деятельность бродячих монстров, поощренных Жентаримом - результат угроз, сделанных агентами жентов против монстров. Жентарим может подкупать монстров деньгами или магическими изделиями. Группа героев, подготовившаяся для встречи с эттином, может быть удивлена, обнаружив, что эттин защищен заклинанием *доспех маза* и усилен заклинанием *кошачья грация* благодаря любезности скрытого мага Жентарима. Аналогично, даже простое наложение *защитить другого* невидимым клериком-бэйнитом делает бурого увальня более ужасающим противником.

Если герои нажили себе врагов в Жентариме и постоянно сталкиваются с их планами, они в конечном счете станут целями попыток убийств. Хотя Жентарим обычно предпочитает убивать сам, иногда он просто объявляет большую награду за головы героев. Такие сообщения о награде часто сопровождаются ложными историями о развращенных и злых действиях, совершенных героями, чтобы разрушить их репутацию и обнадежить другие группы доброго мировоззрения нацелиться на героев.

Бой и тактика

Со своей зависимостью от простых солдат Жентарим плотно полагается на использование тактики для нанесения поражения своим противникам. Солдаты Жентарима обучены биться в команде и поддерживать своих товарищей. Они практикуют тактику, основанную почти на любом виде столкновений, с которыми им, как ожидается, придется взаимодействовать. Они информированы о типичных стратегиях своего начальства и любых временных союзников, чтобы позволить тем лучше использовать свои навыки, а также предотвратить вред себе (например, уходя с места, куда союзнический волшебник, как ожидается, бросит *огненный шар*).

Солдаты Жентарима используют формирование фаланги всякий раз, когда это возможно, и почти каждый солдат имеет умение *Борьба в Фаланге*. С этой тактикой солдаты остаются смежными, используя свои щиты для защиты и себя, и своих соседей. Хотя это подразумевает, что они обычно держатся вместе (и поэтому более уязвимы к атаке заклинаниями по области), но поскольку большинство их поединков вовлекает противников без магии, выгоды перевешивают риск. Солдаты Жентарима редко отбиваются от группы при преследовании одиноких противников или если оставаться вместе явно слишком опасно (типа борьбы с вражеским магом, использующим заклинания по области).

Солдаты Жентарима при возможности замыкают противников, особенно при работе с жуликами. При взаимодействии с магами или клериками, они используют две основных тактики, в зависимости от приказов. Если им приказано защищать, они строят защитные формации для охраны заклинателя от вреда (защитная борьба и полная защита - обычная тактика). Если им приказано игнорировать вражеских заклинателей в пользу мирских противников, они настойчиво разыскивают вражеских бойцов, оставляя враждебных заклинателей своим владеющим магией союзникам.

Силы и слабости

Жентарим управляет целыми городами, и большие караваны его регулярно путешествуют по Фаэруну. Он также ожидает и вознаграждает лояльность, так что инциденты, когда женты предают друг друга, редки (по крайней мере на нижних и средних уровнях организации).

Много лет женты были ослаблены последствием Времени Неприятностей и своей преданностью Цирику. Свидетельств этих проблем остается и по сей день в Даркхолде, где неприятные поклоняющиеся Цирику женты смешиваются с другими менее желающими членами, чтобы создать крепость под достаточно слабым контролем родительской организации.

Жесткость и регулировка обучения Черной Сети может иногда использоваться против ее членов. Тот, кто знаком со стандартной тактикой жентов, может подготовиться и испортить им все дело. Например, группа, которая бьется в рассеянном порядке или использует тактику типа натиска быка для разделения войск Жентарима, может отвергнуть преимущества умения *Борьба в Фаланге*. Специальные способности небесного мага Жентарима в значительной степени зависят от способности мага летать, так что убийство его специального верхового животного или иное приземление мага уменьшает его эффективность.

Наконец, поскольку члены Черной Сети в большинстве своем законны и злы, герои, несущие хаотическое или святое оружие, имеют огромное преимущество.

Оружие и оснащение

Женты занимаются контрабандой оружия во все части северного Фаэруна, и имеют мастеров-кузнецов, работающих для них в каждом городе, которым они управляют. Это означает, что они обычно имеют лучшее из доступного оснащения, в том числе немало изделий мастерской работы. По сравнению с другими персонажами его уровня член Жентарима в общем оснащен лучше. Кроме того, лидеры группы могут реквизируют фонды сети, чтобы оплатить взятки или приобрести при потребности необычные изделия, так что любой Жентарим, с которым можно столкнуться, может иметь деньги или специальное оснащение сверх нормы. Например, эскадрон солдат, готовящих засаду в области высоких утесов, может быть снабжен помимо своего обычного оснащения микстурами *подъема паука*. Волшебник Жентарима в этой группе может иметь несколько свитков с заклинанием или мог подготовить его несколько раз для использования на солдат.

Следующее - типичное оснащение, умения и показатели способностей для бойца Жентарима. Прогрессия умений не включает бонусное умение для людей или сильных сердцем халфлингов. Некоторые персонажи могут отличаться от перечисленных при наличии региональных умений. См. прилагаемую таблицу для большего количества деталей.

1-й уровень: Наборная кольчуга, большой металлический щит, короткий меч, легкий арбалет, 20 зарядов. Микстуры: *лечение умеренных ран* (2).

2-й уровень: Полупластинчатый доспех, большой металлический щит, мастерской работы короткий меч, легкий арбалет мастерской работы, 20 зарядов мастерской работы. Микстуры: *лечение умеренных ран* (2), *выносливость*.

3-й уровень: Полный пластинчатый доспех, большой металлический щит, мастерской работы короткий меч, легкий арбалет мастерской работы, 20 зарядов мастерской работы. Микстуры: *лечение умеренных ран* (2), *выносливость*.

4-й уровень: Полный пластинчатый доспех, большой металлический щит, мастерской работы короткий меч, легкий арбалет мастерской работы, 20 зарядов мастерской работы. Микстуры: *лечение умеренных ран* (2), *выносливость*.

5-й уровень: *Плащ сопротивления +1*, полный пластинчатый доспех, большой металлический щит, мастерской работы короткий меч, легкий арбалет мастерской работы, 20 зарядов мастерской работы. Микстуры: *лечение умеренных ран* (2), *выносливость*.

6-й уровень: *Плащ сопротивления +1*, *+1 полный пластинчатый доспех*, большой металлический щит, мастерской работы короткий меч, легкий арбалет мастерской работы, 20 зарядов мастерской работы. Микстуры: *лечение умеренных ран* (2), *выносливость*.

7-й уровень: *Плащ сопротивления +1*, *+1 полный пластинчатый доспех*, большой металлический щит, *+1 короткий меч*, легкий арбалет мастерской работы, 20 зарядов мастерской работы. Микстуры: *лечение умеренных ран* (2), *выносливость*.

8-й уровень: *Плащ сопротивления +1*, *+1 полный пластинчатый доспех*, *+1 большой металлический щит*, *+1 короткий меч*, легкий арбалет мастерской работы, 20 *+1 зарядов*. Микстуры: *лечение умеренных ран* (2), *выносливость*.

9-й уровень: *Плащ сопротивления +1*, *+1 полный пластинчатый доспех*, *+1 большой металлический щит*, *+1 короткий меч*, *+1 легкий арбалет*, 20 *+1 зарядов*. Микстуры: *лечение умеренных ран* (2), *выносливость*.

10-й уровень: Плащ сопротивления +1, +2 полный пластинчатый доспех, +1 большой металлический щит, +1 короткий меч, +1 легкий арбалет, 20 +1 зарядов. Микстуры: лечение умеренных ран (2), выносливость.

Умения: 1-й, Борьба в Фаланге, Крепость; 2-й, Фокус Оружия (короткий меч), 3-й, Фокус Оружия (легкий арбалет); 4-й, Специализация Оружия (короткий меч); 6-й, Выстрел в Упор, Молниеносные Рефлексы; 8-й, Дальний Выстрел; 9-й, Специализация Оружия (легкий арбалет), 10-й, Железная Воля.

Показатели способностей: Сила 15 (16 на 4-м, 17 на 8-м), Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 8.

NPC - БОЕЦ ЖЕНТАРИМА

Уровень	Нр	АС	Иниц	Скор	Короткий меч (1d6)	Легкий арбалет (1d8)	С/Р/В	Под/Пры
1-й	15	18	+1	20 фт	+3 (+2 урон)	+2	+4/+1/+1	-1
2-й	22	19	+1	20 фт	+6 (+2)	+4	+5/+1/+1	+0
3-й	30	21	+1	20 фт	+7 (+2)	+6	+5/+2/+2	+2
4-й	37	21	+1	20 фт	+9 (+5)	+7	+6/+2/+2	+4
5-й	45	21	+1	20 фт	+10 (+5)	+8	+7/+3/+3	+5
6-й	52	22	+1	20 фт	+11/6 (+5)	+9	+8/+6/+4	+7
7-й	60	22	+1	20 фт	+12/7 (+6)	+10	+8/+6/+4	+8
8-й	67	23	+1	20 фт	+13/8 (+6)	+11 (+1 урон)	+9/+6/+4	+9
9-й	73	23	+1	20 фт	+14/9 (+6)	+12 (+4)	+9/+7/+5	+10
10-й	82	24	+1	20 фт	+15/10 (+6)	+13 (+4)	+10/+7/+7	+11

Под/Пры: Модификаторы проверок Подъема и Прыжка.

Следующее - типичное оснащение, умения и показатели способностей для волшебника или небесного мага Жентарима. Прогрессия умений не включает бонусные умения для людей или сильных сердцем халфлингов. Некоторые персонажи могут отличаться от указанных при наличии региональных умений. См. прилагаемую таблицу для большего количества деталей.

1-й уровень: Жезл: сон (25 зарядов). Свитки: изменить себя, темновидение, дверь измерений, огненный шар, верховое животное, защита от стрел (2), уловка веревки.

2-й уровень: Жезл: сон (25 зарядов). Микстуры: кошачья грация, лечение умеренных ран. Свитки: изменить себя, темновидение, рассеивание магии, огненный шар, спешка, заряд молнии, верховое животное, защита от стрел, уловка веревки.

3-й уровень: Наручи доспеха +1. Микстура: лечение умеренных ран. Свитки: изменить себя, темновидение, рассеивание магии, огненный шар, спешка, невидимость, заряд молнии, верховое животное, защита от стрел (2), уловка веревки.

4-й уровень: Наручи доспеха +1. Жезл: магическая ракета (3-го уровня заклинателя, 25 зарядов). Микстура: лечение умеренных ран. Свитки: темновидение, рассеивание магии, огненный шар, заряд молнии, защита от стрел, уловка веревки.

5-й уровень: Наручи доспеха +1. Жезл: магическая ракета (3-го уровня заклинателя, 25 зарядов). Микстуры: кошачья грация, лечение умеренных ран, невидимость, защита от элементов (огонь). Свитки: темновидение, дверь измерений, рассеивание магии, огненный шар, спешка, заряд молнии, защита от стрел.

6-й уровень: Наручи доспеха +1, плащ сопротивления +1. Жезл: магическая ракета (3-го уровня заклинателя, 25 зарядов). Микстуры: кошачья грация, лечение умеренных ран, полет, невидимость, защита от элементов (огонь). Свитки: темновидение, рассеивание магии, огненный шар, спешка, невидимость, заряд молнии, защита от стрел (2), уловка веревки.

7-й уровень: Наручи доспеха +1, кольцо защиты +1, плащ сопротивления +1. Жезл: магическая ракета (3-го уровня заклинателя, 25 зарядов). Микстуры: кошачья грация, лечение умеренных ран, полет. Свитки: дверь измерений, рассеивание магии, огненный шар, спешка, заряд молнии, защита от стрел.

8-й уровень: Наручи доспеха +1, кольцо защиты +1, плащ сопротивления +1. Жезлы: огненный шар (25 зарядов), магическая ракета (3-го уровня заклинателя, 25 зарядов), кислотная стрела Мелфа (25 зарядов). Микстура: лечение умеренных ран. Свитки: рассеивание магии, спешка, уловка веревки.

9-й уровень: Наручи доспеха +2, кольцо защиты +1, плащ сопротивления +1. Жезл: огненный шар (25 зарядов). Микстуры: кошачья грация, лечение умеренных ран, невидимость, защита от элементов (огонь). Свитки: темновидение, рассеивание магии, огненный шар, спешка, заряд молнии, защита от стрел, уловка веревки.

10-й уровень: Наручи доспеха +2, кольцо защиты +1, плащ сопротивления +1, бусинка силы. Жезлы: огненный шар (25 зарядов), магическая ракета (3-го уровня заклинателя, 25 зарядов), кислотная стрела Мелфа (25 зарядов). Микстуры: кошачья грация, лечение умеренных ран, полет, невидимость, защита от элементов (огонь). Свитки: рассеивание магии, огненный шар, спешка, заряд молнии, защита от стрел, уловка веревки.

Умения: 1-й, Боевое Колдовство, Написание Свитка; 3-й, Железная Воля; 5-й, Сварить Зелье; 6-й, Верховой Бой; 8-й, Создание Жезла, Атака с Лета; 9-й, Улучшенная Инициатива; 10-й, Растаптывание.

Показатели способностей: Сила 8, Ловкость 14, Телосложение 10, Интеллект 15 (16 на 4-м, 17 в 8-м), Мудрость 12, Харизма 13.

NPC - ВОЛШЕБНИК ЖЕНТАРИМА ИЛИ НЕБЕСНЫЙ МАГ ЖЕНТАРИМА

Уровень	Нр	АС	Иниц	Скор	Кинжал (1d4)	Легкий арбалет (1d8)	С/Р/В	Колд	ПЖ	Зна (тайн)	Знание (геог)	Ди	По	Наб	Кон	Закл/день
1-й	4	12	+2	30 фт	-1 (-1 damage)	+2	+0/+2/+3	+6	+2	+4	+4	+2	+3	+4	+4	3/2
2-й	6	12	+2	30 фт	+0 (-1)	+3	+0/+2/+4	+6	+2	+4	+5	+2	+4	+4	+5	4/3
3-й	9	13	+2	30 фт	+0 (-1)	+3	+1/+3/+6	+7	+3	+4	+5	+2	+4	+4	+6	4/3/2
4-й	11	13	+2	30 фт	+1 (-1)	+4	+1/+3/+7	+9	+3	+5	+6	+3	+4	+5	+7	4/4/3
5-й	14	13	+2	30 фт	+1 (-1)	+4	+1/+3/+7	+11	+3	+6	+6	+3	+4	+6	+8	4/4/3/2
6-й	16	13	+2	30 фт	+2 (-1)	+5	+3/+5/+9	+12	+3	+7	+7	+3	+4	+7	+3	4/4/4/3
7-й	19	14	+2	30 фт	+2 (-1)	+5	+5/+5/+9	+13	+3	+8	+7	+3	+5	+8	+10	4/5/4/3/1
8-й	21	14	+2	30 фт	+3 (-1)	+6	+6/+5/+9	+14	+3	+9	+7	+3	+6	+9	+11	4/5/4/4/2
9-й	24	15	+6	30 фт	+3 (-1)	+6	+6/+6/+10	+15	+3	+10	+7	+3	+7	+10	+12	4/5/5/4/2/1
10-й	26	15	+6	30 фт	+4 (-1)	+7	+7/+6/+10	+16	+3	+11	+7	+3	+8	+11	+13	4/5/5/4/3/2

Колд: Модификатор проверки Колдовства. **ПЖ:** Модификатор проверки Приручения животного. **Зна:** Модификатор проверки Знания. **Ди:** модификатор проверки Дипломатия. **По:** Модификатор проверки Поездки. **Наб:** Модификатор проверки Наблюдения. **Кон:** Модификатор проверки Концентрации.

+ На 7-м уровне волшебник Жентарима достигает квалификации и обычно принимает престиж-класс небесного мага Жентарима. С 7-го уровня и выше статистика, данная здесь, включает выгоды от престиж-класса (см. описание выше).

Магические изделия и сверхъестественные способности

Бэйниты создали оружие, известное как *Меч-губитель* (см. Приложение). Многие из этих мечей используют более мощные члены Жентарима. Иногда *Меч-губитель* дается на время младшему члену Черной Сети в знак покровительства или в помощь для одоления особенно трудного врага (особенно если этот враг - последователь Цирика).

Из-за библиотеки заклинаний и запасов изделий, которые имеет Жентарим, его маги имеют доступ к лучшим заклинаниям и магическим изделиям, соответствующим их силе. Они всегда хорошо вооружены по крайней мере одним наступательным и одним защитным магическим изделием, чаще всего - заряженными изделиями типа жезлов. Женты часто используют заклинание *каменная прогулка* для быстрого перемещения между крепостями.

В целом члены Жентарима не имеют никаких подобных заклинаниям или сверхъестественных способностей, полагаясь на традиционное колдовство и магические изделия для обеспечения магии своим агентам. Некоторые члены, особенно посвященные Бэйну, подвергаются одному из ритуалов усиления, используемых в этой церкви, но они не достигли широкого распространения среди населения в целом.

Престиж-класс Небесный маг Жентарима (Zhentarim Skymage)

За каждым караваном Жентарима, как считают, наблюдают заклинатели некоторого навыка. Многие маги присоединяются к Жентариму ради политической силы, которую он предлагает, и доступа к большой библиотеке заклинаний. Некоторые из этих колдунов и волшебников становятся небесными магами Жентарима, мощными заклинателями, ездоцами на странных летучих тварях и служащих Жентариму, выполняя шпионские действия и причиняя волнение на границах цивилизации.

Небесный маг Жентарима - тайный заклинатель, который служит Жентариму шпионом или вооруженным средством устрашения. Легко распознаваемые из-за их странных и экзотических летучих верховых животных, небесные маги взрывают своих противников с дальней дистанции, могут читать разум возможных врагов и часто шпионят за противниками или вызывают монстров, беспокоя поселения без привлечения внимания к Жентариму.

Большинство небесных магов Жентарима - волшебники, также среди них немало колдунов. Малое количество бардов также становится небесными магами, несмотря на твердо законный характер Жентарима.

Конкуренция среди небесных магов невелика и главным образом сосредоточена на достоинствах различных летучих скакунов. Владельцы больших верховых животных хвастаются их размерами и силой, в то время как те, кто ездят на меньших существах, рекламируют лучшую скорость и маневренность своих любимцев.

Hit Die: d4

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать небесным магом Жентарима, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Навыки: Дипломатия 2 разряда, Приручение Животного 2 разряда, Знание (география) 2 разряда, Поездка 2 разряда, Наблюдение 3 разряда, Колдовство 4 разряда.

Умения: Боевое Колдовство, Железная Воля, Верховой Бой.

Специальный: Добросовестный член Жентарима.

Колдовство: Должен быть способен читать *обнаружение мысли*, *невидимость* и *предложение*, плюс одно заклинание *вызов монстра* 3-го уровня или выше.

Навыки Класа

Навыки класса небесного мага Жентарима (и ключевая способность для каждого навыка) - Б аланс (Ловкость), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Приручение Животного (Харизма),

Инсинуация (Мудрость), Чувство Направления (Мудрость), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (география) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Поездка (Ловкость), Наблюдение (Интеллект), Колдовство (Интеллект) и Знания Дикой Местности (Мудрость).

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

НЕБЕСНЫЙ МАГ ЖЕНТАРИМА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+0	+0	Бонусные свитки, летучее верховое животное	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+3	+0	+0	Бонусные свитки, летное умение, создание жезла	+1 уровень существующего класса
3-й	+1	+3	+1	+1	Бонусные свитки, фокус заклинания, доля заклинаний	+1 уровень существующего класса
4-й	+2	+4	+1	+1	Бонусные свитки, фокус навыка, летное умение	+1 уровень существующего класса
5-й	+3	+4	+1	+1	Бонусные свитки, увеличение заклинания	+1 уровень существующего класса

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса небесного мага Жентарима.

Мастерство оружия и доспехов: Небесные маги Жентарима не получают никакого мастерства с оружием, доспехами или щитами любого типа.

Заклинания в день: Небесный маг продолжает обучаться магии, развивая связь с летучим монстром и продвигаясь в пределах Черной Сети. Таким образом, когда получен новый уровень небесного мага, персонаж увеличивает свою колдовскую способность, как будто он также получил уровень в колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (бардское знание, метамагическое умение или умение создания предмета и так далее). Это по существу означает, что он добавляет свой уровень небесного мага к уровню некоторого другого колдовского класса, который персонаж имеет, и затем определяет заклинания в день, известные заклинания (если есть), заклинания, добавленные в его книгу заклинаний, способности фамильяра и уровень заклинателя соответственно. Если персонаж имел более одного колдовского класса, прежде чем он стал небесным магом, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень небесного мага с целью определения колдовства при добавлении нового уровня.

Бонусные свитки (Ex): С получением каждого уровня небесного мага Жентарима Жентарим предоставляет персонажу свитки с двумя заклинаниями любого уровня, который он может накладывать. Если персонаж имеет книгу заклинаний, он может вместо этого добавить эти заклинания в свою книгу заклинаний - немедленно и без затрат денег или времени.

Летучее верховое животное (Ex): Небесный маг Жентарима может призывать летучего монстра, чтобы тот служил его личным верховым животным. Верховое животное не может иметь больше Hit Dice, чем уровень класса небесного мага Жентарима + его модификатор Харизмы + 1. Верховое животное лояльно служит небесному магу, как будто является животным компаньоном друида или рейнджера, и несет небесного мага в бой, если он того пожелает (если существо достаточно сильно, чтобы нести небесного мага). Если летучее верховое животное умирает, персонаж может заменить это после получения двух уровней в любом колдовском классе. Небесные маги-некроманты иногда используют в качестве



верховых животных монстров-нежить (включая оживленный труп убитого летучего верхового животного), а некоторые мощные небесные маги-призыватели даже поработили для этой цели извергов.

Если небесный маг получает постоянный урон Харизме или теряет достаточно уровней, чтобы больше не иметь своего летучего верхового животного, верховое животное сбегает от него при первой же возможности, часто при этом нападая на своего бывшего владельца.

Подходящие верховые животные (и Hit Dice) включают химеру (9), криосфинкса (10), ужасную летучую мышь (4), драгонна (9), драконов (различные), гигантского орла (4),

гигантскую сову (4), гриффона (7), иерархосфинкса (9), гиппогрифа (3), мантикору (6), кошмара (6), перитона (5; см. "Монстры Фаэруна"), руха (18), зловещего (4; см. "Монстры Фаэруна"), поедателя пауков (4), виверна (7) и иртака (12).

Летное умение (Ex): Небесный маг получает одно из следующих умений: Атака с Лета, Верховая Стрельба из лука, Атака с Ходу, Энергичный Разгон или Растаптывание. Небесный маг должен выполнять все предпосылки для умения, прежде чем оно может быть выбрано. Умение Атака с Лета применяется к верховому животному, а не к небесному магу, и не может использоваться, если небесный маг летит без верхового животного (например, с заклинанием *полет*).

Фокус заклинания (Ex): Небесный маг получает умение Фокус Заклинания.

Доля заклинаний (Su): Небесный маг может разделять заклинания со своим летучим верховым животным, как будто оно является его фамиларом. Эта способность работает, только если небесный маг едет на верховом животном, и разделенное заклинание немедленно заканчивается для верхового животного, если небесный маг больше не едет на нем.

Фокус навыка (Ex): Небесный маг получает умение Фокус Навыка, которое должно быть применено к одному из навыков класса небесного мага Жентарима.

Увеличение заклинания (Ex): Небесный маг получает умение Увеличение Заклинания.

Крепость Тетиамар

Эти данные касаются отдельной цитадели Жентарима в западных Долинах.

Штаб: Горы Глотки Пустыни, на краю Анорача

Члены: Более 80, включая служителей

Лидер: Кара Чермоск

Религия: Бэйн

Тайна: Средняя

Кишащие монстрами туннели некогда великого dwarфского королевства Тетиамар лежат скрытыми в Горах Глотки Пустыни. Несколько сотен лет назад королевство было наводнено ограми, орками, извергами и мощными волшебниками, и его граждане рассеялись по близлежащим землям. Тетиамар, как считают, был богат драгоценными металлами, и большинство полагает, что потомки этих захватчиков спят на горах золотых монет и носят одежды из серебра. Хотя входы в истинные убежища и шахты Тетиамара остаются нераскрытыми, было найдено несколько входов в меньшие шахты, содержащие затронутых извергами существ и злых магов. Жентарим обнаружил одно из таких мест, объединился с местными существами и вновь открыл разработку шахт глубоко в его пределах, используя его как базу действий и путевую станцию для караванов и военных маневров.

Названное Черной Сетью Крепостью Тетиамар, это место содержит более тридцати солдат Жентарима, маленький контингент клериков-бэйнитов и несколько дюжин их чудовищных союзников. Dварфские защиты были восстановлены, и крепость может быть запечатана от входа всех, кроме самых целеустремленных. Жентарим отправляет сюда продовольствие, и жители крепости охотятся для пополнения этих припасов, а дополнительное продовольствие при необходимости магически создается клериками Бэйна. Жентарим не так давно основал эту базу, так что она в значительной степени неизвестна за пределами организации. Помимо обычных патрулей, территория около крепости наблюдается небесным магом и его верховой ужасной летучей мышью.

Если ваша кампания проходит не в области Долин, Крепость Тетиамар может быть перемещена в любую холмистую или горную область, расположенную за пределами основной цивилизации.

Расположение Крепости Тетиамар

Если не отмечено иначе, все двери в башне - прочные деревянные двери со средними замками (DC Открывания Замка 25). Двери поддерживаются в хорошем состоянии (не застревают). Внутренние двери, не ведущие к спальням, обычно незаперты. Поскольку dwarфы обычно создают большие, величественные пространства, потолки комнат - 15 футов или выше, в то время как туннели высотой всего 10 футов. Факелы или фонари в грубо выдранных нишах обеспечивают свет для множества жителей-людей.

1. Вход

Ничем не примечательная секция скальной стены прерывается приземистой каменной аркой 10 футов толщиной. Деревянные решетки закрывают этот входной путь (DC поднятия 25), но они могут быть открыты с внутренней стороны. Эта область обычно остается неосвещенной, и поэтому врагам труднее обнаружить ее ночью.

2. Железная охранная стена

Эта пара больших железных дверей может быть открыта и закрыта металлическими рукоятками с северной стороны охранных каменных "башен", между которыми стоят двери. Сами двери - 2 дюйма толщиной. Отдельная персона может легко повернуть лебедку для открывания или закрывания одной из дверей на 5 футов как полнораундовое действие. Двери имеют гребни, которые накладываются друг на друга, когда закрыты обе створки, чтобы затруднить взлом. Каждая дверь имеет две прорези для стрел, каждая из которых с северной стороны закрывается подвижной железной пластиной. Подобная структура включена в маленькую платформу на северной стороне вершины каждой из каменных "башен". Эти отверстия сделаны под рост dwarфов, так что более высокое существо должно становиться на колени, чтобы использовать их должным образом.

Жентарим обычно держит одну из дверей полностью закрытой, а другую - открытой на 10 футов, закрывая их ночью или когда все агенты внутри. Два орских или человеческих солдата всегда стоят здесь на страже, готовые использовать дальнобойное оружие через бойницы сразу после того, как будет закрыта дверь.

3-3А. Комнаты стражи

Эти комнаты стражи - спальни нечеловеческих отрядов Жентарима. В каждой из комнат есть два воина-орка (СЕ мужчина орк воин 1), превозмогая скуку охраняющие людей, потому что им хорошо платят и хорошо кормят. Если

крепость будет атакована, они, как ожидается, сойдутся в области 2 и не дадут нападающих проникнуть дальше. Орки - не обученные солдаты Жентарима и не используют тактику жентов, и при этом они не обладают умением Борбы в Фаланге (см. Приложение).

Отмеченные области 3А - спальни отдельных огров (СЕ мужчина огр), бьющихся за Жентарим по тем же причинам, что и орки. Ограм дан приказ поддерживать вместе с орками железную охранную стену.

4. Великий зал

Эта большая открытая пещера имеет 20-футовый потолок. Ее стены вырезаны сотнями образов дварфов, бьющихся с монстрами, кующих оружие и работающих в шахтах. Орки и огры, живущие здесь, стерли многие из этих изображений. Если будет угроза каравану Жентарима или ему необходимо будет скрыться на какое-то время, эта пещера будет использоваться для этой цели.

Пол мягко уходит вверх к областям 7 и 16.

5. Сержанты-орки

Некогда комната главного кузнеца этого отделения дварфов Тетиамара, теперь это - логовище двух сержантов-орков (NE мужчина орк варвар 3). Хотя они поодиночке неспособны нанести поражение огру, ранее они объединялись, чтобы пересилить одного из своих больших союзников, заслужив уважение огров и других орков.

6. Капитан орков

В этой комнате все еще есть наковальни, инструменты и большой камин, отмечающие ее изначальное назначение - кузницу. Теперь это спальня Мар-Готога, лидера орков (NE мужчина орк варвар 5), который держит "в струнку" отряды орков и огров. Оружие Мар-Готога - *+1 дварфский военный топор*, который он забрал с тела давно мертвого дварфа, которое он обнаружил глубоко в шахтах.

7. Зал для приема пищи

Даже при том, что большинство мебели сломано, это место все еще пригодно к использованию как зал для приема пищи. Орков и огров обслуживают первыми и выгоняют из зала, прежде чем за еду примутся люди и полуорки.

8. Служители

Это - комната шести служителей (N человек обыватель 1), работающих поварами и уборщиками для Жентарима в этом комплексе. Они закрываются или бегут, если им угрожают.

9. Кухня

Здесь служители готовят продовольствие. В юго-западном углу сложены высушенные припасы.

10. Очаги и хранилище

Еще больше сушеных товаров запасено напротив северо-западной стены этой комнаты. Пять каминов построены по хитрой дварфской системе и имеют маленькие дымоходы, ведущие к внешней стороне Крепости, утягивая дым наружу.

Р. Отхожее место

В потолке этой комнаты есть несколько маленьких труб, ведущих за пределы крепости. Внешние ветры заставляют эти трубы продувать воздух, не давая запахам из этой области просачиваться в другие места.

11. Солдаты Жентарима

Каждая из этих комнат - казарма восьми солдат Жентарима (LE человек или полуорк боец 1). Если крепость атакована, солдаты (и их лидеры в близлежащих комнатах) занимают защитные позиции позади орков и огров в области 2, поддерживая их стрелковым огнем и входя в рукопашную, только если им грозит разгром.

12. Сержанты и лейтенант

Каждая из этих комнат - казарма двух сержантов Жентарима (LE человек или полуорк боец 2) и одного лейтенанта (LE человек или полуорк боец 4). Они остаются с солдатами Жентарима и координируют их атаки.

13. Маленькие казармы

Каждая из этих маленьких комнат - спальня двух солдат Жентарима (LE человек или полуорк боец 1). Офицеры предлагают эти меньшие комнаты как награду посвященным солдатам.

14. Комнаты для встреч

В этой комнате есть большой, грубо сделанный деревянный стол, идущий почти по всей ее длине. Офицеры и леди Кара используют эту комнату для обсуждения планов и сообщения солдатам о новых назначениях.

15. Капитан Жентарима

Это - личная палата единственного человека-капитана (LE мужчина человек боец 6) этого комплекса.



ZHENTARIM TETHYAMAR OUTPOST

16. Пристройка храма

Эта область некогда использовалась как комната ожидания для первоначального храма крепости, и она служит подобной цели и для новых владельцев. Здесь проходят обсуждения прихожан с клериками Бэйна, которые не являются приватными и не включают в себя фактические церемонии поклонения. Стены, пол и потолок были некогда украшены изображениями дварфов, молотов и наковален, но они были покрашены сотнями символов Бэйна, особенно по лицам любых изображенных фигур. Заклинание *неосвящение* области 17 простирается через эту комнату.

17. Храм

Этот простой храм Морадина был осквернен и перепосвящен Бэйну. Теперь его гладкий пол ведет к возвышению, увенчанному алтарем из черного камня, над которым висит символ Бэйна 4-футового диаметра, сделанный из почерневшего железа. Рядом с алтарем стоит пара стражей-губителей. Область защищена заклинанием *неосвящение* (с заклинанием *тишина*, приложенным к нему, воздействующим только на не-прихожан Бэйна). Если вторгшиеся прорываются в область 4 или за нее, клерики пытаются втянуть их битву в здесь, чтобы воспользоваться преимуществом выгод заклинания *неосвящение*.

18. Хранилище

Эта комната - дополнительные складские площади Жентарима, используемые прежде всего для сухих пищевых продуктов.

19. Меньший клерик

В каждой из этих комнат живет клерик Жентарима (LE человек клерик Бэйна 3). Если крепость атакована, клерики идут в область 20 для защиты великого клерика. Эти комнаты некогда использовались клериками Морадина, но вся предыдущая религиозная иконография была отколота и заменена таковой Бэйна.

20. Великий клерик

Когда королевство Тетиамар было не только воспоминанием, клерик Морадина использовал эту комнату как свой персональный санктуарий. С приходом Жентарима эта давно покинутая комната была преобразована для использования самым мощным клериком крепости, Алетрой Шемоскарн (LE женщина человек клерик Бэйна 8). Алетра прошла цикл поклонения Бэйн-Цирик-Звим-снова Бэйн, точно так же, как Фзоул, и Фзоул лично рекомендовал Алетру за ее настойчивость. Она - проницательная женщина, приближающаяся к сорока годам, и она знает, что впереди ее ждут годы гордой службы и вознаграждения.

21. Портальная палата

Эта область ранее использовалась как палата для аудиенций, когда важные должностные лица из главных залов Тетиамара приходили в эту крепость, и большой каменный трон и стулья вдоль северной стены в значительной степени неповреждены. В центре комнаты - большие металлическо-деревянные подмости, поддерживающие деревянную платформу в 12 футах над землей. Платформа - начало и место назначения *портала*, ведущего во внутренний двор казарм Жентил Кипа (соответствующий *портал* там ведет обратно в это место). *Портал* - управляемый, срабатывающий от фразы ("Сила для Черной Сети, сила для Жентарима") и работающий лишь раз в десятидневку. К нему были построены подмости, чтобы если Жентариму когда-либо будет необходимо временно покинуть это место, структуру можно будет переместить, чтобы для существ на уровне земли было менее вероятно обнаружить его. *Портал* регулярно используется для доставки новостей, получения товаров и перемещения отрядов.

22. Палата для посетителей

Когда важные посетители прибывали в дварфскую крепость, этот комплекс предоставлялся им на время их пребывания. Здесь всегда дежурит один солдат. На большом столбе в центре комнаты видны расколотые и оскверненные изображения дварфских божеств.

23. Командующий Крепости

Кара Чермоск, командующий этой крепости, в настоящее время использует эту спальню. Если это место атаковано, она встречается со вторым командиром Сегори (см. область 24), небесным магом Ксандосом (см. область 25 А) и своими извергскими союзниками, и затем атакует с ними группой, чтобы уничтожить любых захватчиков, которых еще не убили ее отряды.

Кара Чермоск: Женщина человек боец 9/клерик Бэйна 1; CR 10; Средний гуманоид; HD 9d10+18 плюс ld8+2; hp 80; Инициатива +6; Скорость 20 футов; AC 24 (касание 12, застигнутый врасплох 24); Атака +14/+9 рукопашная (1d8+6/19-20, плюс 2d6 законный против хаотических существ, *Меч-губитель*) или +9 дальнобойная (1d10/19-20, тяжелый арбалет); SA упрек нежити 5/день; AL LE; Спасброски: Стойкость +11, Рефлексы +6, Воля +7; Сила 16, Ловкость 10, Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 12, Харизма 14.

Навыки и умения: Подъем +4, Дипломатия +7, Приручение Животного +6, Запугивание +5, Прыжок +4, Знание (религия) +3, Слушание +3, Поездка (лошадь) +4, Чувство Мотива +3, Обнаружение +3, Плавание +7; Раскол, Улучшенный Критический (длинный меч), Улучшенная Инициатива, Лидерство (когорты Сегори Меристаак), Молниеносные Рефлексы, Выстрел в Упор, Силовая Атака, Головорез, Фокус Оружия (длинный меч), Специализация Оружия (длинный меч).

Подготовленные заклинания клерика: (3/3; база DC = 11 + уровень заклинания): 0-й - лечение незначительных ран, свет, очистить еду и питье; 1-й - постигать языки, лечение легких ран, защита от хаоса *.

* Заклинание домена. Божество: Бэйн. Домены: Закон (заклинания закона накладываются с +1 к уровню заклинателей), Тирания (+2 к DC спасброска заклинаний принуждения).



Имущество: Меч-губитель, +2 цепная кольчуга, +2 большой стальной щит, кольцо защиты +1, амулет естественного доспеха +1, плащ сопротивления +1, микстура лечения серьезных ран, 121 гр.

Рожденная в Жентил Кипе и выросшая у торговцев Жентарима, Кара прожила всю свою жизнь под тенью Черной Сети. В отличие от многих, кто росли со страхом и обидой на Жентарим, Кара поняла, что у жентов есть вся сила и что она должна будет присоединиться к ним, если хочет найти место под солнцем. Она обучилась как солдат и несколько лет провела в охране караванов, идущих по Черной Дороге Анорача, и присоединилась к церкви Бэйна перед возвращением к своей предыдущей карьере. Она поднялась по рангам к становлению командующим и была продвинута в базовые командующие с назначением в Крепость Тетиамар, которая ей очень понравилась.

Кара строга и ведет своих солдат железной рукой. Ее способность вести переговоры позволила Жентариму заключить союз с извергскими существами, которых они нашли в старой дварфской крепости. Она ожидает мгновенного согласия со своими приказами и не допускает никаких рассуждений, но уважение солдат к ней гарантирует, что они повинуются ей беспрекословно.

Ее *Меч-губитель* получен из хранилищ Жентил Кипа в дар от Сциллоа Темной Надежды за ее превосходную службу во имя Бэйна и Черной Сети.

24. Лейтенант-командующий

Эта комната обычно размещает охранников любого гостя, остающегося в области 23. Теперь это - комната второго из команды крепости, капитана Сегори Меристаака (LE мужчина человек боец 6). Он - любовник Кары, но она не позволяет им оставаться в одной и той же комнате, когда они находятся вне управляемых Жентаримом городов. Он любит Кару и встает в рукопашной рядом с ней, и если она будет убита, он последует за убийцей на край земли, чтобы отомстить.

25А-С. Каюты

Самые старые и самые влиятельные жители дварфской крепости некогда использовали эти три купе. Теперь они - дома небесного мага и самых мощных союзников Жентарима.

Область 25А - комната Ксандоса (NE мужчина человек волшебник 7/небесный маг Жентарима 1) и его летучего верхового животного Скиррак (N ужасная летучая мышь). Ксандос дружелюбен, но жаждет силы. Он предпочитает биться снаружи, так что если народ сумеет войти в крепость, он старается сбежать со Скиррак в шахты или втихаря пробраться мимо борьбы.

Область 25В - комната Голуза (NE извергский огр варвар 1). Голуз весьма умен (Интеллект 12), но предпочитает действовать глупо, чтобы народ недооценивал его.

Область 25С - комната Тсёрк (СЕ женщина тифлинг колдун 6), ненавистной и непослушной женщины, лояльной лишь самой себе. Она осталась со своими извергскими союзниками, потому что чувствовала, что они могут помочь ей защититься и присоединилась к Жентариму по той же самой причине. Если бой обернется против Жентарима, она постарается сбежать. Она выглядит как человек, кроме ее красных глаз и 4-дюймовых рожек, растущих из задней части ее головы.

26. Тифлинги-бойцы

Эти две комнаты - дом Хеттена и Зоззула (NE мужчина тифлинг боец 4), братьев с одинаковыми извергскими чертами (сдвоенные копыта вместо ступней). Они связались с Жентаримом и надеются в ближайшем будущем попасть в город типа Жентил Кипа.

27. Тифлинги-жулики

Это - комнаты Кирос и Савури (NE женщина тифлинг жулик 4), имеющих короткие, цепкие хвосты и слишком большие руки. Они любят подниматься по стенам и потолку пещеры и предпочитают прыгать на своих противников сверху.

28. Тифлинги-рейнджеры

Это - комнаты Клеб (LE женщина тифлинг рейнджер 3) и Сиввлура (NE мужчина тифлинг рейнджер 3). У Клеб бледная белая кожа и длинные собачьи зубы. У Сиввлура есть маленькая пара остаточных рук, растущих из шеи. Они следуют за Голузом, потому что он когда-то спас их жизни. Их одобренный враг - аберрации.

29. Тифлинг-монах

Рекарт (LE мужчина тифлинг монах 5) - изгой даже среди затронутых извергами в этом месте. Он полностью лыс, и кожа на его голове почти прозрачна, показывая большую часть его черепа. Он следует за Тсёрк только потому, что чувствует, что должен быть там, чтобы сбалансировать любой хаос, который она причинит.

30. Доступ в шахты

Этот туннель ведет вниз в шахты. Большинство руды было исчерпано еще при дварфах, но Жентарим использовал магию и дымный порох, чтобы расчистить новые области в поисках большего количества руды. Здесь работает тридцать шахтеров, несущих лампы *непрерывного пламени* и изредка приходящие в крепость для пополнения запасов еды.

Приблизительно в 20 ярдах вниз по этому туннелю - источник, обеспечивающий достаточно воды для обитателей крепости и шахтеров. В самой глубокой части шахт - несколько узких туннелей, которые соединяются с верхними пределами Подземья. Извергские существа и огры знают пути вокруг этих туннелей, так как они пришли в Крепость оттуда.

Незначительные организации

Что касается следующих групп, "незначительные" организации - не совсем правильное их обозначение. Хотя некоторые из них численностью и фокусировкой меньше групп, обсужденных в предыдущей главе, они представляют не меньшую угрозу в пределах сфер своего влияния. Некоторые, подобно Теневым Ворам, собираются направиться за пределы своих нынешних областей в регионы, неподготовленные к их приходу. Герои, сталкивающиеся с планами этих групп, защищают не только местные интересы, но и таковые всего Фаэруна.

Тайное Братство (The Arcane Brotherhood)

Ненад сделал паузу, рассеянно водя письменной иглой по пергаменту, словно собираясь с мыслями. Он возобновил записи в своей маленькой книге, отмечая действия дня.

"Затененный Мастер Восточной Башни сегодня приходил снова. Он встретился с агентами жентов, которых Вы описали мне перед началом этой миссии. Я был достаточно близко, чтобы подслушать их, но женты использовали заклинание или устройство для маскировки своей беседы. В следующий раз устроюсь так, чтобы иметь возможность читать по губам".

Жулик-полуэльфа закрыл глаза и вытянул ноги. Слежка за сверхволшебником была простой забавой. Однако, сообщения о его перемещениях были не забавой, а необходимостью.

Ненад застыл, услышав скрип половицы. Его короткий меч лежал на кровати, также как и пояс с микстурами.

"Пожалуйста, не делайте никаких резких движений", - произнес голос за спиной, - "поск ольку у меня нет ни малейшего желания убивать Вас, Ненад из Арфистов". Попался! Но как? И кому?

"Держите ваши руки на виду и выложите на стол тот нож, который у Вас левом рукаве. О, и пожалуйста, скиньте также ваши клинковые ботинки? Это хорошая штука". Кто-то знает обо мне слишком много, думал про себя Ненад.

"Что теперь?" - спокойным и уверенным голосом спросил Ненад.

Его все еще неизвестный пленитель сказал: - "Вас разыскивают в Ведущей Башне. Аркем Грит задается вопросом, почему Вы следите за Сверхволшебником Домайном, и желает поболтать с Вами. А теперь пошли".

У орожающего от страха агента Арфистов не было другого выбора, кроме как подчиниться.



Тайное Братство - общество злых магов, более или менее открыто работающее из города Лускан. Хотя Город Парусов управляется якобы пятью Высокими Капитанами, все из которых - бывшие пиратские лорды, Братство - истинная сила города, а также источник его печально известного агрессивного отношения почти ко всем остальным нациям и силам Севера Побережья Меча. В то время как Братство в общем избегает конфликтов с великими силами, типа Уотердипа и Амна, оно не колеблясь беспокоит меньшие города и более слабых торговцев, не способных защититься. Архиволшебники, управляющие Братством, запустили свои пальцы в огромное количество сомнительных пирогов, включая пиратство, рабство, торговлю наркотиками и контрабанду, в дополнение к законным торговым предприятиям. Братство предпринимает эти действия не ради обогащения, а как средства для главного - установления экономического и политического владычества над Севером.

Раньше народ Невервинтера, Длинного Седла, Мирабара и других целей амбиций Братства мог полагаться на внутренние споры и конкуренцию между старшими магами Братства, что не давало организации сконцентрировать все свои силы на любой из целей. Волшебники и колдуны, возглавляющие общество со своих высоких мест в Ведущей Башне Тайного Знания Лускана смотрели друг на друга не только как на товарищей, но и как на конкурентов, составляя друг против друга заговоры столь же сильно и беззастенчиво, как и против своих жертв. Эти междоусобные раздоры в итоге завершились несколько лет назад убийством ключевого мага парой его собственных товарищей, сопровождаемым попыткой переворота, оставившей Братство в смущенном беспорядке. Города по всему Северу Побережья Меча облегченно вздохнули, когда атаки Братства на грузоперевозки и караваны замедлились, а потом почти прекратились. Когда Тайного Архимага Ведущей Башни не видели в городе почти год, некоторые люди стали надеяться, что Братство увянет и умрет, сняв с честного народа еще одну угрозу в этой и так уже опасной части Фаэруна.

Эти надежды были разбиты, когда поддержанные Братством силы вернулись на морские закоулки и торговые маршруты с мстостью сразу после Середины Зимы 1372 DR. Лусканские пираты ударили стремительно и успешно по независимым торговым кораблям, покинувшим Невервинтер. Силы работоторговцев, работающие на Братство, напали на

караван, направляющийся в Длинное Седло, заполучив не только торговые товары, но и весь его экипаж. Из-за этих событий по всему Северу Побережья Меча распространилось слово о том, что Тайный Архимаг вернулся в Ведущую Башню и удвоил усилия Братства для управления соседними землями. Некоторые в Лускане перешептываются, что возвращение Архимага сопровождалось падшими существами, которых видели и высоко в шпилях Ведущей Башни, и на темных улочках Лускана. Независимо от того, правда это или параноидальные предположения, ясно одно: ободрение Тайного Братства означает наступление для Севера темного времени.

Краткая история

Никто не может с уверенностью сказать, когда Ведущая Башня была построена на острове в устье Реки Мирар или какие руки возвели ее, или когда Тайное Братство начало первоначально заселять башню и их присутствие почувствовалось в городе Лускан. Первое известное упоминание об этом месте есть в "Саге Мирар", устной традиции, которая рассказывает о приходе первых пиратов-северян, начавших селиться на Побережье Меча. Эти рассказы были в первый раз собраны и записаны в 1237 DR Малсером Истинное Перо, мастером знаний из Уотердипа. Согласно этой хронике, банда исследователей-северян достигла устья Мирар прямо перед жутким штормом, ища защиты по берегу реки. Вместо этого они нашли то, что казалось гигантским деревом, сделанным полностью из камня, его голые "ветви" возвышались на сотни футов в воздух над островом посреди речного потока. Невиданный вид поразил сердца налетчиков страхом, но шторм быстро надвигался, никакой лучшей защиты не было. С тяжелым сердцем и с оружием в руках северяне вошли в "каменное дерево", чтобы избежать убийственных ветров и ледящего дождя со снегом. Сага не сообщает, какая судьба постигла половину партии, не вернувшуюся из башни, а только то, что выжившие сбежали из этого ужасного места прямо на пике шторма, предпочтя встретиться лицом к лицу с разбушевавшейся стихией, чем скрываться внутри этого мрачного каменного шпиля.

Сегодня репутация башни столь же зла, хотя источник этого страха несколько более видимый и более безымянный. "Каменное дерево" все еще стоит там, где его нашли исследователи-северяне, возвышаясь над переполненными улицами и скалистой береговой линией Лускана. Его жуткий силуэт бросает на город мрачную тень, и граждане на улицах обычно часто поглядывают на его причудливую форму, как будто ожидают, как что-то отвратительное того и гляди появится из его глубин. Башня - больше не просто основа странной былины северян. Теперь она - штаб Тайного Братства, тайного совета злых магов, посвященных ненавистному преследованию завоеваний и доминирования.

Ученый народ может точно сказать, когда Тайное Братство в первый раз появилось в Лускане, и каковы были его действия в последующие годы. Большинство соглашается, что Арклем Грит, Тайный Архимаг, прибыл в Лускан где-то около 1311 DR. С тех пор Архимаг медленно строил свое злое братство, маг за магом, привлекая их в Ведущую Башню обещаниями великой силы и богатства. Члены общества за эти годы приходили и уходили, но Арклем Грит оставался ее главой с самого начала.

Амбиции Грита в последние два десятилетия оставались одними и теми же: править Севером. Некоторые из членов его организации - те, кого он специально завербовал, потому что верил, что они могут помочь ему достичь его целей. Другие разыскивали Ведущую Башню и ее злой совет по своей собственной инициативе, для участия в усилиях доминировать над Севером, или просто чтобы получить выгоды от членства в таком обществе. Грит и его последователи управляли самим Лусканом около 15 лет, с тех пор, как под их влияние попали Высокие Капитаны. Страх силы архиволшебников вместе с существенной прибылью от поддерживаемых ими незаконных действий держат Высоких Капитанов лояльными. Братство считает контроль над городом критичным для своих далеко идущих планов, так как завоевание области требует безопасной и хорошо защищенной базы действий, не говоря уже о подъемных средствах для финансирования магических исследований и других действий организации. Твердо держа лидеров города у себя в кармане, Братство знает почти все важные дела, происходящие в городе.

До настоящего времени методы, которые Братство использовало в своих стремлениях управлять Севером, давали в лучшем случае смешанные результаты. Ведении пиратской войны и совершение набегов против любой цели, которую Высокие Капитаны считали достижимой, оказались лишь незначительно эффективными. Хотя Лускан (и поэтому Братство) - определенно сила в коммерческой и политической жизни Побережья Меча, это незначительная сила, достигаемость которой часто превышала ее хватку. Попытки в пределах последних пяти лет победить военно-морские силы Минтарна и Орлумбора были неудачными и дорогостоящими, а недолгая война Лускана против Лантана оказалась бедственной. Флот Лускана сумел при второй попытке нанести поражение северянам Руатима и захватил контроль над островом в 1361 DR, но Союз Лордов принудил Лускан отказаться от своих завоеваний.

Немедленно после лантанского разгрома Братство начало свое снижение. Внутренняя конкуренция всегда мучала общество, но никогда она не была столь жестокой и кровавой, как в последние пять лет. Двое ранговых магов убили высшего помощника Архимага и составили заговор по свержению самого Грита. Архимаг не вмешивался, позволяя себе заниматься кое-чем, что считал гораздо более неотложным, чем цели его общества - своей собственной смертностью. Отвлеченный поисками средств для продления своей жизни, Арклем Грит увидел последнюю попытку переворота, когда было почти слишком поздно. Он успел лишь сбежать живым и был вынужден уйти из Лускана в Мирабар, где оставался большую часть последнего года. Именно в этом городе, в течение его выздоровления, он нашел себе нового друга в лице Нифитис, эринайс, которая предложила предоставить хилому, раненому архиволшебнику то, что он так отчаянно искал. В ответ Арклем должен был всего лишь позволить Нифитис и ее партнерам помочь Братству заполучить Север. Грит быстро принял сделку, и пока его потенциальные преемники ссорились между собой для, деля лавры победы, Арклем подвергся превращению из человека в лича. Когда процесс был завершен, он и его новые союзники вернулись в Лускан.

То, что они там обнаружили, Арклема не удивило. Ведущая Башня была наполовину свободна, многие из ее магов и служителей сбежали от внутренней гражданской войны туда, где поспокойней. Структура организации была близка к полному распаду, и Высокие Капитаны действовали, полностью игнорируя интересы Братства. Действуя быстро, Архимаг и Нифитис вступили в Ведущую Башню и уничтожили предателей. Улицы Лускана купались в адском свечении, периодически выхлестывавшем из башни, сопровождаемый ужасающими звуками смертей существ, выносящих невообразимо болезненные финалы. Высокие Капитаны были вызваны в Ведущую Башню на следующее утро. История об ужасном уходе Капитанов из башни час спустя, усиленная описанием их пепельно-бледных лиц и испуганного поведения, оказалась при пересказах очень популярной и разошлась по всем тавернам в Лускане и за его пределами. Более

тревожными, однако, были утверждения, что странных, ужасных существ видели вокруг каменных шпилей Ведущей Башни после возвращения Архимага.

С тех пор Арклем и Нифитис непрерывно трудились для восстановления Братства. Продвижение лояльных магов на силовые должности, розыск замен для казненных предателей и шлифовка планов завоевания Севера занимает большую часть их времени. По совету Нифитис лич согласился сосредоточить большинство восстановленной энергии и ресурсов Братства на единственной цели - недавно созданной конфедерации, известной как Серебряные Марши.

Организация

Тайное Братство состоит почти полностью из магов. Не-магов нанимают и принимают для исполнения тех задач, которые маги не могут или не желают предпринимать сами.

Далее следует статистика для членов Тайного Братства, размещенного в Лускане, включая правящих архиволшебников, меньших магов и учеников, телохранителей и других членов, активных в Городе Парусов. Волшебники нанимают других незначительных функционеров типа посыльных, осведомителей и шпионов, не являющихся полноправными членами их организации (и таким образом, не посвященных в какую-либо информацию сверх той, которая абсолютно необходима для исполнения их задач). Этот народ в следующей статистике не учтен.

Штаб: Ведущая Башня Тайного Знания в Лускане.

Члены: 130

Иерархия: Свободная

Лидер: Арклем Грит, Тайный Архимаг Ведущей Башни

Религия: Аурил, Бэйн, Амберли

Мировоззрение: CE, LE, NE

Тайна: Средняя

Символ: Военный корабль, обведенный красновато-коричневым по черному, идущий по темно-синим океанским волнам. Над кораблем - небольшое возвышение темной пурпурно-черной земли, и на нем - стилизованное изображение Ведущей Башни (изображение ее центральной части и четырех башенок) черным силуэтом. Каждый из тайных заклинателей, считающихся членами Братства, естественно, использует свой личный символ для метки в мирских вопросах (например, в печатях для писем). Только Архимаг и сверхволшебники имеют полномочия использовать официальный символ Братства.

Иерархия

Тайный Архимаг, назначающий четырех сверхволшебников, наблюдающих за действиями группы, управляет Братством.

Тайный Архимаг

Тайный Архимаг - более чем просто первый среди равных. Он - высший правитель Тайного Братства. В весьма реальном смысле организация принадлежит Архимагу. Она - его, и он делает с ней то, что ему нравится, и ни у кого нет полномочий оспаривать его или его слово.

Тайный Архимаг покидает свои частные палаты в Ведущей Башне. Когда он желает поговорить с кем-либо из других членов организации, он, как правило, вызывает их в свой зал для аудиенций. В остальном он остается в одиночестве, кроме частых визитов Нифитис с целью планирования средств, которыми они намереваются привести Серебряные Марши под свое управление.

Арклем Грит (LE мужчина лич волшебник 16/архимаг 2) - Тайный Архимаг Ведущей Башни. До очень недавнего времени он был ненавистным, озлобленным стариком. Фактически, он был очень стар, продлив его существование далеко за естественные пределы с помощью заклинаний *желание* и другой мощной магии. Его хилая форма была согнута возрастом почти вдвое, каждая минута его бодрствования уничтожалась немощью и болезненным здоровьем, поскольку явный вес лет начал разрушать эффективность магии, сдерживающей его увядающую оболочку. Подавляющее большинство его противостоительно долгой продолжительности жизни было потрачено на поиски секретов самой мощной магии Фаэруна, в путешествиях вдаль и вширь, чтобы достигнуть глубин тайного знания в таких землях, как Мулхоранд, Тэй, Захара и даже Кара-Тур. (Лишь в недавние десятилетия он испытал желание управлять немалой частью Фаэруна и утвердился как сила в своем собственном праве, веря, что индивидуум, обладающий таким обширным знанием и силой, обязательно должен быть предназначен управлять).

Но смерть неуклонно преследовала его, по мере того как удерживающая жизнь магия терпела неудачу, и Арклем понял, что для исполнения его целей потребуется намного больше лет. Его мысли обратились внутрь, и он начал рассматривать доступные ему варианты. Он настолько отвлекся, что пренебрег здоровьем организации, которую построил. Двое из его самых талантливых миньонов, Элделук и Валкебар, убили Волшебника Зеленого Огня, который был высшим лейтенантом Архимага. Затем эти двое убийц сосредоточились на самом Архимаге, поймав его бессознательным в его спальне ночью 14 дня Элейнта в прошлом году (1371 DR). Благодаря магическим защитам, которые у него были всегда, Арклем сбежал из Ведущей Башни живым, но сильно поврежденным. Используя подготовленный заранее путь для отхода, он отправился в Мирабар. Там он лег на дно в убежище, которое подготовил годы назад как раз для такого критического положения, и, медленно оправляясь от ран, рассматривал свою судьбу.

Именно в этом состоянии Нифитис первый раз нанесла ему визит. Дьявол играла своими силами на непрочности тела и духа волшебника, чтобы сокрушить его своим обаянием. К тому времени, когда она предложила поделиться секретом личства, Арклем был более чем готов стать ее партнером. Дьявол помогла своей жертве собрать необходимые знания и компоненты для его превращения в лича и затем сопроводила его обратно в Ведущую Башню, чтобы она сама (и несколько вызванных баатизу) могла помочь ему в поражении его врагов.

С помощью дьяволов Тайный Архимаг уничтожил Элделука и Валкебара (хотя думается, что Элделук успел спрятать своего двойника). Той ночью также погибли лояльные агенты мятежников-волшебников, поскольку Арклем произвел

чистку Братства от всех, кого не считал лояльным себе. Когда наконец перестала литься кровь, Арклем был удовлетворен, считая, что те, кому он позволил пережить свою ярость, будут послушны его командам.

Три предыдущих сверхволшебника сбежали. Джалут "Змееликая" Алаэрт (СЕ человек женщина волшебник 20), вспыльчивая женщина, лицо которой было проклято выплевывать змей, когда она сердится, сбежала в дикие земли около Долины Ледяного Ветра с тремя големами. Орнар из Когтя (СЕ мужчина человек волшебник 19/архимаг 3), мягкоговорящий маг, названный по имени некоторых из своих уникальных заклинаний, сбежал в восточном направлении в цитадель в Эвермурз. Делтагар Зелхунд (ЛЕ мужчина человек волшебник 18/мастер знаний 2/архимаг 1) женился на юань-ти и укрылся в Хлондете. Четвертый, Элут "Владыка Вивернов" Оирм, был обращен в камень, разбит, восстановлен в плоть и затем съеден некоторыми из его собственных *зачарованных* домашних животных.

Затем Тайный Архимаг устроил период восстановления, в течение которого он продвинул членов на теперь свободные позиции сверхволшебников и рассмотрел состояние Севера. В честь своего соглашения с Нифитис он приказал, что теперь Серебряные Марши - первичная цель оживленного Братства. С тех пор лич и его дьявольская компаньонка направили свой разум и волю на изобретение лучших средств приведения неоперившейся конфедерации под свой контроль. Арклема совершенно не заботит, почему Серебряные Марши так интересны для эринайс. Молодое царство лежит в пределах области, которой он желает управлять, и он предполагает, что его юность может сделать его более уязвимым, чем некоторые из солидных ближайших королевств и городов.

Освобожденный от призрака медленной, болезненной смерти от старости, Арклем наслаждается новым чувством цели, которое позволяет ему полностью сконцентрироваться на требовании царства, которого он так нежно жаждет. Действительно, его товарищам-членам Братства кажется, что процесс становления личем, возможно, неким образом подействовал на разум их лидера, поскольку он теперь кажется даже более целеустремленным, чем прежде, возможно - даже опасно целеустремленным. Его намерение править народами Севера - даже если для этого потребуется еще несколько его жизней - похоже, единственная мысль, горящая теперь в его неживом мозгу. Превращение Арклема в лича произошло слишком поздно, чтобы восстановить урон, уже причиненный его телу разрушительным действием времени. Он все еще горбившийся, что придает ему вялый и слабый вид, но этот вид противоречит неестественной силе его ныне неживого тела. Учитывая недавний переход к личству, кожа Арклема только что начала всерьез увядать. Его глаза, однако, уже распались и ввалились, оставив пустые глазницы, горящие точками ужасного багрового света.

Сверхволшебники

Тайный Архимаг назначает четырех сверхволшебников, чтобы они служили его первичными агентами – и в Ведущей Башне, и в организации. Каждый сверхволшебник занимается администрированием интересов Братства в одном секторе Фаэруна в соответствии со сторонами горизонта. Каждый сверхволшебник становится владельцем одной из главных структур Ведущей Башни, соответствующей его или ее назначению. Поскольку центр стратегических планов Братства находится на Севере, сверхволшебники, ответственные за три остальных сектора, как ожидается, посвятят большинство своих усилий сбору информации, которая может помочь первичной цели, и обеспечат поддержку Мастеру Северной Башни.

Для нынешних сверхволшебников гораздо менее вероятно подготовить восстание, чем для тех, которые ранее занимали эти посты. С примерами недавних казней, которые еще свежи в их умах, с присутствием дьяволов в Ведущей Башне и в связи с превращением их владыки в нежить устрашающей силы, нынешние сверхволшебники скорее всего останутся лояльными и преданными Братству.

Сверхволшебник Валиндра Теневая Мантия (NE женщина лунный эльф волшебник 10) была лояльной подчиненной Ведущей Башни последние десять лет, до тех пор, пока Тайный Архимаг не продвинул ее в ранг сверхволшебника после внезапной его чистки. Рожденная 147 лет назад в Высоком Лесу, эта лунная эльфийка никогда не чувствовала того уважения к сообществу, которое разделяет большинство эльфов. Она превратилась в самососредоточенного и ушедшего в себя индивидуума, не особенно заботящегося о чем-либо, что не было связано с ее собственными целями и интересами. Она обучалась как волшебник, но, расстроенная медленным темпом своего образования, покинула родину пять десятилетий назад, чтобы преследовать свои собственные цели. Проложив свой путь сначала в Мирабар, она устроила кое-какие неприятности, убедив доверчивого старого волшебника взять в ученики привлекательную молодую эльфийку. Она провела год в работе со своим наставником, прежде чем убила его и присвоила его книги заклинаний, а также множество магических изделий, и направилась в Лускана. Там она вступила в контакт с Братством и заслужила себе место среди его меньших агентов. С тех пор она исполняла свои назначения с точностью и готовностью, приобретая надежную репутацию, хорошо послужившую ей, когда Тайный Архимаг стал искать замену для сверхволшебника. Однако, ее репутация среди ее прежних коллег менее похвальна. Они говорят, что Валиндра использует любого, если верит, что это продвинет ее собственные амбиции.

Теперь Валиндра - Мастер Северной Башни и ответственная за управление действиями Братства в этом секторе Фаэруна. Хотя она вполне довольна, что ее работа была признана, ей неуютно с владыкой-личем. Она прилагает огромные усилия, чтобы не позволить ни малейшего свидетельства своей ее неловкости в течение частых встреч с Тайным Архимагом, при которых он допрашивает ее о ее воспоминаниях о Высоком Лесе и его окрестностях. Валиндра

Высокие Капитаны Лускана

Общественное лицо правления Лускана - совет из пяти мужчин, известных как Высокие Капитаны: Таэрл, Барам, Курт, Сулжак и Ретнор. Этот квинтет бывших пиратов и флибустьеров - якобы высшая власть в городе, если и может быть правительство в этом бандитском портовом городе.

Каждый в Лускане знает, что истинная сила в городе проживает в Ведущей Башне Тайного Знания и что Высокие Капитаны - просто заложники Тайного Братства. Однако, это не означает, что народные массы Лускана открыто бросают вызов Высоким Капитанам или почитают их лишь для вида.

Посетители Лускана часто чувствуют острую неприязнь. Многие из местных гостиниц и таверн не будут обслуживать путешественников, резервируя свои комнаты и проезд для резидентов города, особенно для его моряков и пиратов. Тайное Братство поощряет это недружелюбие, потому что его владыки подозревают, что любой, кто входит в город с неторговыми целями, может быть шпионом или врагом. Агенты Братства часто осторожно следуют за вновь прибывшими, сообщая об их передвижениях в Ведущую Башню.

подозревает, учитывая глубокий интерес своего владыки к Серебряным Маршам, что ее место рождения может как-то повлиять на ее продвижение, но теперь, когда она достигла высокого статуса, она намеревается делать все что угодно, чтобы сохранить его. Она также желает привести свою родину под управление Братства.

Валиндра гордится своим интеллектом. Она предпочитает скорее договориться без борьбы, чем взорвать противников магией, но не смутится покалечить или убить врага, если этого потребует ситуация. Одна из ее любимых уловок при найме авантюристов - замаскироваться под благородного лунного эльфа, используя хорошее знание своей родины, чтобы убедить своих миньонов, что она - действительно "давно потерявшаяся аристократка", которой нужен друг.

Сверхволшебник Римардо Домайн (LE мужчина человек волшебник 12/ архимаг 1) - веселый Мастер Восточной Башни. Происходящий из Тёрмиша, Римардо продолжает использовать обычаи и традиции родины, которую он не видел более двух десятилетий. Он носит декорированную одежду торговцев Тёрмиша и выдерживает свою темную бороду в квадратном стиле, популярном в его родной культуре. Посетители его частной палаты, как ожидается, принесут ему в дар блюдо прекрасной еды, независимо от того, сколько раз они были у него до этого. Его комнаты украшены художественными сокровищами из Тёрмиша и пахнут резким ладаном этой земли.

Римардо родился и вырос в Алагоне, где и получил начальное обучение Искусству. Младший из двух сыновей, родившихся у богатого торговца, он был отдан в ученики волшебнику, в то время как его старший брат готовился принять управление над бизнесом его отца. Римардо было доволен этой договоренностью, пока его брат не был убит при землетрясении, и бремя становления коммерческим наследником его отца перешло к нему. Он не желал отказываться от своих магических изучений. Римардо покинул свое семейство и страну и вышел в мир, чтобы преследовать свои собственные интересы. Он был член Тайного Братства в течение семи лет. Он не принимал участия в заговоре по убийству Волшебника Зеленого Огня и потому наслаждается доверием Тайного Архимага. В настоящее время Римардо занят дискуссиями, наряду с Высоким Капитаном Сулжаком, с представителями Жентарима. Он полагает, что Черная Сеть может стать сильным союзником, если Братство хочет прикрыть себе спину от Уотердипа и Лантана, концентрируясь на Серебряных Маршах.

Внешне дружелюбный и приветливый, Римардо заинтересован лишь в том, чтобы взять то, что он хочет - независимо от того, кому при этом будет нанесен вред - в пределах своего личного этического кодекса. Например, он сам не вредит детям и не отказывается принять честную сдачу побитого противника. Римардо рассудительно полагает, что Тайное Братство может управлять Севером гораздо лучше, чем недисциплинированная путаница города-государств, существующая в настоящее время, и он неустанно работает для объединения этих стран под управлением его организации. Он уверен, что Братство может превратить Север в передовую движущую экономическую силу Фаэруна, но он знает, что это может произойти, только когда будут сокрушены жеманничающие голоса инакомыслия.

Ростом на несколько дюймов выше 6 футов, мускулистая фигура Римарда часто появляется в тавернах Лускана, где он любит пить с некоторыми из своих подчиненных. Он - единственный из сверхволшебников, кого регулярно видят в городе, и большинство лусканцев считает его намного менее презренным и внушающим страх из всех правителей Братства.

Сверхволшебник Арабет Рорим (СЕ женщина человек жулик 2/ колдун 10) - старшая дочь Эластула Рорима, Марчиона Мирабара. Ее вовлечение в Братство было острым затруднением для ее семейства, когда она присоединилась к обществу девять лет назад. Новости о ее возвышении к статусу сверхволшебника лишь добавили соли на их раны. В свою очередь, она была в восторге, что ее действия причиняют ее семейству бедствия и боль. Она ненавидела их с тех пор, как была молодым ребенком, когда ей стало ясно, что она будет отправлена замуж за какого-то знатного болвана, чтобы гарантировать ее семейству еще больше земель и богатства (как будто ему было необходимо еще что-то!). Сначала ее родители считали ее "повстанческие действия" типичными для ее возраста и пламенного характера, но когда ее действия стали включать в себя преступления, они очень обеспокоились. Она провела значительное время в менее привлекательных частях Мирабара, носясь с бандой молодых головорезов и занимаясь кражами, укрытием краденных товаров и чем-то еще хуже.

Ее колдовство начало проявляться, когда ей исполнилось 14, к ее немалому удовольствию. Она очень восхищалась использованием своих сил, чтобы создать дисгармонию и раздор в пределах своего домашнего хозяйства. Когда ей было 16, ее родители отправили ее к кузену-волшебнику в Уотердип, надеясь, что тот сможет сделать что-нибудь, чтобы приручить дикую девочку. Напротив, кузен Арабет поощрил ее вызов и помог своей молодой родственнице лучше познать свои растущие магические силы. Когда Арабет было 18, ее отец послал известие, по которому она должна была возвратиться домой, чтобы жениться на молодом дворянине, которого выбрали для нее ее родители. Она возвратилась в Мирабар и даже притворилась послушной. В день свадьбы она дико повеселилась, разрушив церемонию серией заклинаний. Убежав из Мирабара на шаг впереди городской стражи и нанятых ее отцом солдат, она достигла Лускана и нашла себе место в нижних рядах Братства.

Как Мастер Южной Башни, Арабет заботится о том, что случается в южных пределах Фаэруна. Братство не имеет никаких планов по движению против земель этого направления - по крайней мере, только после того, как Север окажется под контролем - так что Арабет требуется собрать настолько много информации, насколько возможно, о любых важных событиях. Она оплачивает большую сеть осведомителей и сплетников и делает по крайней мере раз в год вылазку в южные земли.

27-летняя Арабет имеет средний рост и телосложение. Ее лучшая черта - длинная грива красновато-каштановых волос, доходящих ей до талии. Она предпочитает практичную одежду со множеством кармашков для компонентов заклинаний, и при путешествии в южные земли она обычно носит одежду, отражающую культуру места ее назначения, чтобы быть менее заметной.

Сверхволшебник Бласкар Лаутлон (NE мужчина человек волшебник 15) - Мастер Западной Башни. Сверхволшебник - человек средних лет, происходящий из Уотердипа. Бласкар был членом Осторожного Ордена Магистров и Защитников, пока гильдия не обнаружила, что он крадет редкие магические компоненты с ее складов. Он быстро был уволен из гильдии. Неспособный юридически практиковать магию в городе, Бласкар продавал свои услуги любому, кто платил ему. Он нашел работу среди контрабандистов и воров Округа Доков и заработал репутацию полностью аморального заклинателя, не гнушавшегося даже самой презренной работой, если ему платили.

Наемный волшебник привлек внимание Братства. Банда контрабандистов наняла Бласкара для защиты одного из своих кораблей от пиратов на пути из Уотердипа в Невервинтер. Налетчики из Лускана напали на корабль, но были побеждены



усилиями Бласкара. Когда судно контрабандистов причалило в Невервинтере, шпионы Братства в этом городке узнали личность защитника корабля. Вскоре после этого агенты Братства пришли к Бласкару с предложением присоединиться к организации. Не видя никаких причин отказываться, Бласкар согласился и был членом в течение последних шести лет.

Бласкар не был удивлен получением нового ранга и титула. Он подозревал, что некоторая досягаемость сверхволшебника в конечном счете превысит его хватку, и он планировал это крушение - сделавшись неоценимой частью Братства, специализируясь в создании чудесных изделий. Тайный Архимаг дал ему причины полагать, что кампания Братства против Серебряных Маршей потребует значительного количества магических устройств, и их создание возлагалось на Бласкара.

Любой, кто встречает Бласкара впервые, никогда и не подумал бы, что он - лидер одной из самых безжалостных магических организаций Фаэруна. Он в своей внешности полностью непримечателен, среднего роста и телосложения, носящий одежду неопишемого типа. Он за свою жизнь узнал, что наемный заклинатель при поддержании своей анонимности часто заставляет потенциальных противников недооценивать или даже вообще игнорировать его.

Ведущая Башня ТайногоЗнания

Вид, давящий даже на самые храбрые сердца - Ведущая Башня, возвышающаяся над серыми водами гавани Лускана подобно гигантскому призраку давно мертвого дерева, ветви которого тянутся вверх, к пасмурному небу, подобно скрюченным пальцам утопающего. Большинство экспертов соглашается с тем, что постройка была создана магически, но, кроме краткого упоминания ее в Саге Мирар, нет никаких ключей к ее происхождению. Ведущая Башня была домом Тайного Братства начиная того, как Арклем Грит изначально прибыл в Лускан более двух десятилетий назад. Структура возвышается центральным шпилем, окруженным четырьмя более стройными шпилями равной высоты, расположенными в четырех сторонах горизонта. Эти четыре башни щетинятся меньшими шпилями, балконами и переходами между башенками. Тайный Архимаг занимает верхние пределы центрального шпиля. Сверхволшебники живут в четырех башнях, каждый в шпиле, соответствующем сектору его ответственности. В каждом из шпилей сверхволшебников есть частные палаты, лаборатории, складские площади, палаты для вызова, библиотеки и комнаты для их учеников и служителей. Общие области, делимые между всеми жителями, типа кухонь и столовых, расположены в центральном шпиле, в том месте, где от него отделяются четыре башни. Лишь Арклем Грит и Нифитис знают, что лежит в пределах палат Тайного Архимага. Даже сверхволшебникам под страхом смерти не позволено выходить за пределы его приемной палаты.

Хотя Ведущая Башня не может похвастаться никакими очевидными защитами, слухи об окружающих ее защитах не столько многочисленны, сколько дики. Похоже, каждый пират, контрабандист, нищий и моряк в Лускане знает кого-то (обычно приятеля своего приятеля), кто пробовал пробраться внутрь на спор или на смерть и оставил после себя лишь крошечную горстку тлеющего пепла или что-то столь же ужасное. Репутация Ведущей Башни настолько зла, что даже самые нетрезвые и ветреные и не думают о попытках войти в нее без разрешения обитателей. Большинство не станет даже слушать предложения ради любви или денег нанести визит на остров, на котором стоит башня.

Побуждение и цели

Тайное Братство намеревается управлять землями вокруг своей базы действий, начиная с Севера Побережья Меча и в конечном счете провозглашая права на весь Север. Оно уже управляет Лусканом, но сверхволшебники стремятся расширить свой доминион на все близлежащие земли и народы. Тайный Архимаг преследовал эту цель в течение нескольких десятилетий с мизерным успехом. Влияние его группы на Лускан столь же устойчиво и несомненно, как и всегда, но попыткам получить желаемую силу в других местах мешают вновь и вновь - многие, от Арфистов до Союза Лордов и флотов Уотердипа и Лантана. К настоящему времени бесконечная внутренняя конкуренция нанесла вред почти всем его

планам и схемам. В свете недавних событий в Ведущей Башне Тайное Братство обещает стать главным игроком в политической и экономической жизни Севера.

Амбиции Арклема Грита не уменьшились с его становления личем - если вообще возможно что-то иное. Тайный Архимаг преследует свою цель с жестокостью и целеустремленностью, граничащими с навязчивой идеей.

Сверхволшебники не имеют никаких подлинных возражений против одержимого поведения своего владыки, при условии, что его стратегия и тактика дают результат. В конце концов, у них самих - такие же амбиции. Они, само собой, подозрительны к Нифитис, и им несколько неудобно около нее и ее служителей-дьяволов, но они допускают их присутствие и принимают их помощь, если на то есть воля Архимага (пока, по крайней мере).

Все нижеволшебники, ученики, пираты, бандиты и различные другие агенты, обслуживающие Тайное Братство, знают главную цель организации. Некоторые из этих меньших функционеров даже разделяют ее и надеются урвать кое-что себе, когда Север будет принадлежать их владыкам и нанимателям. Других привлекают только деньги, а некоторые становятся партнерами Братства лишь ради острых ощущений. Сверхволшебники держат своих подчиненных достаточно хорошо информированными новостями и тем, что может помочь им в исполнении различных задач, но информация редко доходит до самых нижних эшелонов кроме как в виде умозаключений и логических выводов. Рядовые не знают, что Тайный Архимаг - лич, и большинство из них даже никогда не встречало Арклема Грита (и предпочли бы, чтобы это так и оставалось).

Эринайс желает получить статус и содействие, делая то, что падется на глаза, и полагает, что Арклем Грит и его Братство - средства для ее успеха. Чем больше сила и влияние Братства, тем большее количество смертных уступает коррупции, которую она распространяет, и тем больше обещает быть ее награда. Именно она предложила Архимагу, чтобы Братство начало вести дела с тэйскими наркотиками - план, разработанный для ослабления способности Серебряных Маршей поддерживать свою внутреннюю безопасность.

Нифитис: Эринайс; CR 8; Средний аутсайдер; HD 8d8+6; hp 40; Инициатива +1; Скорость 30 футов, полет 50 футов (средне); AC 20 (касание 11, застигнутый врасплох 19), Атака +8/+3 рукопашная (1d8+3/19-20, длинный меч); SA подобные заклинаниям способности, *зачарование персоны*, запутывающая веревка, вызов баатизу; SQ уменьшение урона 10/+1, качества баатизу, SR 12; AL CE; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +6, Воля +7; Сила 14, Ловкость 13, Телосложение 13, Интеллект 14, Мудрость 14, Харизма 20.

Навыки и умения: Концентрация +9, Маскировка +11, Искусство Побега +8, Скрытность +9, Слушание +10, Бесшумное Движение +9, Поиск +9, Обнаружение +10; Увертливость, Мобильность.

Подобные заклинаниям способности: По желанию - *оживление мертвого*, *зачарование монстра*, *осквернение*, *невидимость* (только на себя), *магический круг против добра* (только на себя), *главное изображение*, *полиморф себя*, *произвести пламя*, *видеть невидимость*, *предложение* и *безобразный упадок*, как колдун 8-го уровня (DC 15 + уровень заклинания).

Обратите внимание: Нифитис имеет большее количество Hit Dice, чем нормальный эринайс.

Галерея NPC: Артемис Энтрери

Артемис Энтрери известен по всему Торилу как один из самых смертельных убийц на всем Фаэруне. (См. "Установку Кампании Забытых Царств" для его статистики и другой информации о нем). Артемиса боялся не потому, что он мастер проникновения, способный исполнить для достижения своей цели роль любого вида персоны любого жизненного пути (что он может делать с непринужденностью), а потому, что он не применяет яд или удавку, обычные трусливые инструменты своей профессии. Вместо этого Артемис - превосходный боец, предпочитающий убивать свои цели в прямой конфронтации. Из-за его навыков с мечом его часто нанимают убивать мужчин и женщин, защищенных против токсинов или способных отогнать определенных нападающих. Варварские военачальники и генералы паладинов падали от его клинка в справедливой борьбе. Артемис ничуть не заботится о целях своих жертв, их идеалах, семьях или месте в мире. Ему платят за убийства, и он делает это эффективно и без эмоций.

Артемис может сыграть в кампании множество ролей. Если герои станут очень самоуверенными или слишком возмутят мощных индивидуумов на Побережье Меча, его атаки может быть достаточно, чтобы поставить их на место. Если они проводят время в Подземье, они могут найти его в союзе с группой темных эльфов или, наоборот, в поиске таковой. Если они свяжутся с Дризотом До'Урденем или его друзьями, Артемис может появиться, чтобы бросить вызов дроу. Морально неоднозначные партии могут попытаться нанять его, чтобы убить одного из своих мощных врагов. Добрые группы могут быть наняты захватить его, или разыскивать его, чтобы отомстить за смерть убитого друга.

Как мастера-фехтовальщика, Артемиса лучше использовать против других персонажей в ситуации рукопашной борьбы. Он намного менее эффективен при дальних атаках, а закликатели достаточно опасны, и он старается избегать боя с ними. Он - знаток персонажей, и квалифицированно и быстро определяет, способен ли противник нанести ему большой вред. Против противника, который незнаком ему или с которым он не бился прежде, он обычно по максимуму использует свое умение Экспертизы и свой кинжал-защитник, борясь медленнее, но агрессивнее, оценивая навыки своего врага. Хотя он предпочитает честную борьбу, он не пренебрегает использовать грязные уловки, если его противник очень силен или имеет какую-либо помощь. Он использует свое *ранящее* оружие, чтобы противник медленно кровоточил до бессознательного состояния, и любит атаковать мощных противников в течение нескольких раундов, каждый раз слегка ранив их, затем оставляя их на некоторое время кровоточить и возвращаясь позже, когда они израсходуют свою лечебную магию. Он редко использует смертельную атаку своего престиж-класса, предпочитая более персональный метод истинного боя.

Всякий раз при взаимодействии с Артемисом помните, что он очень умен и всегда оставляет себе средство для спасения. Он никогда не нападает на группу героев, если не будет уверен, что сможет одолеть их всех. Он предпочитает атаковать противников по одному, чтобы не было никакого отвлечения и никаких свидетелей. Если он встречается с противниками, которые оказываются слишком мощными, или если он серьезно поврежден, Артемис пытается сбежать, зная, что может всегда сделать новую попытку, когда цель будет неподготовлена. Он должен нести по крайней мере одно магическое изделие типа микстуры или татуировки *невидимости* для облегчения этого спасения.

Пиратство

Годами Братство пользовалось преимуществом естественно жестокого и гордого характера торговцев-мореплавателей Лускана. Суда Лускана - часто не торговые, а военные корабли, имеющие приказ беспокоить все перевозки, использующие порты Невервинтера и Уотердипа (главных торговых конкурентов Лускана). Высокие Капитаны тайно помогают и подстрекают этих неофициальных пиратов, но публично притворяются, что жулики - независимые флибустьеры, действующие вопреки законам Лускана. Братство поддерживает этих морских ястребов и дает им возможность свободно охотиться на корабли и порты вдоль Побережья Меча.

Пираты, помимо облегчения грузов неудачливых торговцев, стараются вынудить всех грузоотправителей использовать суда, изготовленные в Лускане или санкционированные им, а также использовать город как единственный торговый порт Побережья Меча. Эти пираты осторожны, оставляя в покое суда, фактически идущие под флагом города Уотердип. Прошлые вмешательства Союза Лордов, а также военные потери дали налетчикам вполне достаточную причину избегать конфронтации с флотом этого города. Аналогично, кораблям Амна также позволяют идти по своим делам, если пираты не столь удачливы, чтобы поймать жирного торговца из Амна отделившимся от своего эскорта из-за шторма или иной неудачи. Арклем Грит назначает магов низшего уровня на различные пиратские корабли, чтобы налетчики могли иметь в своих делах магическую поддержку.

Набеги на караваны

Словно путешествия на Севере и так уже не достаточно опасны, Братство также поддерживает бандитов, работающих на земле. Цели бандитов - не те караваны, что идут в Мирабар, Длинное Седло, Яртар, Невервинтер и Красную Лиственницу. Хотя и они при возможности попадают на прицел, Братство инструктирует налетчиков концентрироваться на торговых караванах, путешествующих в и из городов Серебряных Маршей. Намерение Братства - затруднить торговлю с Маршами всем, кто не использует в качестве отправной точки Лускан. Бандиты работают маленькими, но хорошо вооруженными и высококомобильными группами, снабженными очень хорошим оснащением и способными похвастать магической поддержкой в виде и чудесных изделий, и заклинателей (членов Братства или наемных магов).

Рабство

Хотя рабство в Лускане по приказу Братства не практикуется, торговля рабами идет относительно открыто. Большинство работоторговцев, работающих в городе, делает это с позволения Братства, и маги получают процент от прибыли с этой торговли. Один из самых успешных торговцев рабами к северу от Амна, Интер Черное Перо (NE мужчина тифлинг жулик 8/волшебник 4), живет в городе, ведя свой бизнес из своей любимой занавешенной кабинки в печально известной таверне "Абордажная Сабля". Многие лусканиты предполагают, что он также платит Братству, но прямой связи между ними установлено не было.

Наркотики

По указанию Тайного Архимага Сверхволшебник Римардо Домайн недавно продал несколько недавно разработанных заклинаний Красным Волшебникам за груз тэйских наркотиков для потери памяти. Тайное Братство намеревается заняться контрабандой наркотиков в Сильверимун и продавать их по низким ценам гражданам Серебряных Маршей. Архимаг полагает, что это поможет дестабилизировать конфедерацию. Сам факт привыкания населения Маршей к наркотикам ему очень нравится, особенно если только Тайное Братство сможет снабжать этих клиентов.

Вербовка

Братство не возражает заполучить в свои ряды склонных к получению прибыли или силы индивидуумов - если, конечно, они докажут свою лояльность и компетентность, послужив организации в любом деле, на которое она может их направить. Таким образом, желающие членства заклинатели зачастую более чем квалифицированы для задач, на которые их первоначально назначают, но те, кто демонстрируют навыки и повиновение, могут ожидать содействия в разумных пределах. Сверхволшебники свободны брать тех учеников, которых пожелают, но они ответственны за поведение своих студентов. Маг, желающий стать членом Братства, должен в конечном счете встретиться и пройти изучение Тайного Архимага - аудиенция, лишившая жизни или частей тела далеко не одного шпиона Арфистов или независимых творцов добра.

Естественно, организация нанимает и незаклинателей, поскольку она нуждается в телохранителях, ворах, осведомителях, шпионах и служителях. Маги оставляют вербовку и оснащение пиратов и бандитов Высоким Капитанам, и именно через этот квинтет Братство снабжает своих налетчиков инструкциями.

Столкновения

Большинство авантюристов не сталкивается с Тайным Архимагом, так как он почти никогда не появляется из своих палат в Ведущей Башне. Они могут столкнуться с Нифитис в Лускане, на Севере Побережья Меча или даже в Серебряных Маршах, где она иногда разведывает область, следя за тем, что там случается (чтобы Архимаг был лучше информирован). Со сверхволшебниками можно столкнуться в Лускане или при путешествии в их секторах ответственности.

Типичное столкновение с Тайным Братством - таковое с некоторыми из поддерживаемых группой бандитов, с нанятыми шпиона или нижеволшебниками. Последнее столкновение обычно состоит из одного нижеволшебника-лидера по крайней мере 5-го уровня, нескольких нижеволшебников-помощников и пары телохранителей (обычно бойцы, но иногда варвары, рейнджеры или воины).

Столкновение с Тайным Братством (EL 7): 1 нижеволшебник-лидер (NE человек волшебник 5), 1 помощник (LE человек волшебник 2), 2 телохранителя (CN человек боец 1).

Типичный Нижеволшебник (человек волшебник 5): CR 5; Средний гуманоид; HD 5d4+5; hp 19; Инициатива +1; Скорость 30 футов; AC 17 (касание 13, застигнутый врасплох 16); Атака +3 рукопашная (1d 4+1/19-20, +1

кинжал) или +4 дальнобойная (1d4, дротик мастерской работы); SQ выгоды фамильяра; AL NE; Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +2, Воля +6; Сила 10, Ловкость 12, Телосложение 13, Интеллект 16, Мудрость 14, Харизма 8.

Навыки и умения: Алхимия +11, Концентрация +11, Знание (Тайны) +11, Чтение по Губам +7, Говорить на Языке (Инфернал), Колдовство +11; Сварить Зелье, Боевое Колдовство, Увертливость, Написание Свитка, Тихое Заклинание.

Выгоды фамильяра: Предоставляет владельцу умение Настороженность (когда находится в пределах 5 футов); владелец может разделять заклинания; владелец имеет эмпатическую связь.

Имущество: кольцо защиты +2, +1 кинжал, свиток вызова монстра II, микстура яснослышания, микстура лечения легких ран, 3 дротика мастерской работы, 50 gp.

Подготовленные заклинания (4/4/3/2); база DC =13 + уровень заклинания: 0-й - обнаружение магии, звук привидения, луч мороза, читать магию; 1-й - зачарование персоны, вынести элементы, доспех мага (действующее), шокирующая хватка; 2-й - пятно, кошачья грация, невидимость; 3-й - рассеивание магии, вонючее облако.

Фамильяр змея: Крошечная гадюка, ядовитая; HD 5; hp 10; Атака +5 рукопашная; AC 20; SQ улучшенное уклонение, может доставлять атаки касанием, может говорить с владельцем; Интеллект 8; см. "Руководство Монстров", Приложение I.

Бехолдеры (Beholders)

Следящие глаза Фанаксана восхищенно кружили вокруг отшатывавшихся от них заключенных. Он искупал их в невидимых лучах своего первичного глаза и прохрюкал приказ своим миньонам-гримлокам поместить пленников так, чтобы на каждого смотрел отдельный глаз. - "Привет, мои испорченные дети".

Три молодых бехолдера проклинали и корчились, но не могли избежать своих привязей или антимagicеского конуса своих родителей. - "Что Вы хотите от нас, Вы, деформированная пародия на истинного бехолдера?" - спросил один из них.

"Вы - искаженная форма, Кавалакс, и Вы знаете судьбу тех, кто вызывает у меня недовольство". - Он прожестикублировал шестью из своих следящих глаз в сторону альковов по сторонам палаты, где настороже ждали гниющие формы бехолдеров-нежити.

Кавалакс не мог не дрожать.

Бехолдеры - возможно, одни из самых мощных монстров на всем Фаэруне. Способный к естественному полету, одаренный великим интеллектом и обладающий множеством магических сил и способностью отвергать магию, единственный бехолдер может уничтожить множество хорошо оснащенных воинов, и при верных обстоятельствах он почти неуязвим для совместных атак магов или клериков. К счастью других существ, бехолдеры параноидальны и борются друг с другом столь же часто, как и планируют завоевать мир, так что их угроза несколько ограничена.

Краткая история

Точное происхождение бехолдеров неизвестно. Ходят предположения, что они - не коренные жители Фаэруна, либо пришедшие на него через портал, или откуда-то из-за Моря Ночи. Большие количества бехолдеров обосновались в Калимшане и на Озере Пара, некоторое время пытаясь захватить контроль над страной Калимшан. В большинстве своем отдельные бехолдеры управляют несколькими квадратными милями территории каждый, и изредка группы союзнических бехолдеров управляют большими областями. Бехолдеры также населяют Подземье, часто устраивая логовища около ключевых проходов, чтобы тянуть жилы из авантюристов и караванов.

Организация

Бехолдеры обычно работают в одиночку или маленькими группами с прямым контролем над всеми своими служителями и субъектами. Следующая статистика - оценка населения бехолдеров Фаэруна в целом.

Штаб: Нет

Члены: По крайней мере 2,000

Иерархия: Милитаристская

Лидер: Нет

Религия: Нет. (У бехолдеров есть божество, известное как Великая Мать, но их преданность друг другу не связана с верой).

Мировоззрение: LE, NE

Тайна: Средняя или высокая

Символ: У бехолдеров нет никакого общего символа, хотя часто используется тема сферы со многими линиями, исходящими из нее.

Иерархия

Во главе любой организации бехолдеров - один или большее количество бехолдеров. С их манией величия и способностью зачаровывать других существ бехолдеры предпочитают иметь прямой контроль над своими подчиненными, так что их организации обычно имеют очень плоскую иерархию.



Побуждение и цели

Бехолдеры считают себя в высшей степени интеллектуальными и мощными и рассматривают всех остальных как низших существ. Это отношение и их мощные способности означают, что обычно самая высокая цель бехолдера - завоевание и доминирование. Некоторые предпочитают прямую агрессию, спланировав под собой более слабых бехолдеров и существ-слуг для завоевания территории силой оружия. Другие, типа бехолдеров, работающих с Жентаримом, находят союзников и силу для безжалостного управления торговлей и несчастными военными силами, а некоторые, типа Ксанатара из Уотердипа, имеют сеть шпионов, убийц, работорговцев и воров, дающих им контроль над подпольной империей.

Однако, большинство бехолдеров оказываются в тупике из-за недостатка компетентных служителей, попадают под давление со всех сторон от других мощных существ или ограничены окружающей средой и редко рискуют выбираться за пределы своих лично созданных подземных логовищ. Владыки всех, кого они видят, но полагающиеся на своих рабов в отношении информации о внешнем мире, бехолдеры ждут и планируют великолепные завоевания и порабощения или уничтожают любого, кто придет в их логовище.

Вербовка

Бехолдеры всегда готовы принимать на службу других - добровольно или через свою магию зачарования. Это означает, что почти любой вид существа, который может быть зачарован, может быть миньоном бехолдера. Поскольку они считают не-бехолдеров не достойными ни для чего, кроме порабощения, поглощения или дезинтеграции, бехолдеры обращаются со своими служителями с презрением. Их магия зачарования означает, что они редко отпускают миньонов. Большинство бехолдеров зачаровывает своих служителей по несколько раз в день, чтобы удостовериться, что они остаются лояльными.

Союзники

Один из самых мощных и полностью подвластных союзников, которых может иметь бехолдер - бехолдер-смертельный тиран. Эти существа обычно создаются с помощью мощного клерика или мага, кроме тех редких случаев, когда живой бехолдер сам фактически является магом. Весьма часто потенциальный смертельный тиран - убитый конкурент или один из мутантов из собственного потомства бехолдера.

Немногие из бехолдеров допускают, чтобы другие виды существ имели рабов-смертельных тиранов; это считается оскорблением всей расы бехолдеров.

Враги

У бехолдеров нет никаких широко распространенных основных врагов, кроме конкурирующих бехолдеров. Поскольку бехолдеры из различных регионов обычно имеют широко варьирующиеся виды, для них маловероятно когда-либо создать отдельную объединенную нацию бехолдеров, потому что они постоянно бились бы друг с другом, чтобы устранить своих крайне низших коллег. Бехолдер, входящий в *портал*, должен быть очень осторожен, поскольку, если он переместится на территорию бехолдеров другого вида, он скорее всего будет быстро убит теми, кто находит его внешность отвратительной.

Так как бехолдеры имеют высокую норму мутации, бехолдер, выносивший молодяка, иногда сталкивается с фактом, что его собственное потомство является отвратительным и должно быть уничтожено. В некоторых случаях различия между

родителем и потомством не проявляются в течение нескольких месяцев или лет, давая молодежи время развить свои силы и навыки и шанс сбежать и выжить в диких местах. Одинокие бехолдеры за пределами логовища часто имеют такой вид.

Бехолдероподобный-гоугер более обычен в и около областей, где некогда господствовали фаэриммы. Эти существа, магически разводимые для борьбы с бехолдерами - одни из самых опасных противников бехолдеров. Слуха о группе гоугеров в области достаточно, чтобы создать временное перемирие между конкурирующими колониями бехолдеров для устранения большей угрозы.

Столкновения

Бехолдеры - мощные противники, но они предпочитают проводить свое время, строя планы и думая о будущей славе, вместо того чтобы беспокоить себя устранением захватчиков. Бехолдер с рабами сначала посылает биться их, и если его последователей выбивают, бехолдер может вмешаться. В конце концов, если его миньоны уничтожены более мощными силами, для бехолдера не так сложно зачаровать захватчиков, заменив своих старых (и, очевидно, худших) охранников более сильными и квалифицированными.

Церковь Бэйна (The Church of Bane)

Там, где на ней не было синяков, кожа черноволосого человека была бледна. Его одетые в доспехи сопровождающие наполовину вытянули его перед Имперцептором. Стул человека окружало около дюжины обезглавленных трупов, во всех из которых избитый человек признал тела своих друзей.

"Корин Берск, Вы были признаны виновным в поклонении Цирику вопреки воле Бэйна. Что Вы можете сказать в свою защиту?"

Корин молчал. Его челюсть была сломана.

"Очень хорошо. Вы будете наказаны". - Имперцептор встал перед ним - призрак в кольчуге и в черной ткани. Палец в перчатке нанес удар в его грудь, неся с собой зеленое пламя. Корин заскулил, когда пламя выжигало слово "ЕРЕТИК" на его груди. Имперцептор отвернулся, сделав охранникам знак отпустить пленника, сразу упавшего на колени. Моментом позже голова человека была отделена, и его тело упало рядом с таковыми его бывших компаньонов.

"Введите следующего", - приказал клерик Бэйна.



Божество страха Бэйн снова живо и сжимает свои руки на Фаэруне. Возвращение Бэйна произвело впечатление на добрый народ Фаэруна - только теперь они понимают, как легко им жилось в течение последних четырнадцати лет, когда злые божества боролись друг с другом и в некоторых случаях устраивали чистки в своих собственных рядах. Силы Бэйна маршируют и стоят наготове со стойкой верой в свое перерожденное божество. Поддержанные Жентаримом и темной магией, бэйниты - угроза безопасности всего Фаэруна. Поскольку он всегда был более привлекательным, чем Цирик или Звим, Бэйн берет своих потерявшихся прихожан к ногтю и обращает к себе разочарованных членов других злых вер.

Краткая история

Бэйн был бичом мира в течение сотен лет. Ухватистые, умные и невероятно злые, его служители были источником больших несчастий. Когда Бэйн был убит Тормом в течение Времени Неприятностей, простой народ радовался, но его преемники Звим и Цирик принесли почти столько же проблем, хотя, конечно, они не были столь интеллектуальны или компетентны. Теперь, когда Бэйн вернулся, он демонстрирует те компетентность и силу, которые столетиями заставляли трепетать от упоминания его имени. Хотя он часто бьется с Цириком и все еще должен встречаться со своими традиционными противниками, Черная Рука уверен в себе и планирует повести свою церковь на завоевание всего Фаэруна.

Организация

Церковь Бэйна хорошо организована, хорошо оснащена и населена теми, кто понимает потребность в порядке и любит вредить тем, кто слабее. Эта комбинация качеств делает церковь Бэйна более вероятной угрозой, чем церковь Цирика, несмотря на большие количества прихожан Темного Солнца и их готовность жертвовать собой в безумии убийства.

Эта статистика относится к церкви Бэйна в целом.

Штаб: Жентил Кип, Лунное Море

Члены: Около 8,000 духовенства и 135,000 прихожан

Иерархия: Милитаристская

Лидер: Фзоул Чембрил, Избранный Бэйна

Религия: Бэйн

Мировоззрение: LE, NE, LN

Тайна: Низкая

Символ: Символ Бэйна подвергся изменениям после его возрождения. Хотя некогда это была вертикальная черная рука на красном щите, некоторые элементы символа Звима (зеленые пылающие глаза в темноте или на черной руке) сохранились, и церковь Бэйна теперь сплавивается за черным кулаком с вырывающимися из него лучами зеленого света.

Иерархия

И как законная сущность, и как божество тирании, Бэйн ожидает четкой структуры своей церкви и согласия со всеми отданными приказами. Глава церкви - Фзоул Чембрил, имеющий абсолютную власть над всеми остальными членами церкви. Размещенная в Жентил Кипе, церковь организована подобно военной единице, каждый храм имеет ясную командную цепочку, и лидеры храмов (называемые Имперцепторами) отвечают перед старшим клериком региона, который отчитывается перед Фзоулом или одним из его прямых подчиненных.

Большинство важных членов церкви Бэйна описано в секции Жентарим этой книги.

Побуждение и цели

Цели церкви просты - обратить всех к поклонению Бэйну и уничтожить тех, кто не обращен. Предполагается, что некоторые исключения могут быть сделаны для служителей союзнических божеств (типа Ловиатар, Малара, Маска и Талоны). Тем временем народ должен бояться Бэйна, вызывая к его имени со страхом, прося неких маленьких сил.

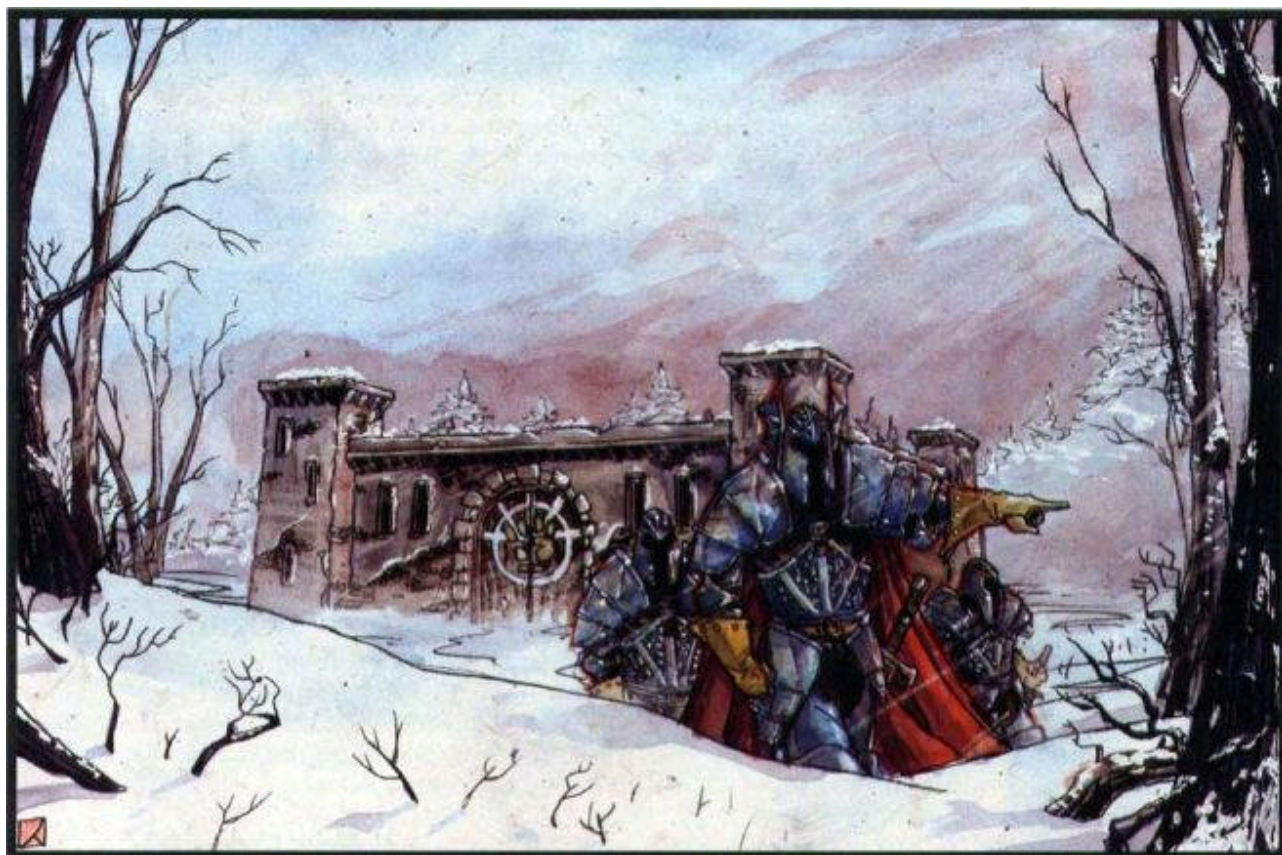
Церковь Бэйна использует для контроля территорий силу и убеждение - будет ли это марш армий против сдержанных городков или подкуп скупающей знати рабами, богатством и предложением силы. Со своими тесными связями с Жентаримом церковь была способна сосредоточиться на более тонких методах обращения, оставляя более прямые методы Черной Сети.

Вербовка

Учитывая, что она желает обратить всех к поклонению Бэйну, церковь широко открыта для новых рекрутов. Любой может поклясться в лояльности Бэйну и присоединиться к церкви. Однако, церковь ожидает лояльности и неглупа, так что она проверяет мировоззрение новых рекрутов (*обнаружением хаоса и обнаружением добра*), чтобы убедиться, что новички не являются обманщиками или потенциальными саботажниками. Даже тем, чье мировоззрение отличается, дают возможность присоединиться (зачастую с заклинанием *искупление*), поскольку Бэйн признает ценность тех, кто видел соблазн добра и отвернулся от него, чтобы служить злу (в конце концов, один из его самых мощных служителей - черный страж - как раз такого типа).

Союзники

Последователи Бэйна иногда могут привлекать помощь его божеств-служителей - Ловиатар, Малара, Маска и Талоны, хотя их союз - скорее договор о взаимном ненападении, чем истинная дружба. Самый большой союзник бэйнитов - Жентарим, и всех последователей Бэйна учат распознавать метки Жентарима и надлежащие знаки для общения с агентами Черной Сети.



Враги

Поскольку он желает ниспровергнуть и уничтожить все остальные веры, церковь Бэйна противостоит практически всем остальным церквям Фаэруна (некоторые из более слабых божеств надеются, что смогут выжить, служа ему). Конкуренция с церквями Хелма, Илматера, Латандера, Мистры, Огмы, Торма и Тира особенно сильна, и клерики-бэйниты идут на все, чтобы убивать клериков этих вер ужасными способами, оставляя их там, где их обнаружат ничего не подозревающие невинные.

Цирик - величайший из божественных противников Бэйна, поскольку Темное Солнце желает вернуть части своей сферы, принятые Звимом, которые затем достались новому Бэйну. Бэйн питает к Цирику подобные чувства и предпочел бы сокрушить выскочку под своей пятой, возвратив свои утерянные сферы. Бэйниты любят клеймить трупы и алтари цирикистов словом "еретик" как предупреждение другим последователям Темного Солнца.

Бэйнитам также противостоят Арфисты, Союз Лордов, Изумрудный Анклав и другие группы, уважающие местные органы власти и свободу народа принимать решения в отношении своей жизни.

Столкновения

В боевых ситуациях преданные Бэйна обучены следовать приказам клериков. В свою очередь клерики, как ожидается, будут в бою реагировать разумно, отдавать точные приказы и исполнять эти приказы. Клерики Бэйна стараются по максимуму использовать замыкание, покрытие и силу своих отрядов, используя свои заклинания для улучшения своих способностей или для непосредственного нападения на врагов. Клерики-бэйниты обычно полагаются для излечения союзников на жезлы и микстуры, так как они ненавидят готовить заклинанию *лечения*, отдавая предпочтение атакующей магии. Защитные заклинания они используют редко, видя в этом слабовольное использование даров Бэйна. Однако, защитные магические изделия приемлемы и обычны.

Бэйн и Звим обеспечили свое духовенство несколькими уникальными заклинаниями, и Бэйн продолжает предоставлять эти заклинания своим прихожанам, даже при том, что некоторые из них распространились на другие веры. Эти заклинания - *боевой прилив*, *мистическая плоть* и *каменная прогулка*. Начиная с его возвращения многие из его веры используют оружие, которое называют *Мечами-губителями*, и эти клинки становятся столь же узнаваемыми, как и сам символ Бэйна.

Ритуалы

Церковь Черной Руки знает много темных обрядов, предоставляющих получателям набожные силы или иммунитет в обмен на жертвы. Каждый ритуал занимает несколько часов молитв и требует вмешательства двух клериков Бэйна, один из которых должен быть по крайней мере 7-го уровня.

Ритуал Преданности Террору: Этот ритуал скрепляет лояльность получателя с Бэйном, сокращая шанс того, чтобы им смог управлять кто-то другой. Цель получает +4 бонус морали на спасброски Воли против страха и +2 бонус морали против всех остальных воздействующих на разум эффектов. Ритуал требует в качестве материального компонента черного звездного сапфира, стоящего 1,000 gr или больше, и иссушает у получателя 800 XP.

Обряд Ужасного Присутствия: Получатель получает способность использовать заклинание *страх* однажды в день как сверхъестественную способность. Уровень заклинателя 7-й, DC - 14 + модификатор Харизмы получателя. Ритуал иссушает у получателя 2,000 XP.

Храм Черной Перчатки

Когда злая церковь должна собрать небольшую армию фанатиков, зачастую лучший способ сделать это - найти место подальше от глаз цивилизации, построить там форт с гарнизоном и клериками, медленно создавая защиты, пока он не станет полностью действующим средством с сотнями преданных. Храм Черной Перчатки - одно из таких мест на ранней стадии своего развития. Насчитывающий немногим более пятидесяти постоянных жителей, храм - малонаселенное здание без защитной стены и каких-либо вспомогательных сооружений. Население достаточно малочисленно, чтобы обитатели могли выжить охотой и заготовками, дополняя их случайными припасами, купленными в близлежащем поселении, и продовольствием, призванным клериками. Храм Черной Перчатки может находиться в любом месте, которое находится по крайней мере в дне пути от ближайшей дороги. О его существовании неизвестно народу, живущему в местных поселениях. Если ему не препятствовать, храм может стать центром новой контролируемой бэйнитами области, и служители Черной Руки будут требовать дань с близлежащих деревень и делать набеги на вражеские храмы.

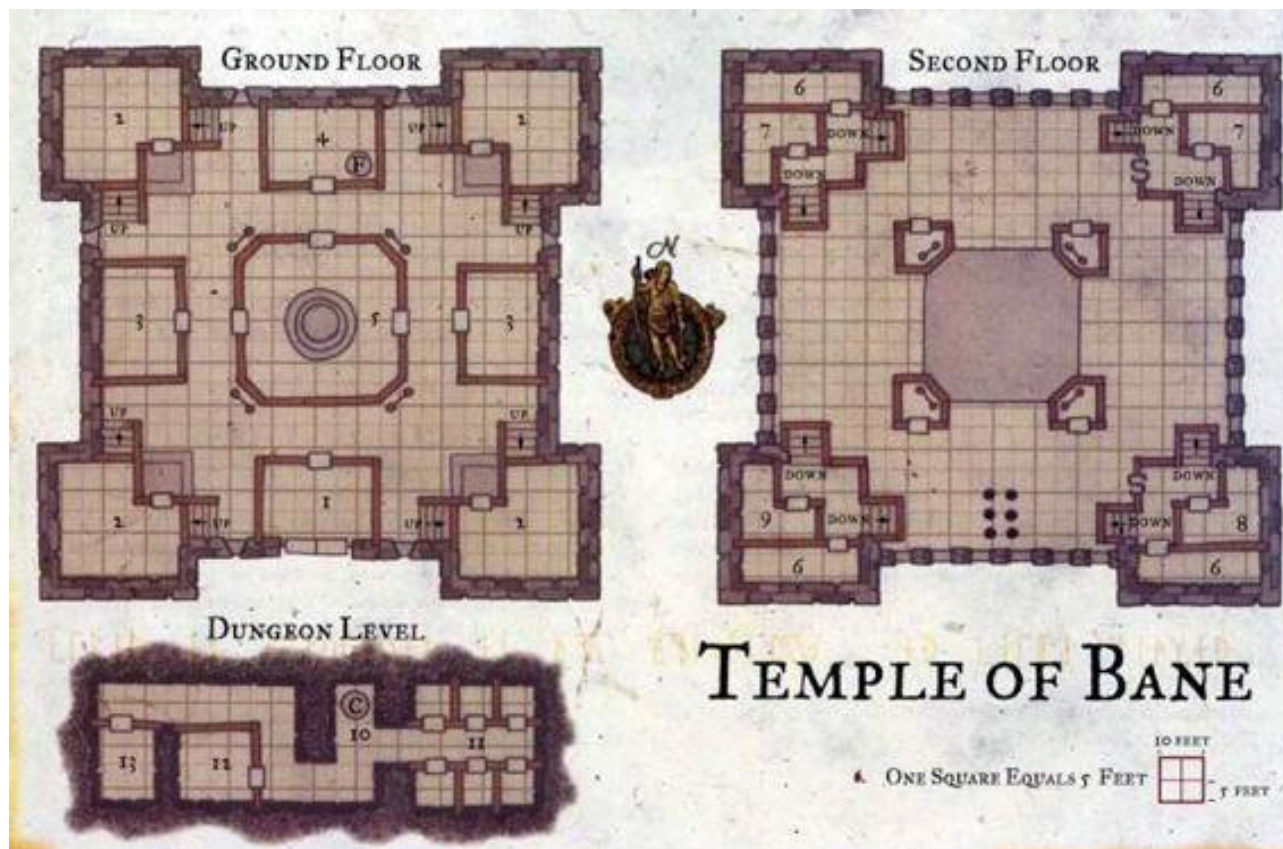
Расположение храма

Храм сделан из камня, большинство которого призвало заклинаниями *стена камня*. В настоящее время внутри храма нет места для приготовления пищи, так что это делается в маленьких палатках или на открытой площадке за его пределами. По мере того, как храм будет расти, будут пристраиваться другие здания для поддержки вторичных функций, типа кухни, кузницы и так далее. Патрули в этой области часты, но малочисленны, их стандартный размер - четверо охранников.

Если не отмечено иначе, все двери в храме - простые деревянные двери (DC поломки 13) со средними замками (DC Открывания Замка 25). Внутренние двери, не ведущие к спальням, обычно незаперты. Внешние двери - прочные деревянные двери с замками хорошего качества, и они остаются запертыми.

1. Вход

Два охранника дежурят в этой комнате, не пуская сюда посторонних. Они бросают вызов любому, кого не узнают. Стены украшены гобеленами, изображающими силу Бэйна. Дыры для убийства в потолке ведут к уровню крыши, что означает, что во время дождя эта комната протекает (в настоящее время для использования этих дыр для убийства ничего не запасено).



2. Комната стражи

Эта комната в настоящее время размещает восемь охранников, хотя может вместить их втрое больше. У каждого из охранников есть койка и шкафчик для хранения.

3. Младшие клерики

Это - спальня четырех клериков Бэйна 1-го уровня. У каждого есть кровать, маленький стол, стул и шкафчик для хранения.

4. Хранилище

Эта область заполнена корзинами, нормальн оружием, сухими товарами, инструментами и другими изделиями, необходимыми для обслуживания и роста вооруженной группы культистов. Дверь-ловушка в полу остается свободной, чтобы позволить свободно проходить на подземный уровень.

5. Священная палата

В этой палате есть большое приподнятое возвышение в центре, несущее символ Бэйна, инкрустированный на вершине возвышения цветной плиткой.

6. Меньшие клерики

Это - спальня двух клериков Бэйна 3-го уровня. У каждого есть кровать, маленький стол, стул и шкафчик для хранения.

7. Клерики

Это - спальня двух клериков Бэйна 5-го уровня. У каждого есть кровать, маленький стол, стул и шкафчик для хранения. Оба шкафчика защищены *глифом оберега* (*причинить серьезные раны*, 3d8+5, DC Поиска 28).

8. Великий клерик

Это - спальня клерика Бэйна 7-го уровня. В комнате есть кровать, стол, два стула и крепкий сундук. Сундук защищен *глифом оберега* (глиф взрыва, 4d8 холод, DC Поиска 28).

9. Высокий клерик

Это - спальня клерика Бэйна 9-го уровня. В комнате есть кровать, стол, два стула, крепкий сундук и платяной шкаф. Сундук защищен *глифом оберега* (глиф взрыва, 5d8 холод, DC Поиска 28).

10. Вход на подземный уровень

Когда в храме содержатся заключенные, здесь стоят стражники.

11. Камеры

Это - типичные камеры в застенках, с запертыми дверьми (DC Открывания Замка 30), соломой на полу и местом для укрепления наручников. В настоящее время в храме нет заключенных.

12. Дополнительное хранилище

Здесь сложено большее количество коробок, бутылей и корзин, содержащих изделия, которые используются менее часто или не будут необходимы до тех пор, пока в храм не придет больше народа (кухонная посуда, дополнительная униформа и так далее).

13. Комната для допросов

В этой комнате есть большой стол и некоторые простые пыточные инструменты. Поскольку храм не нуждался в мучении кого-либо, эта комната не использовалась.

Крыша

К крыше можно добраться по четырем лестницам около области 5 или через секретные двери в восточных башнях. В конечном счете здесь будут установлены баллисты, но до тех пор стена парапета может использоваться для обеспечения половины покрытия для охранников, стоящих за ней и стреляющих в цели на земле. Другие планы состоят в том, чтобы построить лестницы на башнях, что позволит охранникам нести стражу или делать дальние атаки с большей высоты.

Церковь Шар (The Church of Shar)

"Леди Потери, будьте ко мне благосклонны," - Зарена, жрица Шар, громко говорила почти в полной темноте, угрожавшей задушить тусклый свет от ее маленькой жаровни. Текущее пламя освещало лишь тело лежащего без сознания гнолла, тщательно уложенного в ожидании своей судьбы на скале алтаря. Тусклый оранжевый жар смутно отражался от металлических набоек на кожаном доспехе клерика, сейчас запятнанном грязью и пылью дороги. Ей потребовались часы, чтобы достигнуть этого скрытого места со своим бессознательным бременем, но теперь она приближалась к концу церемонии, которая даст ей покровительство Шар.

"Владычица тьмы, благоволите мне," - жрица вытащила из-за пояса любимое оружие своего божества, бритвенно-острый чакрам. Держа его в одной руке, она вознесла другую к потолку пещеры, широко расставив пальцы, прося Шар заметить кровавую жертву. Если божество будет довольным, оно предоставит Зарене божественные заклинания, которых она жаждала. Она в свою очередь использует эти силы для исполнения целей Шар здесь, на Фаэруне. Если божество будет недовольно... она предпочла не думать об этом. Подняв чакрам над своей жертвой, она завершила свое обращение.

"Темное Божество, благоволите мне, сейчас," - медленно и тщательно она опустила чакрам.



Божество Шар является одной из причин того, почему добрый народ Фаэруна боится ночи. Духовенство Шар выполняет команды темного близнеца Селунэ, зловещие желания и планы которой - тема злых легенд. Посвященная распространению ее догмы и выполнению ее пожеланий, церковь Шар - скрытная и засекреченная организация, которая должна практиковать свои обряды в скрытых местах, поскольку вера в некоторых областях запрещена. Значительное количество тех, кто следует за Леди Потери, готово пожертвовать собственной жизнью, если это послужит Темному Божеству, что делает эту организацию особенно смертельным и опасным противником тех, кто поддерживает доктрины врагов Шар. Любая добросердечная персона боится ловушек и лжи Шар - и правильно делает.

Возможно, потому, что недавние годы на Фаэруне были все труднее и труднее, вызывая все больше ревности, ненависти и горечи, культ Шар получил немало новых последователей, а с ними - увеличение своего влияния и ресурсов. Хотя он официально запрещен в некоторых городах, скрытые храмы, посвященные Хозяйке Ночи, разползлились по всему Фаэруну. С этих секретных баз ячейки церкви продвигаются сами и продвигают силу своей секты.

Краткая история

Шар была, есть и будет. Так говорят ее священники, и они скорее всего правы. Ее собственная история восходит к самому раннему происхождению космоса. Темная Шар и ее светлая сестра Селунэ вместе вызвали создание вселенной, в которой родился Торил. Но их противопоставленная природа привела к раздору и наконец к открытому конфликту. В последовавшей божественной борьбе Селунэ одержала победу с помощью новорожденного божества Мистрил (позднее Мистра), рожденного от энергии, взятой у обеих сестер. С тех пор Шар бьется против своего светлого близнеца. Мощная, но изолированная, она потускнела и потеряла часть силы с приходом вечности.

Смертные почитают различные аспекты Шар, в том виде, в котором они появлялись в мире. Ее предпочитают те, чьим желаниям и делам лучше служит темнота, уважают те, кто перенес потерю и вырос ожесточенным, и почитают те, чьи

сердца полны ревности. Все, кто знают восхитительные острые ощущения обнаружения и накопления секретов, особенно обладатели злонамеренного или злобного характера, знают нежность Шар. Ее догма безнадежности перед лицом незаботливого и безразличного космоса обращается ко всем, кому жизнь кажется незначущей и несущественной. В течение

Времени Неприятностей она приобрела сферу Пешер, убив Ибрандала, меньшую силу. С тех пор ее начало уважать множество подземных существ, типа гоблинов, троглодитов и кобольдов.

Сегодня духовенство Шар активно распространяет поклонение ей по всему Фаэруну. Однако, клерикам приходится делать свою работу в секрете, поскольку у Шар много врагов. Инструменты ее клериков в работе по обращению к поклонению Леди Потери преданных других божеств - подрывная деятельность, коррупция и прямой обман.

Организация

Эта секция дает информацию не только о духовенстве Шар, но также и о ее прихожанах.

Штаб: Поскольку культ должен оставаться скрытым, чтобы избежать преследования, он не имеет никакого официального центра поклонения или администрации, которые могут привлечь его врагов. Его самый большой религиозный дом - Храм Старой Ночи в Калимпорте.

Члены: Невозможно узнать точное количество прихожан, считающих Шар своим божеством-покровителем или уважающих ее достаточно, чтобы считаться активными представителями ее церкви. Лучшая из оценок - что, возможно, где-то 100,000 фаэрунцев выбрали Шар в качестве своего покровителя, и из этого количества приблизительно 3,500 - ее духовенство.

Иерархия: Сетевая

Лидер: Шар

Религия: Шар

Мировоззрение: NE, LE, SE

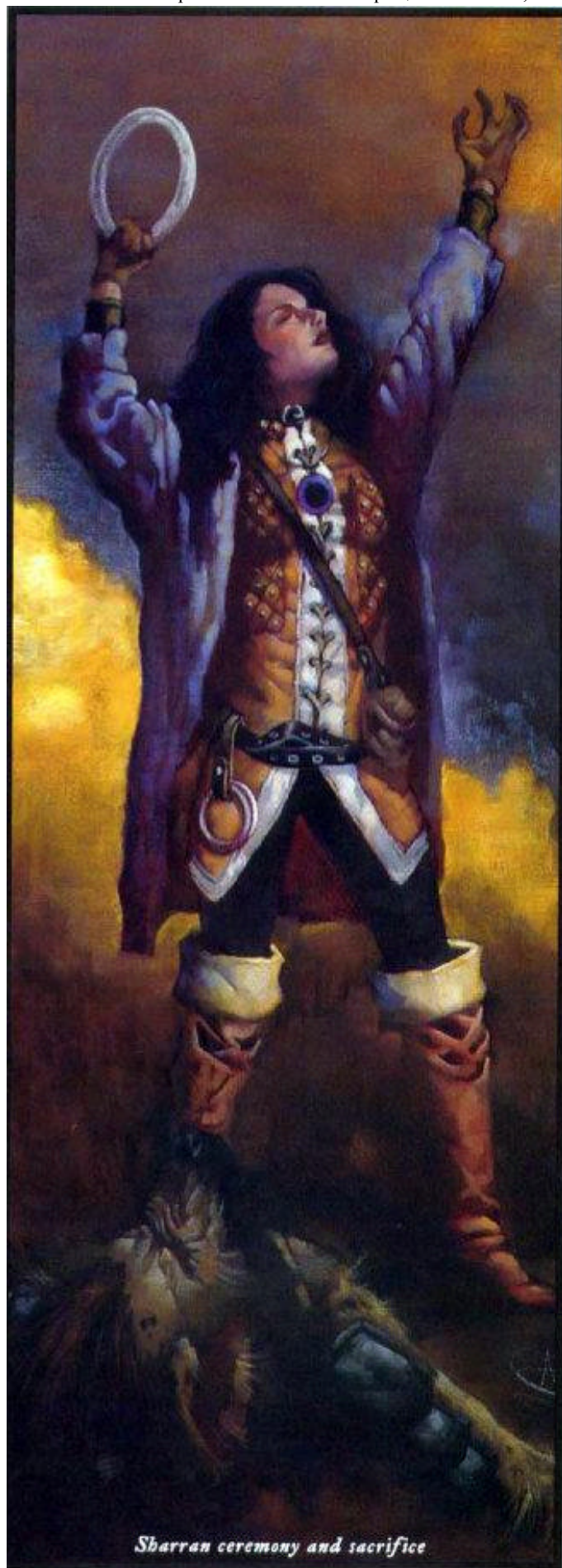
Тайна: Высокая

Символ: Символ Шар - чисто черный диск с глубоко-пурпурной каймой. Этот символ заметно представлен в ее храмах и святынях (хотя в некоторых скрытых областях поклонения символ убирается между службами, чтобы вторгшиеся, наткнувшиеся на храм, не поняли, чем там занимаются). Ее клерики часто носят драгоценности, несущие в своем дизайне ее символ. Они предпочитают гагат или оникс в виде черного центра символа и аметист или пурпурный мрамор для каймы.

Церковь Шар сегментирована на множество отдельных ячеек, работающих независимо. Ячейка обычно организовывается около храма, святыни или места поклонения. Все ячейки в данной географической области находятся под командованием единственного священника. Эти священники связываются друг с другом, но обеспечивают информацией низших лишь по мере необходимости. В конце концов Шар - божество нераскрытых секретов. Действительно ли она фактически лжет своему духовенству - неизвестно, но весьма вероятно, что Шар никогда не показывает больше, чем считает нужным, даже тем, кто хорошо служит ей.

Иерархия

Храмы Шар управляются и администрируются самым старшим (то есть самым мощным) клериком Шара. Иерархия каждого из храмов уникальна, но независимо от ее точной организационной структуры она всегда строится в четко определенной манере. Все члены духовенства знают свое место, и доктрина церкви запрещает попытки улучшить свою позицию... хотя это правило успешно игнорируется честолюбивыми.



Побуждение и цели

Церковь Шар существует для увековечивания себя и для распространения влияния Темного Божества, обращая прихожан в свою веру. Прихожане Шар продвигают эти цели, тайно работая по подрыву и коррупции правительств, религий и людей, посвященных добру или принципам, которые отличаются от их собственных. Это делает их жертвы более восприимчивыми к проповедям Шар и увеличивает вероятность того, что они отвернутся от своих вер и примут ее веру. Хотя их методы могут показаться подобными таковым других злых организаций, каждый член церкви Шар исполняет эти действия не просто ради личной выгоды, а от глубокой преданности Леди Потери и недрогнувшего повиновения ее мирским представителям.

Любая конкретная ячейка церкви может предпринимать разнообразные тайные действия, продиктованные ее старшими. Часто члены ячейки сами не знают точно, почему они должны убить определенного вельможу или захватить бизнес того или иного торговца. Те, кто должны знать это, хранят секрет. Среди духовенства секреты - монеты царства. Они - самые ценные потребительские товары, доступные прихожанину Шар, и они не раздаются небрежно. Шарраны, предлагающие поделиться информацией, ожидают того же взамен.

Секреты также полезны для ниспровержения разума и воли потенциальных прихожан. Удачно нашедший в нужное ухо секрет может заполучить новую душу для Шар намного быстрее и вернее, чем обращение в веру, полученное острием меча. Один из недавних примеров - определенная известная графиня из Сембии, не зная, что ее любимый муж развлекался с ее сестрой... пока священник Шар не напечатал в ее ухо сей ужасный секрет. Графиня испытала все эмоции, которые сделали ее восприимчивой к сообщению Шар - потеря, ревность и горечь. Жажда мести привела графиню в расправленные объятия церкви Шар, и влияние Темного Божества моментально выросло еще на одну душу.

Хотя церковь Шар обычно избегает открытого конфликта с другими религиями, она резко оппозиционно настроена в отношении агентов с честными намерениями, особенно - таковых Селунэ. Ненависть Шар к своей сестре-близнецу столь ожесточенна, что многие из ресурсов и энергии ее духовенства посвящены нанесению такого количества вреда Лунной Деве, насколько это возможно. Ячейка приостанавливает все остальные действия, если получает возможность сразиться с силами Селунэ.

Церковь иногда работает с монахами Темной Луны, элитным орденом колдунов-монахов, служащих Леди Потери. Но такие сотрудничества нечасты, так как Шар предпочитает, чтобы монахи работали независимо (см. Монахов Темной Луны далее в этой книге).

Вербовка

Церковь Шар активно рекрутирует новых членов в качестве прихожан своего божества. Но священников Шар нелегко одурачить, и желающие присоединиться к церкви должны подвергнуться испытаниям и обязательствам веры, включающим в себя методы, откровенные большинству существ доброго мировоззрения. Тех, кто передумывает убивать или принести в жертву любимых, не принимают в духовенство. Часто их самих убивают, обычно те, кто воистину готов показать свою преданность вере. Новых рекрутов-клериков непрерывно проверяют, назначая им дела, требующие бескомпромиссного повиновения иерархии и принципам церкви. Руки большинства инициированных после месяцев членства в духовенстве настолько испачканы кровью, что даже если им придется отречься от своей веры и удастся так или иначе избежать мести Шар, их вряд ли когда-либо пригласят в добрые общества.

Будучи принятым в духовенство, клерик Шар должен демонстрировать непоколебимое и несомненное повиновение к своим старшим. Оспаривать приказы - значит призвать смерть. Клерикам редко даются инструкции, вовлекающие убийственное пожертвование, поскольку Шар не швыряется жизнями своих прихожан, что ведет увеличению их количества. Те, кто хорошо служат вере, узнают ее секреты, но не раньше, чем их сочтут готовыми к этому.

Те, кто выбирают Шар в качестве своего божества-покровителя, потому что обстоятельства их жизни привели к вере в ее сообщения, в общем не имеют проблем найти путь к ближайшей подпольной ячейке. Присоединение к церкви Шар в качестве прихожанина, а не члена ее духовенства, также включает в себя исполнение действий, которые были бы отталкивающими для незлых индивидуумов. Те, кто предают церковь после демонстрации или участия в этих обрядах, естественно, уничтожаются.

Церковь и Теневое Плетение

"Установка Кампании Забытых Царств" детализирует происхождение Теневого Плетения и эффекты, оказываемые на персонажей, которые учатся использовать его силу. Шарранская церковь, естественно, использует Теневое Плетение, хотя и не повсеместно. Секреты Теневого Плетения - один из самых плотно охраняемых секретов шарран. Леди Потери сохранила многие из самых мощных аспектов Теневого Плетения для себя, и раздает меньшие способности тем среди преданных, кого считает достойными.

Время от времени Шар передает своим священникам свое желание устранить специфического заклинателя, использующего Теневое Плетение. Жертвы ее враждебности - обычно не волшебники или колдуны, наткнувшиеся на информацию о Теном Плетении неумышленно, а те, кто получили доступ к нему методом проб и ошибок. Многие из этих заклинателей используют свои таланты Теневого Плетения не тем путем, который приятен Шар. Некоторым из них, пугающимся того, что они обнаружили, фактически хватает безрассудства попытаться вернуть свою магию к ее нормальному состоянию, использующему Плетение. Также шарранские клерики иногда спрашивают свое божество, имеет ли определенный индивидуум, использующий Теневое Плетение, ее одобрение, и пока она не укажет, что желает смерти этой персоны, ее священники игнорируют его действия. Эйрон Морайт (N мужчина полуэльф волшебник 13/адепт тени 3) из Чессенты - один из таких магов, и хотя шарраны плотно присматривают за его делами, Шар явно запретила своим прихожанам каким-либо образом приближаться к нему. Маленькая фракция шарранского духовенства проповедует устранение любого, кто приобрел знание Теневого Плетения иначе, чем став членом церкви Шар. Члены этой фракции рассматривают тех волшебников и колдунов, которые случайно натыкаются на информацию о Теном Плетении, как угрозу безопасности церкви. Кто знает, рассуждают они, кому эти недотепы могут передать эти глубокие секреты? Некоторые представители этой фракции недавно взяли на себя нанимать недобросовестных авантюристов для уничтожения таких индивидуумов под видом преступлений. Сама Шар, конечно же, знает об этой фракции и ее деятельности, но до настоящего времени не предпринимает шагов для ее обуздания.

Последователи Шар, как ожидается, увеличат ее влияние и силу, приведя с собой больше прихожан. Фактически, большинство приходящих в веру Шар обеспечивают не ее клерики. Большинство обращений в веру выполняют семейства или друзья, убеждающие нового приверженца присоединиться к церкви. Немало новообращенных - те, кто перенес настолько ужасную потерю или ожесточенную печаль, что желают лишь забыть ее и этим непреодолимо притягиваются к успокаивающей безнадежности Шар. Немногие из них подозревают, что кто-то из их близких организовал их горе, чтобы заполучить для Шар еще одну душу.

Союзники

Догма Данного Шара, не трудно понять, почему ее церковь имеет немного длительных союзников. Неумолимая и холодная(суровая) догма Темного Божества препятствует союзам всех кроме наиболее временного вида. Те, кто охотно работают рядом с духовенством Шара, делают так со знанием, что Воля Шарран никогда не показывает никакие глубокие секреты или жизненную информацию кроме при наиболее экстраординарных обстоятельствах. Церковь не имеет никакого колебания относительно использования монстров или существ, которые легко подкуплены, управляются или запуганы в обслуживании целей Шара. Нежить, злые гуманоиды и честлюбивые молодые злые драконы обычны среди слуг церкви и случайных партнеров.

Среди Фаэрунских божеств, только Талона не боится, чтобы соединиться с собой регулярно с Шаром, но она делает столь только, когда товарищество приносит горе их общему(обычному) врагу, Ловиатару. Шар наблюдал(соблюдал) карьеру Цирика начиная с его подъема к божественности в течение Времени Неприятностей. Из последних она начала соблазнять его силой Теневого Плетения, которое позволило бы его клерикам освобождать себя от их зависимости от Мистры. Она еще не показала степень ее планов союза с шарранским Цириком даже ее наиболее лояльным клериком, однако, так как она не желает те силы, союзнические ее ненавидящейся сестре, чтобы узнать того, что мог бы хорошо стать наиболее мощным злым культом в Фаэруне.

Враги

Противники Шар - все организованные группы, духовенства и силы добра. Первый среди ее противников - конечно же, ее сестра Селунэ. Ненависть Шар к Лунной Деве упорна, и ее духовенство имеет постоянный приказ уничтожать прихожан ее сестры всякий раз, когда это возможно. Шар особенно восхищается захватом клериков-селунитов для длительных и мучительных пыток.

Столкновения

Авантюристы чаще всего сталкиваются с маленькими группами духовенства Шар, движущимися по делам своего божества: несущими сообщения от одной ячейки к другой, работающими по подрыву или свержению некоего местного органа власти, строящими заговор против церкви Селунэ или занятыми другими делами ради увеличения силы Шара. Одиноким членам церкви путешествуют по всему Фаэруну на миссиях по шпионажу или убийствам. Поскольку они не желают привлекать к себе внимание в тех областях, где их вера запрещена или преследуется, шарраны часто путешествуют замаскированными под торговцев, паломников или даже авантюристов. В землях, где Шар почитают и ее храмы имеют влияние, шарраны не идут на подобные компромиссы.

Типичное столкновение с шарранами включает лидера-клерика по крайней мере 2-го уровня, плюс некоторые мускулы. Если клерики в столкновении имеют достаточно высокий уровень, для них вероятно иметь несколько уровней в престиж-классах божественного ученика или божественного чемпиона. Маги, являющиеся членами церкви, часто сопровождают таких оперативников. Некоторые клерики Шар мультиклассируют как жулики, и среди лидеров групп - заклинателей вполне обычен доступ к Теневому Плетению.

Столкновение с шарранами (EL 5): 1 клерик Шар (NE человек клерик Шар 2), 1 маг (NE полуэльф колдун 1 или волшебник 1), 2 телохранителя (LE человек боец 1).

Столкновение с шарранами (EL 6): 1 клерик Шар (NE человек клерик Шар 3), 1 маг (NE человек колдун 2 или волшебник 1), 2 телохранителя (LE человек боец 2).

Столкновение с шарранами (EL 8): 1 клерик Шар (NE человек клерик Шар 5), 1 маг (SE человек колдун 4 или волшебник 4), 2 телохранителя (LE человек боец 4).

Столкновение с шарранами (EL 10): 1 клерик Шар (NE человек клерик Шар 7), 1 маг (NE человек колдун 6 или волшебник 6), 2 телохранителя (LE человек боец 6).

Столкновение с шарранами (EL 12): 1 клерик Шар (NE человек клерик Шар 9), 1 маг (NE человек колдун 8 или волшебник 8), 2 телохранителя (LE человек боец 8).

Столкновение с шарранами (EL 14): 1 клерик Шар (NE человек клерик Шар 11), 1 маг (NE человек колдун 10 или волшебник 10), 2 телохранителя (LE человек боец 10).

Столкновение с шарранами (EL 16): 1 клерик Шар (NE человек клерик Шар 13), 1 маг (NE человек колдун 12 или волшебник 12), 2 телохранителя (LE человек боец 12).

Далее следует описание клерика Шар, который также приобрел несколько уровней престиж-класса адепта тени (см. "Установку Кампании Забытых Царств"). С персонажем такого вида вероятнее всего можно столкнуться около шарранского храма, но его можно найти практически где угодно, если поблизости есть те, кого он может обратить в свою веру.

Эсвел Грейкастл: Женщина человек клерик Шар 8/адепт тени 5; CR 13; Средний гуманоид; HD 8d8+8 плюс 5d4+5; hp 68; Инициатива +2; Скорость 30 футов; AC 17 (касание 12, застигнутый врасплох 15); Атака +9/+4 рукопашная (1d6+1, +1 *серб*) или +11 дальнбойная (1d4+1/x3, +1 *возвращающийся чакрам*); SA упрек нежити 6/день, теневая защита +2, щит теней, сила заклинания +1; SQ видение при слабом освещении; AL NE; Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +5, Воля +13; Сила 10, Ловкость 15, Телосложение 12, Интеллект 15, Мудрость 17, Харизма 17.

Навыки и умения: Блеф +8, Концентрация +10, Дипломатия +10, Излечение +7, Скрытность +17, Знание (тайны) +10, Знание (история) +8, Знание (местное) +6, Знание (религия) +10, Знание (нежить) +8, Наблюдение +7,

Колдовство +10; Мастерство Экзотического Оружия (чакрам), Коварная Магия, Пагубная Магия, Магия Теневого Плетения, Тихое Заклинение, Неподвижное Заклинение, Выживший, Стойкая Магия.

*Подготовленные заклинания клерика (6/6/5/5/4/4/3; база DC = 13 + уровень заклинания): 0-й - обнаружение магии (2), руководство (2), читать магию (2); 1-й - губитель **, причинить страх **, постигать языки, наблюдение смерти **, обнаружение добра, защита от добра *, 2-й - предзнаменование, темнота **, обнаружение мысли *, восторг **, меньшее восстановление; 3-й - оживление мертвого **, слепота/глухота, черный свет ** (2), яснослышание/ясновидение *, рассеивание магии (2); 4-й - доспех тьмы **, предсказание *, меньший планарный союзник, яд; 5-й - заряд тьмы * (2), рассеивание добра *, убить живое **, 6-й - нахождение пути *, великое рассеивание, слово воспоминания.*

* Заклинение домена. Божество: Шар. Домены: Зло (заклинания зла накладываются с +1 к уровню заклинателя), Знание (предсказания накладываются с +1 к уровню заклинателя).

** DC спасброска = 15 + уровень заклинания для зачарования, иллюзии, некромантских заклинаний и заклинаний темноты.

Имущество: +2 подбитый кожаный теневой доспех, +1 возвращающийся чакрам, +1 серп, кольцо щита разума, посох очарования, свитки круга смерти и сферы неуязвимости.

Эсвел - стройная женщина среднего роста, внешность которой выдает в ней коренную чондатанку: у нее желтовато-коричневая кожа, вьющийся темно-каштановые волосы, спадающие до талии, и глаза цвета янтаря. Хотя она давно покинула свой дом, она провела там достаточно времени, чтобы ухватить чондатанскую черту чистоты, показывая на лице лишь те эмоции, которое она желает показать.

Ее родители некогда были успешными торговцами, внезапно обедневшими из-за некоей неблагоприятной торговой сделки, когда ей было около 13 лет. Почти обнищавшие, они были спасены от бедности неожиданным появлением у своих дверей шарранского духовенства. Лидер партии предложил паре неплохую сумму золотом в обмен на их среднюю дочь Эсвел, и сделка была заключена без неуместных колебаний. С тех пор Эсвел росла в церкви Шар и стала одной из ее быстро восходящих звезд. Она безоговорочно верит в учение и догму своего божества и делает все возможное, чтобы быть образцовой прихожанкой Леди Потери. Сегодня она назначена в секретный шарранский храм в Урмалспире, где она использует ее свою привлекательность и естественный дар к интригам для увеличения численности культа среди богатого и утомленного сембийского торгового класса.

Специальные способности

Поклонение Шар само по себе не предоставляет никаких подобных заклинаниям или сверхъестественных способностей, хотя церковь знает несколько ритуалов, предоставляющих набожным постоянные силы в обмен на личные и денежные пожертвования. Ритуал, как правило, занимает несколько часов и требует вмешательства клерика Шар 9-го уровня или выше.

Ритуал Теневого Мантии: Получатель этого ритуала получает способность окружать себя плащом мерцающих, переливающихся теней, которые он может формировать в пугающую мантию. Она может призывать эту силу однажды в день на 1 минуту. Получатель получает +2 бонус обстоятельств по всем проверкам Запугивания и +1 бонус отклонения к классу доспеха. Пока он окружен мантией, получатель также получает темновидение с дальностью 60 футов и +3 бонус спасбросков против любых святых, добрых или световых заклинаний или эффектов. Шарранское духовенство обычно использует этот ритуал как средство демонстрации своей силы и для запугивания своих врагов. Получатель должен лишиться 500 ХР и поднести Шар черный сапфир, стоящий по крайней мере 2,000 гр.

Ритуал Теневого Прогулки: Этот ритуал дарует получателю способность использовать тени как средство передвижения. Получатель может войти в область тени как стандартное действие и немедленно появиться из другой такой области, которая находится на расстоянии не далее 100 футов. Эта сила - сверхъестественная способность, которую получатель может призывать по желанию. Используя силу ритуала неоднократно, получатель может по сути идти сквозь тени, чтобы достигнуть отдаленного места. Большинство получателей использует ритуал как средство для спасения или для засады.

Путешествие сквозь немеюще-холодную теневую сущность влияет на здоровье пользователя ритуала: каждый раз, когда он призывает эту силу, он переносит 2 пункта временного урона Телосложения и теряет 2d4 очков жизни. Пользователь также может скрыться в пределах теневой сущности вместо того, чтобы появиться из нее, но стоимость этого еще выше: за каждый раунд, в котором получатель не выходит из области тени, он получает 4 пункта временного урона Телосложению и теряет 3d4 очков жизни. Если очки жизни получателя уменьшаются до 0 или меньше или если его показатель Телосложения падает ниже 1, его тело поглощается теневой сущностью и остается пойманным в ней навсегда. Ритуал требует кусочек гагата, стоящий 500 гр или больше, и иссушает у получателя 2,000 ХР.

Демонфеи (The Daemonfey)

Единственным звуком в смутно освещенной каменной палате был жуткий скрип, едва длинный, когтеподобный ноготь Сарии прошелся по голой кости черепа, который она подняла перед собой. Белизна отполированной кости хорошо оттенялась красноватым оттенком ее кожи, и ее кожистые крылья трепетали, пока она рассматривала свою победу. Полуизверг еще раз провела ногтем по выбеленной поверхности черепа и на сей раз улыбнулась, когда звук метнулся, эхом отразившись от холодных камней.

Трофей принадлежал врагу, и именно над его поражением она злорадствовала. Барон Риввик думал узурпировать место своей матери во главе клана, но глупый ребенок Сарии недооценил и то, что она знала его планы, и ее жестокость. Если бы только мать могла быть здесь, подумала Сария, она была бы так довольна!

Демонфеи - клан зла, магически талантливые полуизверги и фей'ри (тифлинги, произошедшие от эльфодемонов-полукровок), недавно освобожденные после столетий заточения, чтобы вновь прийти на Фаэрун. Этот народ - истинные монстры: честолюбивые, жестокие, гордые и совершенно не заботящиеся о чем-либо, помимо своих собственных эгоистичных желаний. Демонфеи - в ядре своем маленькая группа переполненных ненавистью индивидуумов, живущих ради мести тем, кто так давно помешал их планам и заблокировал их от мира. Демонфеи - скрытая, но неизбежная угроза народам и общинам Севера, пока они составляют заговор по наказанию эльфийской расы за то, что у той хватило нахальства заточить их в тюрьму.

Краткая история



Изначально демонфеи были членами Дома Длардрагет - гордого, но политически честолюбивого семейства солнечных эльфов, почти шесть тысяч лет назад жившего в области, которая в один прекрасный день стала известна как Кормантор. Члены дома общались с демонами ради получения силы, и они полагали, что могут усилить свою родословную, смешав ее с инфернальной. Дети, рожденные от таких союзов, действительно были мощными и стали также квалифицированными колдунами. Когда их товарищи-эльфы узнали об этих ужасающих деяниях, они уничтожили Дом Длардрагет. Несколько выживших избежали этого и сбежали.

Столетия спустя эльфийские маги обнаружили оставшихся полуизвергов, отчаянно бившихся, но не сумевших выстоять против сил, вставших против них. Маги заточили горстку выживших после этого нападения в магическую тюрьму, заключившей их на тысячелетия. Пока они оставались в состоянии полудремоты, несколько меньших домов солнечных эльфов решили последовать примеру Дома Длардрагет. Их дети также были за обнаружены оскорбленными эльфами и либо убиты, либо заточены эльфийскими магами.

Разрушение Хеллгейт Кипа в 1369 DR освободило изначальных членов Дома Длардрагет из их столетних тюрем. Они в свою очередь освободили потомков меньших домов, скрещивавшихся с суккубами и инкубами, создав расу солнечных эльфов-тифлингов, известных как фей'ри, и приняли их в Дом Длардрагет.

Организация

Штаб: Подземное логовище на Севере, расположенное под руинами Лотена Серебряных Шпилей, около dwarфских руин, известных как Зал Четырех Привидений.

Члены: 52 (2 полуизверга, 33 фей'ри, 9 служителей и 8 индивидуальных партнеров)

Иерархия: Свободная

Лидер: Графиня Сария Длардрагет

Религия: Демонфеи не поклоняются божествам Фаэруна. Они уважают своих тезок (демоны-эльфы Дома Длардрагет) и воздают должное определенным инфернальным силам.

Мировоззрение: СЕ

Тайна: Средняя

Символ: Как законные наследники Дома Длардрагет, демонфеи не стесняются использовать стилизованную версию древнего герба этого семейства. Ныне дом известен алым фениксом с соболиного цвета крыльями демона, подобными таковым летучей мыши, и сжигающим кнутом, зажатом в его клюве. Традиционные цвета дома - алый и соболиный, и демонфеи включают оба этих оттенка в свою одежду.

Демонфеи структурированы в свободную иерархию под управлением Сарии.

Иерархия

Демонфеи управляется старшим членом Дома Длардрагет. В данном случае этот индивидуум - Сария (СЕ женщина солнечный эльф полуизверг колдун 17), полуэльфийская-полудемоническая Графиня Дома Длардрагет. От клана Длардрагет осталось лишь два полуизверга, Сария и ее племянник Ксхалт (СЕ мужчина солнечный эльф полуизверг варвар 12). Барон Ксхалт обычно строил планы сбросить свою тетушку с поста лидера демонфей, пока не увидел, как она без колебаний убила собственного сына Риввика. Остальная часть демонфей - фей'ри Длардрагет и связанных кланов, горстка их союзников и служителей.

Побуждение и цели

Демонфей ведет желание наказать эльфийскую расу за оскорбление и страдание, которые эльфы им причинили. Сария планирует захватывать солнечных эльфов и использовать их для размножения, спаривая их с вызванными демонами в глубоких убежищах под Высоким Лесом. В конечном счете у нее будет маленькая армия полудемонов и фей'ри, и с этой силой она даст выход хаосу и опустошению на эльфов Севера.

Демонфеи уже похитили несколько солнечных эльфов из Серебряных Маршей и держат их в заточении, готовясь к призыву аутсайдеров для размножения. Однако, прежде чем она сможет предпринять этот план всерьез, она и ее

последователи-фей'ри заняты агрессивной программой по изучению того, каким стал Фаэрун за время их отсутствия. Маленькие разведывательные партии, состоящие из трех-четырех фей'ри, украдкой рыскают по лесам, шпионя за другими существами. Эти разведывательные партии ведут себя с огромной осторожностью, чтобы не быть замеченными, поскольку предупредить эльфов о своем присутствии теперь, пока группа все еще слаба - бедственно для их планов.

Вербовка

Демонфеи верят в насильственное пополнение. Они похищают солнечных эльфов, которых считают "подходящими" кандидатами на демоническое размножение, и таким образом вводят их в общество как нежелающих партнеров. Демонфеи распоряжаются детьми от этих грязных союзов как своими собственными и разбираются с их эльфийскими родителями настолько быстро, насколько возможно.

Союзники

Демонфеи предпочитают держаться обособленно, но иногда они неподолгу работают вместе со злыми гуманоидами. Хотя их предки полагали, что друу - выродки, Сария рассмотрела сближение с ними для обсуждения союза, так как у них, похоже, есть кое-какие общие цели.

До настоящего времени демонфеи не смели приближаться с предложениями союза к любым магам, живущим в цивилизованных областях, даже при том, что им пригодилось бы тайное знание, полученное от таких союзов. Недавно Сария узнала о маленьком, но мощном заговоре волшебников и колдунов, живущих в Лускане - Тайном Братстве - который вряд ли откажется поработать с полуизвергами и фей'ри. Она планирует вступить в контакт с Братством сразу же, как только узнает о местоположении их штаба.

Враги

Демонфеи ставят себя выше всех других существ Фаэруна и считают врагом любого, кто может противостоять им. Однако, их самая ядовитая ненависть и вечная вражда сохраняются для всей эльфийской расы, и особенно - к лунным и лесным эльфам. Графиня Сария чувствует интенсивную, личную ненависть к Серебряным Маршам, потому что эта конфедерация - явный эксперимент, предпринятый ее раздраженно самодовольной эльфийской семьей, и она уверена, что договор взаимозащиты так или иначе был организован эльфами Высокого Леса.

Столкновения

С маленькими группами демонфей можно столкнуться на окраинах Высокого Леса и по всему Северу. Типичное столкновение - один фей'ри-лидер, жулик по крайней мере 7-го уровня, сопровождаемый колдуном и парой бойцов. Индивидуумы, с которыми можно столкнуться - вероятно, уединенные разведчики.

Столкновение с демонфей (EL 8): 1 демонфей - лидер разведчиков (СЕ фей'ри жулик 7), 1 демонфей-маг (СЕ фей'ри колдун 4) и 2 демонфей-охранника (СЕ фей'ри боец 2).

Убежище демонфей

Демонфеи знают местоположение множества подземных структур по всему Северу, не знакомых более молодым расам, теперь живущим там. Старшие эльфы, вероятно, знают многих из этих мест, но не имеют причин предполагать, что кто-либо использует их снова. Сария надеется, что к тому времени, когда эльфы поймут, что их древние противники вернулись, будет слишком поздно, чтобы остановить обновленных демонфей.

Убежище, описанное здесь, некогда было dwarфской путевой станцией, где утомленные dwarфы могли остановиться и отдохнуть в своих путешествиях между цитаделями. Оно расположено в северных пещерах Высокого Леса, приблизительно в 20 милях к западу от Каменной Трибуны. В настоящее время оно занято разведывательной партией, возвращающейся в цитадель демонфей после успешной шпионской миссии в Серебряных Маршах. Если не отмечено иначе, каждая комната освещена парой факелов, воткнутых в железные держатели по каждую сторону дверных проемов.

1. Лестница

Персонажи, проходящие в пределах 30 футов от вершины лестницы, должны делать проверку Обнаружения (DC 20), чтобы заметить вход в убежище, скрытый кустарником и ветвями. Лестница усыпана старыми сосновыми иглами, частицами истлевших листьев и разбросанно й грязью. Центр каждой ступеньки относительно свободен от этих останков - знак того, что эту лестницу недавно использовали.

2. Великий зал

Тот, кто знаком с dwarфской архитектурой, немедленно распознает его в стиле этой большой палате. Никакого снаряжения и оборудования, которыми он приветствовал путешественников, теперь нет, и их заменило зловоние пота, дорожная пыль и слабое, но четко различимое дуновение серы, сопровождающее часть фей'ри.

Пара воинов-демонфей (СЕ мужчина фей'ри жулик 2/боец 1) всегда ждут здесь, сидя на полу около основания входной лестницы, высматривая проблемы. Если они обнаруживают вторгшихся, то мчатся в атаку, и звук битвы привлекает внимание всех остальных существ в пределах убежища.

3. Палата Версина

Версин (СЕ мужчина фей'ри колдун 10) занял эту комнату сам, стараясь выбрать лучший маршрут обратно в штаб демонфей.

Версин Аэлороти: Мужчина фей'ри колдун 10; CR 12; Средний аутсайдер (зло); HD 10d4; hp 37; Инициатива +6; Скорость 30 футов, полет 40 футов (плохо); AC 18 (касание 12, застигнутый врасплох 16); Атака +7 рукопашная (1d8+2/19-20, +1 *длинный меч*); SQ дополнительная форма, выгоды фамильяра, демонические способности, черты эльфа; AL CE; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +5, Воля +8; SR 13, Ловкость 15, Телосложение 10, Интеллект 16, Мудрость 13, Харизма 17.

Навыки и умения: Алхимия +13, Блеф +5, Концентрация +8, Скрытность +4 *, Знание (тайны) +13, Слушание +5 *, Бесшумное Движение +2, Наблюдение +9, Поиск +7 *, Чувство Мотива +4, Колдовство +13, Обнаружение +9 *; Настороженность, Боевое Колдовство, Атака с Лета, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива.

* Фей'ри получают +2 расовый бонус на проверки Блефа, Скрытности, Слушания, Поиска и Обнаружения, включенные в значения выше.

Дополнительная форма: Фей'ри могут менять форму по желанию в гуманоидные формы примерно такого же роста и веса.

Выгоды фамильяра: Предоставляет владельцу умение Настороженность (когда находится в пределах 5 футов); владелец может разделять заклинания; владелец имеет эмпатическую связь.

Демонические способности: Уменьшение урона 10/+1; сопротивление огню 10; *обнаружение мысли, предложение* однажды в день как колдун 10.

Известные заклинания колдуна (6/7/7/5/3; база DC = 13 + уровень заклинания; шанс провала заклинания 20%): 0-й - *обнаружение магии, разрушение нежити, вспышка, свет, рука мага, открыть/закрыть, луч мороза, читать магию, сопротивление*; 1-й - *причинить страх, жир, затемняющая мгла, защита от добра, сон*; 2-й - *кошачья грация, темновидение, выносливость, невидимость*; 3-й - *яснослышание/ясновидение, спешка, замедление*; 4-й - *ледяной шторм, крик*; 5-й - *телепорт*.

Имущество: +1 эльфийская цепная кольчуга, +1 *длинный меч*, 2 микстуры лечения умеренных ран, микстура нейтрализации яда, свиток взрыва-вспышки, свиток меньшего железного стража, кольцо контрзаклинаний (*магическая ракета*), жезл кислотной стрелы Мелфа, 2 водных звезды (по 500 gr каждая), кожаный футляр для свитков, содержащий начерченную от руки карту Севера.



Фамильяр летучая мышь: HD 10; hp 18; AC 21; SQ улучшенное уклонение, может доставлять атаки касанием, может говорить с владельцем, может говорить с животными примерно своего типа; Интеллект 10; см. Приложение I "Руководства Монстров".

Версин - исключительно высокий и изможденно-тощий фей'ри с темно-медными волосами. Его извергское наследие с очевидно, когда видима его истинная форма, но он проводит много времени в других, менее выделяющихся формах (его любимые - таковая полного человека-колдуна со вьющимися белокурыми волосами или лунного эльфа с благородными замашками и тихим поведением).

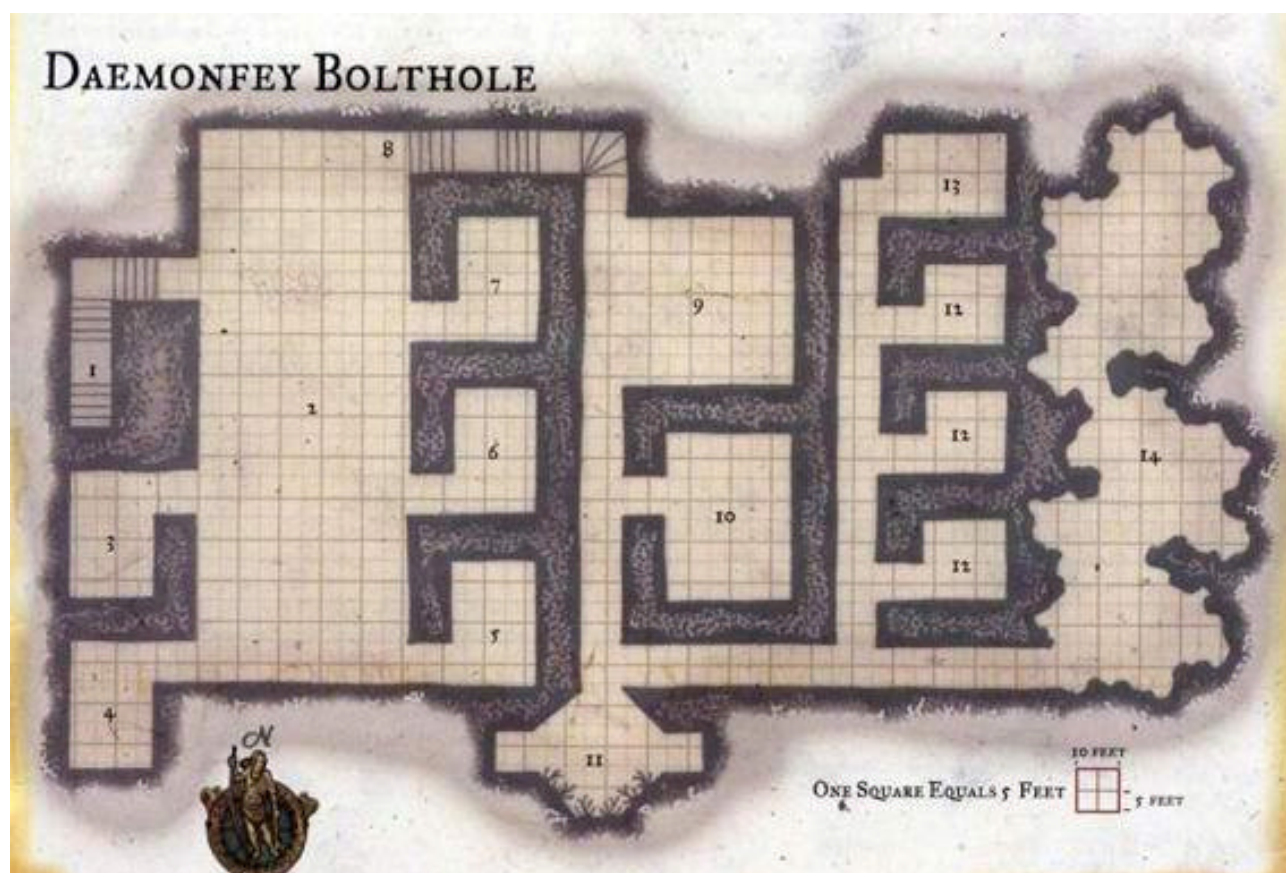
Версин присоединился к Дому Длардрагет после того, как был освобожден из заточения после разрушения Хеллгейт Кипа. Он поклялся в повиновении Сарии и со смаком выполняет ее инструкции. Он искренне верит в ее цели и поддерживает их, отдаваясь или занимаясь разведывательными миссиями и набегами.

4. Палата Териани

Главный разведчик Сарии, дочь Ксхалта Териани Эалост (СЕ женщина фей'ри рейнджер 7), остается в этой палате. В комнате есть ее оснащение для путешествий: рюкзак (нормальное оснащение приключенца, плюс шесть трутов и пузырек огня алхимика), +2 *короткий лук мастерской работы*, колчан 30 с стрелами и 10 стрелами мастерской работы и *микстура невидимости*.

5. Лечебные палаты

В этой комнате остро пахнет добычей. На временных стойках, собранных из ветвей деревьев, растянута шесть оленьих шкур, которые демонфеи выделяют для последующего использования.



6. Палата воинов

Воины, охраняющие вход в убежище, хранят здесь свое имущество - обычное оснащение приключенцев.

7. Комната разведчиков

Три оставшихся члена партии делят эту комнату. Это Джаартаэл Эалозт (СЕ мужчина фей'ри боец 2/колдун 2), Лаэрдия Флошин (СЕ женщина фей'ри жулик 5) и Сариянди Флошин (СЕ женщина фей'ри боец 4). Носимое ими в путешествии оснащение, рюкзаки с обычной приключенческой мелочью и прочее разбросано между их лежаками.

8. Лестница

Эта лестница спускается к нижнему уровню.

9. Кухня

Здесь некогда была кухня, где dwarfsкие путешественники готовили свою пищу. Теперь она вновь пахнет убийством, поскольку здесь есть освеженные туши трех оленей, которых фей'ри убили недавно. Тела висают с каменных крюков, специально для этого вмурованных в потолок на противоположной от двери стороне. Кровь стекает в мелкий желоб, который уводит ее в землю. Большой очаг занимает центр кухни, заполненный недавно собранным валежником, ждущим лишь пламени.

10. Хранилище

Дварфы иногда хранили здесь высушенные и приготовленные пищевые продукты здесь, но теперь это - место последнего приюта чудовищного большого паука, который жил в этой палате, пока фей'ри не убили его. Они еще не потрудились убрать его отвратительное тело.

11. Комната трофеев

Демонфей спилили рога убитых ими оленей и укрепили их на стене этой палаты. Эти рога (всего шесть комплектов, не представляющих существенной ценности) - и охотничьи трофеи, и удобные стойки для сушки плащей и предметов верхней одежды.

12. Пленники

Каждая из этих трех маленьких палат, ранее бывших dwarfsкими спальнями, содержит по паре эльфов-пленников, закованных в наручники. Демонфей захватили этот народ (все представители которого подходят по критериям размножения Сарии, так как они - особенно пригодные и привлекательные члены эльфийской расы) в течение своей экскурсии в Серебряные Марши. Они будут отправлены в цитадель демонфей, ожидая начала адской программы размножения Сарии.

13. Дварфская святыня

Три гигантских дварфских лица, по одному на каждой стене (кроме стены около входа) с негодованием смотрят в центр этой комнаты. Эта область была святыней, посвященной дварфским божествам. Демонфеи лишь мельком заглянули внутрь, поскольку почувствовали себя тут неудобно.

14. Естественная пещера

Весь этот комплекс был некогда естественной системой пещер, что показывает эта его необработанная часть. Дварфы, построившие это место, или не имели возможности закончить ее, или оставили пещеру по некоторой другой причине (возможно, как дань дварфскому божеству).

В дальней части пещеры скрывается три испуганных кваггота. Фей'ри бегло осмотрели пещеру, но не сумели заметить спрятавшихся существ. Квагготы были рабами иллитида, но сумели сбежать от своего владыки некоторое время назад. Выйдя из Подземья за много миль отсюда, существа проделали путь через лес, пока не наткнулись на этот комплекс. Они думали, что нашли, что идеальное место для защиты, пока пару дней спустя не пришли демонфеи. Напуганные возможностью снова попасть в рабство или просто быть убитыми, квагготы остались в пещере. Однако, их скудные запасы продовольствия уже закончились, и растущий голод побудит их к отчаянным действиям, если демонфеи вскоре не уйдут.

Элдрет Велуутра (The Eldreth Veluuthra)

Этим утром лес был почти что идиллическим, раннее весеннее солнце сияло сквозь новые ветви больших деревьев. Ферин-лесоруб улыбался. Зима была трудной. Он и его деловой партнер Лутх шли к рощице серебряных берез, которую они планировали вырубить еще прошлой осенью, прежде чем ранний снег положил конец их планам.

"Ты уверен, что мы на правильном пути?" - спросил Лутх. - "Похоже, эта тропа мне незнакома". - Он хмурился. Ферин внутренне вздохнул. Лутх всегда найдет о чем поволноваться.

Он удержался от едкого словца и вместо этого ответил: - "Доверься мне, я точно знаю, где мы". - Они прошли по тропе еще несколько дюжин ярдов, когда Лутх внезапно остановился и показал Ферину, чтобы тот сделал тот же самое. Раздраженный, Ферин собрался сердито крикнуть, что они зря теряют время, когда Лутх прошептал: - "Ты слышал что-то?"

Ферин покачал головой. Нет, все, что он слышал - нормальные звуки леса: ветер, вздыхающий в ветвях деревьев, мягкое хлопанье прелых листьев под ногами и постоянный щебет - нет, стоп. Где пение птиц?

"Берегись!" - предупреждение Лутха пришло слишком поздно. В его груди появилась стрела, и древко ее еще дрожало от удара. Ферин был следующим. Это произошло за секунды, и трио эльфов с мрачными лицами появилось из низкого кустарника, где они скрывались в засаде.

Элдрет Велуутра - фанатичная группа сторонников превосходства эльфов, посвященная утверждению, что люди немногим лучше паразитов и поэтому должны быть стерты с лица Фаэруна. Эта древняя и скрытная организация действовала начиная с основания Миф Драннора. Ее члены рассеяны по всем эльфийским территориям Фаэруна, особенно в тех областях, которые были в значительной степени освобождены в течение Эльфийского Исхода и теперь малонаселенны, включая Ардип, Кормантор, Высокий Лес, Лунный Лес, Чондалвуд, Зимний Лес, Лес Невервинтер и Граничный Лес. Члены Элдрет Велуутра поражают своих ненавистных врагов, не только ведя убийственные атаки против людей, но также строя планы и заговоры по замедлению или даже остановке расширения людей за пределы и так уже значительных территорий.

Краткая история

Семена ненависти, которую столь остро ощущают члены Элдрет Велуутра, зародились давно, когда в 261 DR был основан великий эльфийский город Миф Драннор. К концу следующего года пять важных эльфийских домов решили, что их идеология не может воспринимать людей иначе чем как наихудший вид выродившихся существ. С их точки зрения люди казались немногим более чем грязными тварями, даже с меньшим количеством разума, чем монстры, бродящие по диким землям. Как указал патриарх Дома Старим, люди загрязняют свои собственные гнезда, уничтожая землю, которую они превращают в руины, продвигаясь к очередному холму.

Несклонность человечества жить в гармонии с землей (чему эльфов учит сама их природа) прогневил членов этих пяти семейств до такой степени, что их ненависть к людям стала их выдающейся определяющей чертой. Отказ этих семейств допустить людей закончился значительным социальным и политическим раздором внутри Миф Драннора. Решение короля открыть город незельфам было последней каплей.

Вместо того чтобы позволить этому развиться в открытый конфликт (который, чувствовали отколовшиеся семейства чувствовали, даст людям одержать верх над эльфами), члены пяти домов предпочли покинуть Миф Драннор. За последующие столетие старшие члены этих семейств тайно встречались с эльфами, разделявшими их философию ненависти, и вместе они обсуждали, как лучше всего обойтись с пагубными людьми. То, что эта работа была непосильной, было ясно. Люди распространялись по Фаэруну подобно лесному пожару, осваивая области, на которые эльфы вообще смотрели с презрением, и таким образом получали территории все больше и больше, чем те, что удерживал весь эльфийский народ вместе взятый.

По мере обсуждения эльфы видели, что количество причин для презрения к людям неуклонно растет. Они с ужасом наблюдали, как жадные люди лишали свою собственную семью пропитания, набивая себе карманы монетами. Они отстраненно наблюдали, как люди огнем и мечом истребляют друг друга, часто уничтожая землю еще полнее, чем уничтожили своих врагов. Они стискивали зубы в раскаленной добела ярости, когда люди совершали в высшей степени

недальновидные дела, вырубая огромные прокосы девственного леса лишь для того, создать расчистить землю для выпаса домашнего скота.

Плачущая Война (711-714 DR), уничтожившая Миф Драннор, была тем случаем, который наконец родил общество как формализованную организацию. Члены организации больше не могли празднично сидеть и просто подсчитывать преступления против природы, совершенные человеческими паразитами. Они чувствовали жгучую потребность сделать что-нибудь со стороны эльфоподобных. Они начали делиться на меньшие группы, чтобы учиться тому, что они себе предназначили - убийству людей. Назвав себя Элдрет Велуутра ("Победный Клинок Народа"), ненавидящие людей эльфы добились первых успехов в 757 DR, начав ряд смертельных атак, которые сохраняются до наших дней.

Организация

Штаб: Нет

Члены: Около 100

Иерархия: Свободная

Лидеры: Лорды Клинка

Религия: Кореллон Ларетиан

Мировоззрение: CN, CE, NE

Тайна: Низко

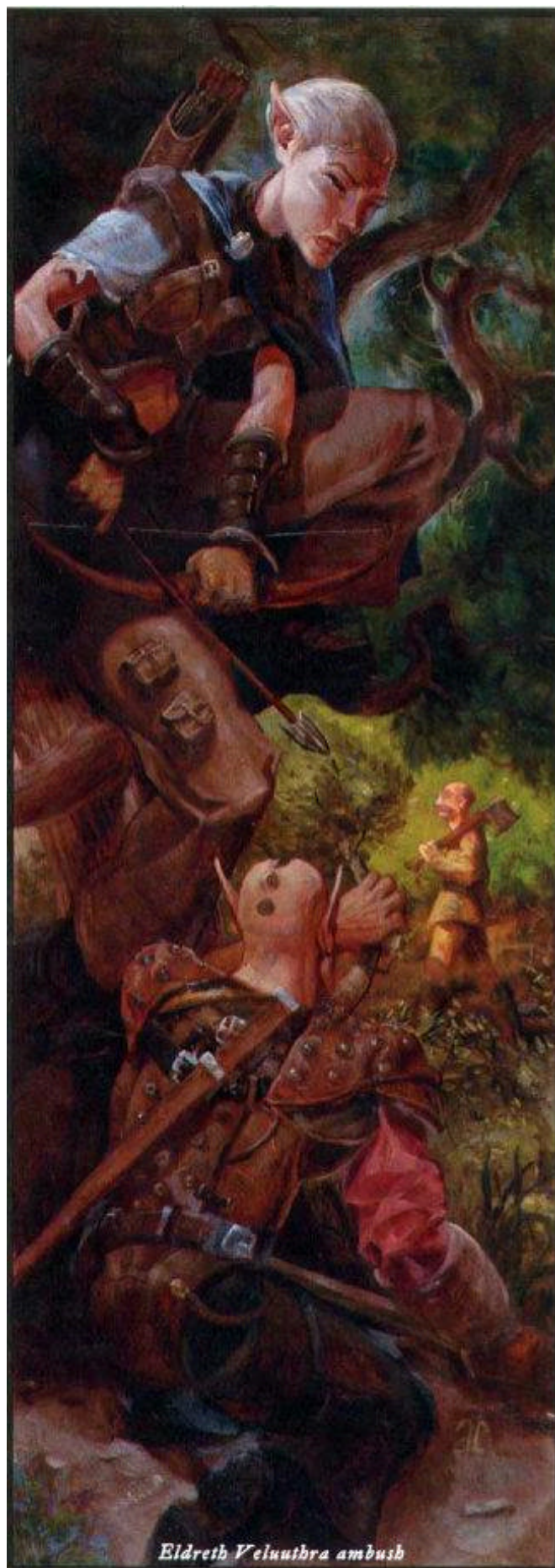
Символ: Стилизованный длинный меч, проходящий через макушку человеческого черепа и выходящий через рот, с трещинами в черепе, исходящими от точки входа меча.

Элдрет Велуутра - свободно организованная группа подобно мыслящих фанатиков. Индивидуальные ячейки организации редко связываются друг с другом, действуя на свое усмотрение для поддержки и продвижения ее целей.

Один из самых известных аспектов организации - то, что она не включает никаких божественных заклинателей. Члены Элдрет Велуутра не только поклоняются исключительно божествам эльфийского пантеона, но - как это ни парадоксально - ни одно из эльфийских божеств не имеет мировоззрения, благоприятного для организации. Часть Элдрет полагает, что группа должна признать, что клерикам-дроу легче получить доступ к лечащей и укрепляющей магии. Но другие считают это отвратительным и отказываются идти таким легким путем. Они уверены, что в конечном счете одно из эльфийских божеств (вероятно, Кореллон Ларетиан) признает ценность миссии группы. В этот день Победный Клинок Народа допустит в свои ряды первых клериков. До тех пор он должно полагаться в отношении лечащей магии на открытый рынок и доброжелательность сочувствующих. (Поэтому наличные деньги играют для организации важнейшую роль, и теперь некоторые из ее миссий направляются именно на получение монет для закупки заживляющих микстур).

Иерархия

Лидеры Элдрет Велуутра - Вел'Никерима ("Лорды Клинка"), руководящий совет, который определяет, какие миссии внесут лучший вклад в цели общества. Члены совета (описанные ниже) выбиваются открытым голосованием из числа старших членов организации. Они проводят много своего времени, собирая и анализируя сведения от агентов и сочувствующих, находящихся в или около центров человеческого населения, и из этой информации они изобретают зацепки для потенциальных миссий. Совет, однако, осуществляет не так много прямого управления обществом. Отдельные члены, как ожидается, будут проводить свои собственные миссии, поддерживающие далеко идущие цели Элдрет Велуутра, работая в одиночку или маленькими командами. Члены могут провести миссии, разработанные Лордами Клинка, но от них не требуют делать это. Даже с такой степенью автономии для миссий Лордов Клинка редко бывает недостаточно добровольцев.



Eldreth Veluuthra ambush

Два самых новых члена Лордов Клинка, Талиндра и Сазвел, заменили предыдущих членов - Фазртал Хишаант и Ситаэрина Селакиира. Лич Фазртал была уничтожен, когда демоны обнаружили, что она шпионит за ними. Ситаэрин, морской эльф, потерял интерес к делам поверхностного мира и вернулся в свой подводный дом.

Бириндаар "Серебряные Рога" Теллиннан (СЕ мужчина лунный эльф олень-оборотень боец 9/колдун 1/тайный лучник 5): Лишь недавно избранный в совет руководства, Серебряные Рога в этом году переместил свои действия в северные пределы Высокого Леса. У него есть особый интерес к срыву амбиций людей Серебряных Маршей. Уроженец Эверески, он получил ликантропию от человека -олень-оборотня, с которым он бился и убил его в битве. Вместо того, чтобы рисковать передать свое несчастье другим эльфам, Серебряные Рога предпочел покинуть Эвереску и ограничиться дикими местами. Это самоналоженное изгнание сделало немного, но способствовало разжиганию в нем жестокого желания отомстить членам расы монстров, разрушившим его жизнь. Он откровеннее и эмоциональнее других Лордо Клинка, а также самый нетерпеливый. Он защищает усиление темпов атак общества, настаивая, что при нынешнем раскладе сил люди одержат верх. Его тирады против предостережений иногда почти что настраивали других членов совета против него. Однако, Серебряные Рога остается популярным лидером среди рядового состава - и за свой неумолимый энтузиазм, и благодаря своим успехам на поле боя.

Элдаэрнет Спеллсталкер (СЕ мужчина солнечный эльф чародей 7/жулик 8). См. статью о нем в секции о Ночных Масках этой книги.

Тординнар Разваэрн (NE мужчина солнечный эльф лич [баэлнорн] волшебник 15/архимаг 3): Из своего склепа глубоко под Лесом Острых Зубов, где он живет со старым зеленым драконом Клаутксинаураком, который также служит его скакуном, Тординнар делает то, что начал так много столетий назад. Поскольку он - единственный оставшийся член основателей Элдрет Велуутра, все члены общества, включая его товарищей - Лордов Клинка, отдадут Тординнару великие почести и уважение. Его личная ненависть к человечеству неустанна и неутолима. Тординнар разрабатывает планы значительной сложности, требующие годы для осуществления, но почти всегда оказывающиеся успешными.

Талиндра Амалист (CN женщина дикий эльф варвар 14): Когда ведомая людьми партия авантюристов вступила в родной Метвуд Талиндры в поисках легендарного утерянного города расы Турами, ее деревня диких эльфов тщательно наблюдала за нарушителями. Но трагическое недоразумение закончилось фатальным столкновением между разведчиками и авантюристами, после чего разведчики остались мертвыми, а авантюристы решили уничтожить поселение диких эльфов.

Самая Талиндра во время резни была далеко от деревни с охотничьей партией, но она вернулась и увидела ужасный результат. Талиндра повела свою охотничью партию против авантюристов, жаждая мести за свой убитый народ. С того дня она посвятила себя защите Метвуда против любых людей, которые стремятся проникнуть через его границы. Два года назад она и ее охотники проделали путь в Шассел, освоившись в одном из покинутых районов города. Оттуда они перешли в Унталасс, где вступили в контакт с агентами Элдрет Велуутра. Боевая ярость Талиндры сделала ее легендой среди членов Победного Меча, и в этом году она была назначена в совет Лордов Клинка.

Если авантюристы всерьез вмешаются в дела Элдрета Велуутра, у них на пути встанут добровольцы Талиндры.

Талиндра Амалист: Женщина дикий эльф варвар 14; CR 14; Средний гуманоид; HD 14d12; hp 91; Инициатива +3; Скорость 30 футов; AC 23 (касание 13, застигнутый врасплох 20); Атака +20/+15/+10 (1d12+6/19-20/ x3, +2 великий топор) или +18/+13/+8 дальнбойная (1d8+4/x3, +1 могучий композитный длинный лук [+3 бонус Силы]); SQ уменьшение урона 2, черты эльфа, быстрое движение, ярость 4/день, странная увертливость; AL CE; Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +7, Воля +5; Сила 16, Ловкость 16, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 8.

Навыки и умения: Подъем +14, Приручение Животного +7, Запугивание +5, Чувство Направления +6, Прыжок +6, Слушание +11, Поездка (лошадь) +5, Поиск +2, Обнаружение +3, Плавание +2, Знания Дикой Местности +11; Слепая Борьба, Увертливость, Улучшенный Критический (великий топор), Прослеживание, Фокус Оружия (великий топор).

Имущество: +3 нагрудник, +2 великий топор, +1 могучий композитный длинный лук [+3 бонус Силы], 20 стрел мастерской работы, 2 микстуры меньшего восстановления, 2 микстуры спешки, амулет естественного доспеха +2.

Сазвел Калаудра (NE мужчина лунный эльф жулик 8/убийца 4): Взросление в одиночку на улицах Хиллсфара достаточно трудно для любого ребенка, но для этого молодого эльфа это был просто кошмар. Сазвел ничего не знает о своем происхождении или родовой линии. Его самые ранние воспоминания - о краже хлеба из домов и магазинов в самых бедных частях городка. Понимая, возможно инстинктивно, что его нечеловеческое наследие наверняка будет означать его смерть, если будет обнаружено, молодой Сазвел терпел боль, маскируя свои эльфийские черты. Обстоятельства озлобили его на человечество, и эта укоренившаяся антипатия лишь усилилась со вступлением его во взрослую жизнь.

В одну роковую ночь Сазвел случайно наткнулся на пару городских стражников, ведущих заключенного-эльфа и, неспособный сдержать растущую внутри себя ярость, он пришел эльфу на помощь. Не желая закончить свою жизнь на арене, Сазвел вывел спасенного эльфа за пределы города маршрутом, известным лишь ворам и контрабандистам.

Эльф, которого спас Сазвел, был никем иным, как Элдаэрнетом Спеллсталкером, находившимся в городе якобы для исполнения миссии для Ночных Масок, хотя, естественно, он принял возможность разведать метрополис для Элдрет Велуутра. Когда Элдаэрнет показал Сазвелу свою истинную преданность, молодому эльфу показалось вполне естественным присоединиться к обществу.

С тех пор он обучился и стал одним из самых способных убийц организации. Он быстро заработал репутацию среди своих коллег как законченный, бесстрашный доброволец, вызывающийся - и доводящий до конца - миссии, которые большинство считало самоубийственными. Он был избран в члены Лордов Клинка в прошлом году, но все еще лично делает дела для организации. В свои 108 лет Сазвел - самый молодой из Лордов Клинка, и многие члены Элдрет Велуутра полагают, что его ждет великое будущее.

Побуждение и цели

"Элдрет Велуутра" означает "Победный Клинок Народа", но подобно называется множество крайних политических групп, так что грандиозный титул не отражает в точности того успеха, которым наслаждается организация, или ее репутацию среди ее собственного народа. Хотя члены организации наслаждались в своем избранном крестовом походе многочисленными успехами, даже им приходится признать, что их усилия не вылились в что-то хотя бы отдаленно похожее на препятствие людям как расе.

Тем временем другие эльфы, знающие об Элдрет Велуутра, редко признают ее. Для большинства их группа - в лучшем случае затруднение и тема, которую при возможности следует избегать. По иронии судьбы фанатизм - черта личности, которую многие эльфы скорее связали бы с людьми, чем со своей собственной расой, но этот факт, очевидно, упущен Победным Клинком.

Побуждение организации - ненависть, и цель ее проста - стереть с лица земли настолько много людей, насколько возможно. Ее методы равно просты, начиная с того, что большинство действий Элдрет Велуутра сосредоточено на устранении человечества. Несколько миссий Победного Клинка, специально разработанные и поддержанные Тордимаром Разваэрном, сформулированы как пользующиеся преимуществом короткой продолжительности жизни людей и еще более короткими их воспоминаниями, блокируя или препятствуя расширению людей на дикие территории.

Агенты Элдрета Велуутра неразборчивы в выборе мишеней. Разрушение человеческих действий любого вида, от торговых караванов до сельского хозяйства, попадает в пределы их возможных действий и оправдывается их отношением. Человеческие рейнджеры, охотники, исследователи и подобный народ - частые их цели, так как они представляют собой авангард человеческого вторжения в новые области. Человеческих первопроходцев и поселенцев беспокоят достаточно безжалостно, начиная с того, что уничтожение их ферм иногда замедляет или даже останавливает их продвижение на данную территорию. Полуэльфы, которых Элдрет Велуутра считает отвращением, также преследуются подобными способами.

Общество использует четыре основных типа тактики, описанные здесь с примерами каждой.

Прямое действие: Убийство людей напрямую. Следует отметить, что сколь бы они не желали сделать это, агенты организации не убивают каждого человека, пересекшего их путь. Делать так было бы глупо, поскольку это подвергает эльфов ненужному риску захвата или смерти.

Косвенное действие: Подстрекательство других групп или рас к нападению на людей и их поселения. Агенты организации устроили далеко не один "набег орков" на человеческие деревни.

Естественная атака: Отклонение реки для затопления сельхозугодий, наведение хищников на домашний скот или насылание опасных существ на человеческие общины.

Экономическая атака: Прерывание караванных маршрутов грабежами на дорогах, блокирование шахт, производящих ценные полезные ископаемые, драгоценные камни или руды, или насылание чумы насекомых для уничтожения зерновых культур.

Большинство членов Элдрета Велуутра более чем терпеливы. Они понимают, что их желание видеть Фаэрун лишенным людей требует значительного времени для раселизации. Это отношение отражено и в их действиях. Команда рейнджеров Победного Клинка может позволить себе потратить месяцы и даже годы, разведывая новое человеческое поселение и его окрестности. Люди, являющиеся жертвами атак Победного Клинка, и не подозревают, что за их передвижениями и прогрессом, возможно, наблюдали годами или даже десятилетиями перед нанесением удара. Кажется, что рука людей пока сверху, но эльфы могут ждать. В конце концов, у них есть время.

Вербовка

Большинство членов Победного Клинка - солнечные эльфы. Также в их рядах есть несколько лунных эльфов, диких эльфов и лесных эльфов. Членство друу непозволительно, поскольку Элдрет Велуутра ненавидит темных эльфов почти настолько же, насколько и людей, несмотря на общие социальные взгляды обеих групп. Большинство рекрутов - сравнительно молодые эльфийские бойцы, жулики или волшебники, имеющие против людей личную обиду.

Союзники

Крошечное меньшинство эльфов - прежде всего солнечные эльфы, но также и некоторые из других подрас - сочувствует Победному Клинку. Эти сочувствующие иногда обеспечивают агентов Элдрета Велуутра помощью и поддержкой в форме припасов и информации. Информация для действий группы особенно важна, и Лорды Клинка заботятся о том, чтобы с осведомителями, служащими организации, обращались с уважением и хорошо их вознаграждали. Еще одно меньшинство эльфов, примерно равное количеству сочувствующим и осведомителям, разделяет точку зрения Победного Клинка в отношении нежелательности людей, но не одобряют жестоких методов общества.

Враги

Руководитель в рядах врагов Победного Клинка - вездесущие Арфисты, агенты которых - возможно, треть целей наступательных действий организации. Кто угодно и что угодно, непосредственно помогающее человечеству и человеческим общинам, также привлекает на себя вражду Элдрет Велуутра. Например, законными целями рассматриваются рейнджеры всех рас, защищающие или помогающие человеческим поселениям, и друиды, роши которых расположены около человеческих общин.

Несмотря на тот факт, что некоторые пункты их целей подобны, Элдрет Велуутра чувствует к демонфей лишь антипатию, считая их отвращениями того же разряда, что и полуэльфы.

Столкновения

Столкновения с Элдрет Велуутра вероятнее всего в лесистых областях, где группа наиболее активна. Поскольку они сторонятся городских областей, кроме случаев сбора информации, с членами организации обычно нельзя столкнуться в

общинах крупнее большого городка. Маленькие ячейки, защищающие территорию, обычно включают одного эльфа-лидера - бойца, рейнджера или волшебника, одного эльфа-жулика или волшебника и одного эльфа-стажера (обычно бойца, рейнджера или волшебника).

Элдрет Велуутра считает свою способность работать в тайне своим важнейшим активом. Ее враги не смогут поразить то, что не могут найти. Почти равно по важности глубокое чувство солидарности членов. Предательство среди членов Победного Клинка практически неизвестно; большинство предпочтет скорее умереть, чем разгласить информацию, которая может повредить их целям или братьям.

Возможно, самая большая слабость группы - ее целеустремленная преданность одному идеалу. Члены организации негибачемы в своей вере и в отношении к людям, и враг, который знает их фанатизм, иногда может использовать его против них.

Члены Элдрет Велуутра предпочитают избегать любой конфронтации, при которой они не ставят акценты сами и не контролируют ландшафт. Они любят атаковать из засады и не считают такую тактику сколь бы то ни было постыдной, когда она направлена против людей и тех, кто объединен с ними. Перед выходом на миссию они стараются попрактиковаться на тех типах ландшафта и в тех условиях, в которых может произойти столкновение. Когда они не могут избежать прямой конфронтации или борьбы лицом к лицу, члены организации бьются в команде и стараются использовать тактику волчьей стаи (окружая врагов и нападая одновременно, чтобы измотать противников) всякий раз, когда это возможно. Они не смущаются жертвовать собой, когда этого требует ситуация, особенно если это может гарантировать успех миссии или безопасность организации.

Столкновение с Элдрет Велуутра (EL 7): 1 эльф-лидер (NE эльф рейнджер 5), 1 маг (LE эльф волшебник 3), 1 стажер (NE эльф боец 1).

Столкновение с Элдрет Велуутра (EL 9): 1 эльф-лидер (NE эльф рейнджер 7), 1 маг (LE эльф волшебник 4), 1 стажер (NE эльф боец 2).

Столкновение с Элдрет Велуутра (EL 11): 1 эльф-лидер (NE эльф рейнджер 9), 1 маг (LE эльф волшебник 4), 1 стажер (NE эльф боец 3).

Огненные Ножи (The Fire Knives)



Леди Дженна застенчиво улыбнулась молодому принцу и выскользнула из своего шелкового платья.

"Подойдите ко мне, мой лорд. Подойдите ко мне и поцелуйте меня", - прошептала она ему.

Улыбающийся кормирский вельможа заключил Дженну в объятия и они поцеловались глубоко, неистово.

Дженна знала, что принц почувствует клинок, вонзившийся в его мягкий живот, но по мере того как яд проникнет в его печень, он быстро испытает холодное наводнение... экстаза? Счастья? Она не была уверена.

Леди Дженна закончила поцелуй и отстранилась, чтобы принц мог восхититься при лунном свете ее совершенными формами. Затем она подняла правую руку к своей груди, и кровь принца оставила на ее коже маленькую темно-красную дорожку, капая с кончика стилета.

Молодой кормирец попытался закричать, пробовал схватить красивую убийцу, но смог лишь резко упасть на колени, чувствуя, как по телу разливается онемение.

Дженна встала перед умирающим на колени, поцеловала его в лоб и прошептала ему на ухо:

"Прощание", - злобно промолвила она - "столь приятная печаль".

Маленькая, но смертельная банда аристократов-убийц, Огненные Ножи - убийцы в изгнании. Изначально будучи обществом квалифицированных убийц, основанным непосредственно в Кормире, члены организации были вынуждены покинуть свою родину, когда была обнаружена и обнародована их роль в убийстве местного лорда. Давно задумывая свергнуть кормирскую монархию, Огненные Ножи тайно перегруппировались и теперь работают из города Вестгейт, где они объединились с Ночными Масками.

Краткая история

Происхождение Огненных Ножей восходит более чем на четыре столетия назад, когда основатели группы собрали в свободную конфедерацию грубую, но готовую банду жуликов, головорезов и бандитов. Эта "гильдия" вела свои делишки в южной части Кормира, ее численность росла вместе с ее успехами. Ее грабежи сделали южные дороги опасными для путешественников, несмотря на все усилия солдат монархии. В конечном счете гильдия могла похвастаться многими сотнями квалифицированных и хорошо обученных преступников, а также намного большим количеством головорезов и бандитов низкой квалификации, тайно управляемыми знатью, которую никто и не подозревал (и не смел обвинять). Не ограничиваясь грабежом путешественников на большой дороге, члены гильдии начали вести более крупную игру. Их успех привел к позору, который почти уничтожил их.

В 1227 DR бандиты напали на королевский караван и убили Короля Дхалмасса и его королеву Джаласс. Обвинение немедленно пало на Огненных Ножей. Была ли группа фактически виновной в этом царубийстве или просто оказалась

удобным козлом отпущения - неизвестно. Нынешний Дедушка Убийц утверждает, что это была подстава от начала до конца и что это было первое из долгой череды несправедливых преследований Огненных Ножей, поддержанных Домом Обарскир. Столкнувшись с перспективой казни при обнаружении, члены Огненных Ножей легли на дно или ударились в бег. Потихоньку они восстановились в городах на границах Кормира. Однако этот инцидент привил в их рядах укоренившуюся и ядовитую ненависть к знати Кормира и к Дому Обарскир в частности, поскольку именно это семейство сильнее всех требовало голов Огненных Ножей.

В последующие годы Огненные Ножи вели свои обычные незаконные действия и также преследовали агрессивные цели по мести кормирской знати. Их мстительная кампания была весьма успешной. Они и их агенты непосредственно ответственны по крайней мере за две дюжины необъяснимых смертей среди знати и королевского дома Кормира. Но в конечном счете удача или судьба обернулись против них, и их обвинили в убийстве очень популярного Лорда Белгарда Хантсильвера в 1341 DR. Король Азун IV, очень огорченный потерей своего друга детства, объявил за убийцами общенациональную охоту, осудив их на вечное изгнание из Лесного Королевства. Изгнанники осели в Тилвертоне и Вестгейте, где они стремились восстановить свою измученную организацию, чтобы иметь возможность нанести Кормиру и его королю решительный мстительный удар. Они были почти уничтожены в 1357 DR, когда их план убийства Азуна IV повлек за собой неприятные последствия, убившие почти всех вестгейтских членов организации.

Оставшиеся члены Огненных Ножей вновь медленно и глубоко перегруппировались, начиная с 1369 DR, когда сосланные отделения Дома Блет и Дом Кормаэрил прибыли в Вестгейт. Старшие представители обоих семейств сильно желали отомстить за свое оскорбление, восстановив одного из самых печально известных врагов Кормира и вновь обернув его против своей родины.

Организация

Штаб: Секретные убежища под Замком Кормаэрил в городе Вестгейт

Члены: 75

Иерархия: Милитаристская

Лидер: Лорд Тагрет Кормаэрил, Дедушка Убийц

Религия: Нет

Мировоззрение: LE, NE

Тайна: Средняя

Символ: Огненные Ножи используют в качестве своего символа тонкий кинжал, нож или стилет острием вниз. Сверкающее красно-оранжевое пламя идет вдоль всего клинка. Этот знак, навешанный картой из комплекта кинжалов колоды Талис, появляется на объектах и корреспонденции, которые увидят лишь самые доверенные члены организации. Он также используется как "визитная карточка" для отметки убийств, проведенных Огненными Ножами.

Иерархия

Огненные Ножи используют традиционную иерархическую структуру, в которой вся власть выделяется и проистекает от Дедушки Убийц. Этот устрашающий старый убийца отдает распоряжения через своих помощников, которые в свою очередь командуют различными отраслями организации и ее членами.

Лорд Тагрет Кормаэрил (LE мужчина человек боец 3/жулик 7/убийца 7) не допускает абсолютно никакого инакомыслия в рядах своей организации. Придирчивый и неприятный скряга, Тагрет не столь хил или беспомощен, как выглядит - факт, который с своему горю обнаружило множество потенциальных узурпаторов и лидеров переворотов. Неестественная энергия пожилого вельможи идет из магических источников. Годами он платил золотом и сокровищами за заклинание, помогающее продлевать его жизнь и поддерживать его здоровье, несмотря на немалый возраст. Он остро понимает, что и для его семейства, и для Огненных Ножей наступают тяжелые времена, и он волнуется, что его истощающееся личное состояние истощается, вынуждая его наконец встретиться с разрушительным действием времени. Он обращал внимание на поиск средств стать личем, но сама мысль о том, чтобы стать скелетным чудищем, не особенно привлекает его.

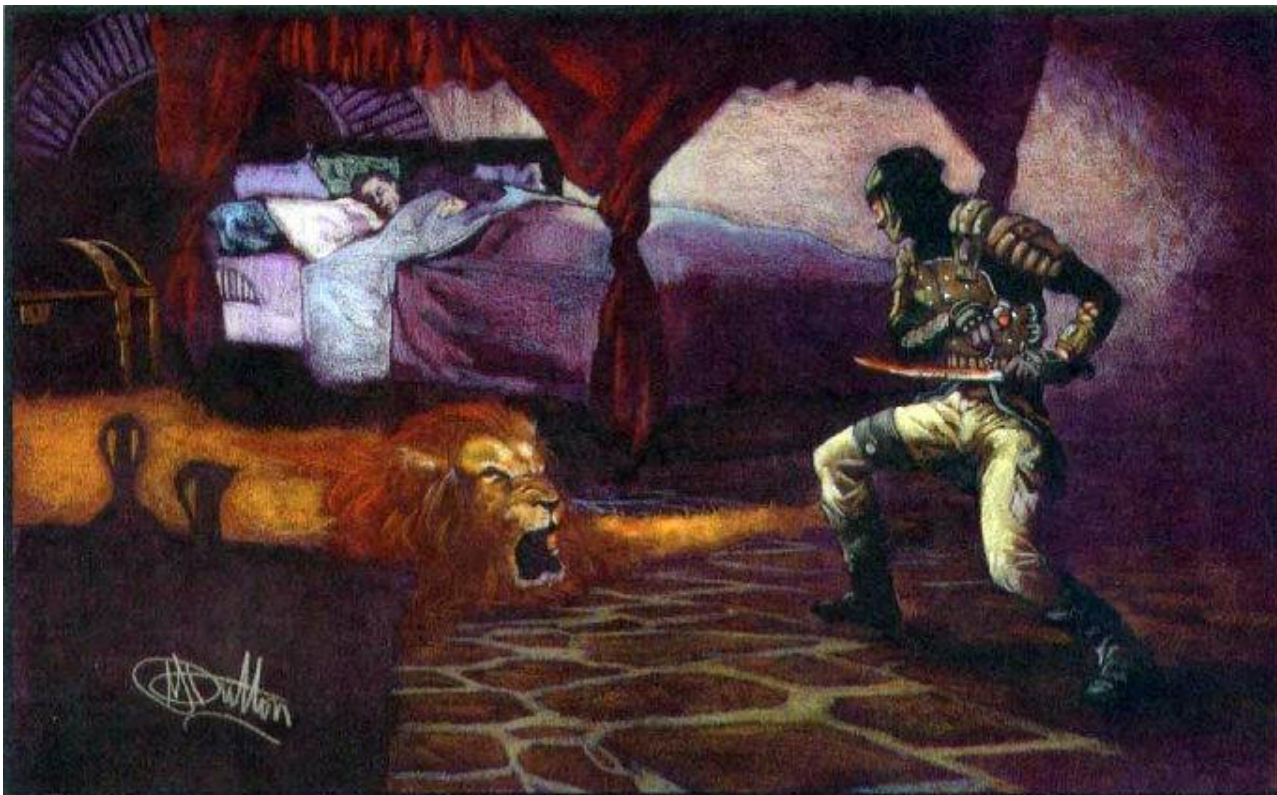
Тесные связи Огненных Ножей с (или манипуляция ими) Ночными Масками не особенно уживается с нынешним Дедушкой Убийц. Он слишком хорошо знает, кем и чем является Ночной Король, как знает и понимает и природу Двора Ночных Владык. Он также знает, что для Огненных Ножей или любой другой банды организованных преступников далее невозможно работать в пределах Вестгейта без соглашения с вампирами, возглавляющими Ночных Масок. Тагрет разделяет с Орбакхом мечты об империи, будучи не против отдать ему во владение все Побережье Дракона - особенно если это означает получить взамен Кормир и его невыносимо благородное королевское семейство.

Похоже, что Орбакх и его миньоны проявляют все увеличивающийся контроль над более молодыми членами организации. Совратив некоторых из самых честолюбивых молодых Огненных Ножей неопределенными (и почти наверняка ложными) обещаниями вечной жизни, Ночной Король теперь имеет значительное влияние на повседневные дела общества. Тагрет волнуется, что его контроль над Огненными Ножами проскальзывает, и он начал думать, что однажды ночью ему придется противостоять королю-вампиру в борьбе, которая должна определить судьбу гильдии.

Побуждение и цели

Огненные Ножи хотят убить так много членов кормирской знати, сколько возможно. Некоторые члены полагают, что Огненные Ножи должны сосредоточить все свои ресурсы и энергию на уничтожении только Дома Обарскир, который они считают подлинным строителем неудач гильдии. Однако, Дедушка Убийц остается посвященным нацеливанию на полную гамму знати Кормира.

Среди более молодого поколения Огненных Ножей Некоторое бродит некоторое приглушенное ворчание, подпитываемое квалифицированными манипуляциями Ночного Короля. Эти юные убийцы полагают, что работы по продвижению плана Орбакха - сделать империю на Побережье Дракона - гораздо более привлекательны, чем трата всех своих дней на подготовку смертей горстки знати, с которыми многие из них никогда не встречались лично. Они утверждают, что план Ночного Короля позволит Огненным Ножам поработить Кормир и в военном отношении, и экономически - гораздо более привлекательная перспектива.



Независимо от своих миссий или политических взглядов, члены этой организации предпочитают проводить свои убийственные действия, пользуясь преимуществом своего статуса чистых аристократов, способных свободно и неприметно перемещаться в пределах высокого общества. Они хорошо используют свое благородное, продвигаясь и подбираясь к своим целям. Далеко не одна жертва принимала своего противника за всего лишь франта с ветром в голове вплоть до того момента, когда клинок убийцы вонзался между ее ребрами.

Огненные ножи предпочитают использовать отравленные клинки (яд гигантской осы, когда им удастся заполучить его, но подходят практически любые ядовитые вещества), подбираясь поближе к своим целям посредством либо своих аристократических уловок, либо умной маскировки. Они не пренебрегают при необходимости подсыпать яд в еду или питье жертвы. Они презирают то, что считают "зверским" оружием, типа удавок и арбалетов.

Большинство агентов Огненных Ножей на убийствах работает в одиночку. Некоторые используют небольшое количество сообщников, которые могут помочь им провести убийство и затем благополучно спастись. Достаточно удивительно то, что плата, которую Огненные Ножи просят за свои смертельные услуги, учитывает ресурсы нанимателя. Дедушка Убийц понимает ценность совершения и выполнения контрактов всех видов. Он любит говорить более молодым убийцам, что их грязные руки незаменимы, так что иногда он соглашается провести убийство за более низкую плату, чем обычно могут потребовать Огненные Ножи. Эта традиция позволяет новым членам гильдии получить ценный опыт из первых рук прямо "в поле" и, кроме того, обеспечивает более профессиональным убийцам возможность держать свои навыки скрытности и наблюдения столь же острыми, как и их клинки.

Вербовка

Поскольку большинство Огненных Ножей - члены знати, рожденные в двух элитных (если и потускневших) хозяйствах, организация редко рекрутирует тех, кто далек от генеалогического древа. Хотя не все члены сосланных отраслей Дома Блет и Дом Кормаэрил - члены Огненных Ножей, многие являются таковыми и исполняют для организации разнообразные функции - помимо убийств. Для Огненных Ножей гораздо более вероятно нанять не-членов семейства на меньшие положения или нанимать их для неких услуг по мере необходимости.

Другой аспект - отношения гильдии с Ночными Масками, тревожащие Дедушку Убийц - зависимость роста Огненных Ножей от вампиров в отношении ресурсов и информации. Зачем влезать в проблемы по обширной разведке цели, как Огненные Ножи в молодости, если миллионы Орбакха обеспечивают ту же информацию по малой цене или вообще бесплатно? Эти тенденции Тагрет не переваривает, и они подкармливают его страхи в отношении того, что Огненные Ножи медленно ассимилируются в управляемую вампирами гильдию воров.

Столкновения

"Установка Кампании Забытых Царств" содержит информацию и статистику для типичного агента Огненных Ножей.

Типичная команда убийц Огненных Ножей (EL 8): 1 убийца Огненных Ножей (человек жулик 4/боец 1/убийца 2); 2 дежурных (человек обыватель 3); 1 телохранитель (человек боец 2).

Дом Каранок (House Karanok)

Пресмер очнулся от боли. Хотя один глаз его заплыл, он мог видеть, что был привязан к металлической стойке на груде веток и травы. Странные фигуры в белых робах впились в него взглядом. Он понятия не имел, как попал сюда.

"Что со мной? Вы освободите меня?"

Лидер группы в робах промолвил: - "Волшебник Пресмер, Вы будете казнены за ваши преступления".

"Преступления? В каких преступлениях Вы меня обвиняете?"

Лидер хихикнул. - "Ну, колдовство, конечно же". - И затем его огненное заклинание разожгло костер.

Город Лутчек в Чессенте управляется безумным семейством, называемым Каранок. Они поклоняются тому, что они называют Энтропией, Великим Ничто, и готовят уничтожение всех "волшебников" (колдунов, волшебников, dwarфов или эльфов). Народ за пределами Чессенты (и, в этом отношении, вне Лутчека) считает их глупцами, поскольку Энтропия, считают они - лишь гигантская *сфера уничтожения*. Возможно, так это и было, но теперь некая божественная сила отвечает на их молитвы, и Энтропия родила пять меньших сфер. Теперь представители Дома Каранок приобрели особняки в других городах Фазруна и переместили меньшие сферы (известные семейству как "дочери Энтропии") в эти места, используя особняки как базы для их своих схем по уничтожению всех волшебников.

Каранокам неизвестно, что сила Энтропии управляется Тиамат, божеством позади уважаемого героя Чаззара. Тиамат увидела возможность захватить силу рьяной веры семейства Каранок и использовала *сферу уничтожения* как проводник своей силы. Теперь последователи Энтропии способны накладывать клерические заклинания - прогресс, в котором они видят знак того, что их странное божество благословило их и приходит время ударить за пределами Чессенты.

Краткая история

В 1161 DR семейство Каранок при подозрительных обстоятельствах стало лидерами Лутчека. Хотя все записи о событиях были уничтожены, вероятно, не обошлось без убийств, так как к нынешнему времени не выжило никаких потомков старого благородного семейства. Они занимались беспорядочным, но сравнительно эффективным управлением городом, вполне по-чессентски враждая с другими городами-государствами. В 1324 DR Лутчек вторгся в Мордулкин, воспользовавшись серьезными потерями последнего от чумы, но был побежден. Они обвинили в своем проигрыше служащих Мордулкину шпионов-волшебников, и Каранок. Каранок овладела идея уничтожения волшебников.

Где-то около 1346 DR в самом большом особняке Дома Каранок появилась особенно большая *сфера уничтожения*. Сфера материализовалась в середине пыточной палаты и полностью поглотила мучимого волшебника. Увидев в этом предзнаменование, члены дома пали на колени и отдали почтение планарной аномалии, которую они называли Энтропией. Перестроив свой особняк, чтобы это место стало главной храмовой палатой, Каранок вслепую почитали свое небожество, веря, что оно поможет им исполнить их цели.

В конце 1370 DR божество Тиамат использовало свою силу для изменения сферы, сделав ее проводником своей энергии. Она начала в облике Энтропии предоставлять божественные заклинания знати Дома Каранок. С тех пор она заставила сферу создавать меньшие сферы, которыми могут управлять члены дома. Каранок поклоняются дочерним сферам, и они, как известно, призывали из них чешуйчатых монстров-рептилианов (абишай) для предписания воли Каранок и самой Энтропии.

Организация

Эта статистика относится к благородному дому Каранок из Чессенты в целом.

Штаб: Лутчек, Чессента

Члены: Приблизительно 300 членов благородного дома, плюс охранники и служители

Иерархия: Милитаристская

Лидер: Маэрос Каранок

Религия: Энтропия (Тиамат).

Мировоззрение: LE

Тайна: Нет (хотя группы за пределами Чессенты скрывают свою идентичность и цели).

Символ: Символ Дома Каранок - буква Торасса К, над которой - сжигаемая ветка (вероятно, представляющая ведьмину траву).

Иерархия

Каранок имеют ячеичную структуру, основанную вокруг извоначальной Энтропии и ее пяти дочерних сфер. Они хорошо организованы, но им позволяется функционировать почти что независимо. Следующие - некоторые из более важных членов Дома Каранок.

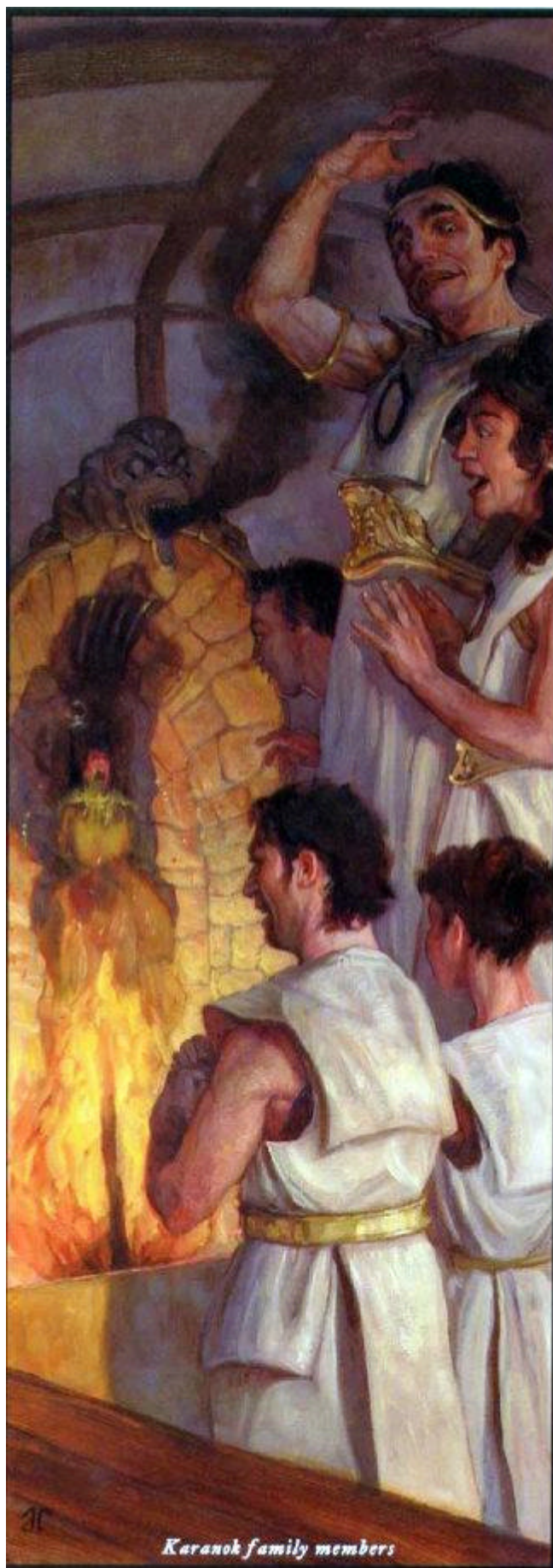
Маэрос (LE мужчина человек аристократ 18/клерик Энтропии 1 [Тиамат]) - древний человек, почти старик, редко способный понять, что у его семейства теперь есть немного шансов следовать его целям.

Джаэриос (NE мужчина человек аристократ 13/клерик Энтропии 4 [Тиамат]) - сын Маэроса и правитель города. Он наслаждается силой и особенно любит наблюдать за тем, как сжигают волшебников.

Наэрос (NE мужчина человек аристократ 3/боец 9/клерик Энтропии 1 [Тиамат]) - сын Джаэриоса. Высокомерный, жестокий и любящий уродовать своих жертв перед сожжением, Наэрос полагает, что его не могут убить и что он может делать то, что хочет, потому что сила его семейства защитит его.

Каэстра (LE женщина человек аристократ 4/клерик 7/энтропист 3 Энтропии [Тиамат]) - самый мощный клерик семейства и номинальная глава всех религиозных действий.

Повроа (LE мужчина человек аристократ 6/клерик 5) - кузен Джаероса и лидер одной из ячеек Энтропии, расположенных не в Чессенте. Выросший с ненавистью к волшебникам, он даже не носит магических изделий, если не знает, что они были созданы клериками (даже если это были клерики низших божеств).



Karanok family members

Побуждение и цели

Ненависть - первичное побуждение Каранок. Они ненавидят волшебников более чем кого-либо, а те, кто охотно ведут дела с волшебниками - на втором месте. Они похищают известных волшебников, а затем сжигают их на костре из ведьминой травы (см. приложение) в жертву своему странному божеству. Они постоянно предлагают 10,000 гр в награду любому, кто убьет Эльминстера, Симбул или Келбена. Они иногда входят в контакт с Жентаримом, но связи группы с волшебниками делают этот союз нежелательным. Каранки также любят разрушать Тэйские анклавы и (если не удастся похищать или убивать) изводят их учеников.

Вербовка

Каранки открыты для работы с любым, кто заинтересован в убийстве волшебников. Это означает, что им легко вербовать недальновидный или напуганный народ, но они редко используют для этого силу. У них на службе обычно много головорезов, и иногда они стараются сокрушить своих противников-волшебников простым количеством.

Союзники

Помимо членов их собственного дома и охранников и служителей, Дом Каранок имеет немного союзников за пределами границ Лутчека. В своем родном городе любой благородный может призвать на помощь городскую стражу, что делает нападение на Каранок в их собственном городе опасной и глупой затеей.

Столкновения

Типичное столкновение с семейством Каранок - таковое с одним-двумя членами дома (аристократы или аристократы/клерики 3-го уровня или выше) и четырьмя-десятью телохранителями (воины 1-го уровня). Более мощные члены дома имеют скорее больше телохранителей, чем более мощных. Несколько редкое ночное столкновение может включать единственного абишай любого цвета, всегда носящего тяжелую робу, чтобы скрыть свою природу.

Каранки предпочитают засады, так как они не желают позволять волшебникам осквернять воздух и их тела колдовством в честном бою. Они посылают волны головорезов бить и хватать противников-волшебников, пока клерики используют многочисленные заклинания *тишина* и *удержание персоны*, чтобы не дать волшебникам читать заклинания. С незаклинателями разбираются более обычными способами. По возможности Каранки предпочитают устранять волшебников поодиночке, вместо того чтобы нападать на полные партии приключенцев, но, как известно, они нападали и на группы, если были достаточно отчаянны или особенно нетерпеливы.

Престиж-класс

Энтропист (Entropist)

По мере того как Каранки исследуют свои новые колдовские способности, некоторые из самых продвинутых студентов настраивают свое тело на Энтропию или ее дочерей. Эти студенты развивают странные силы и по-

новому используют свою божественную связь, и хотя это тормозит их продвижение в качестве заклинателей, они считают свои новые способности того стоящими.

Энтропист - клерик аспекта Тиамат, известного как Энтропия, который проявляется как большая *сфера уничтожения*. Овладеваемые уничтожением волшебников, они используют силу сферы и изучают, как защититься против ее эффектов. Подобно всем клерикам Энтропии, они носят белые робы, иногда отмеченные единственным черным кругом.

Большинство энтропистов получило несколько уровней клерика, и большинство их - аристократы из семейства Каранок в Лутчеке. Для других также возможно присоединиться к этому престиж-классу, если они покажут себя стоящими Каранок и продемонстрируют свою лояльность Энтропии. Колдуны, волшебники, эльфы и дварфы никогда не станут энтропистами.

Энтрописты работают вместе, а также с клериками Энтропии. Большинство последователей Энтропии боится их из-за сил, которыми они сами не обладают, и за их странную связь с Великим Ничто.

Hit Die: d8.

Требования

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

Мировоззрение: Законно злое

Навыки: Концентрация 5 разрядов, Знание (тайны) 5 разрядов, Наблюдение 4 разряда.

Умения: Образование, Великая Стойкость.

Специально: Должен был убить эльфа, колдуна или волшебника, или в бою, или казнь его сожжением на ведьминой траве.

Колдовство: Способность читать божественные заклинания 4-го уровня.

Покровитель: Энтропия (Тиамат).

Навыки класса

Навыки класса энтрописта (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Излечение (Мудрость), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (местное), Знание (религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Наблюдение (Интеллект) и Колдовство (Интеллект).

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ЭНТРОПИСТ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+0	+2	Контроль сферы, святость тела	-
2-й	+1	+3	+0	+3	Тайное сопротивление	+1 уровень существующего класса
3-й	+2	+3	+1	+3	<i>Рука энтропии</i>	-
4-й	+3	+4	+1	+4	<i>Тайное разрушение</i>	+1 уровень существующего класса
5-й	+3	+4	+1	+4	Глаз энтропии	-

Особенности Класа

Все следующее - особенности класса престиж-классов энтрописта. Подобные заклинания способности используют божественный уровень заклинателя энтрописта.

Мастерство оружия и доспехов: Энтрописты не получают никакого мастерства с оружием, доспехами или щитами любого типа.

Заклинания в день: Энтропист продолжает обучаться божественной магии, настраиваясь на силы энтропии. Таким образом, когда персонаж достигает 2-го или 4-го уровня в этом классе, он увеличивает свою колдовскую способность, как будто он также получил уровень в божественном колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс упрека или командования нежитью, одобренный враг и так далее). Если персонаж имел более одного божественного колдовского класса, прежде чем он стал энтропистом, он должен по достижении 2-го или 4-го уровня решить, к которому классу он добавляет эти колдовские уровни.

Контроль сферы (Su): Энтропист имеет способность управлять *сферой уничтожения*, как будто используя *талисман сферы*.

Святость тела (Su): Энтропист защищен против заклинаний или эффектов, которые уничтожили бы или радикально преобразовали бы форму его тела, типа *дезинтеграции*, *имплозии*, окаменения или *полиморфа*. Эти эффекты не могут затрагивать энтрописта, если он этого не пожелает. Он также не затрагивается *сферой уничтожения*, проходя сквозь нее, как сквозь воздух. *Рука энтропии* или глаза энтропии (см. ниже) не оказывают на него никакого эффекта.

Тайное сопротивление (Su): Энтропист 2-го уровня или выше получает +2 бонус на все спасброски против тайных заклинаний, неважно - происходят они от Плетения или от Теневого Плетения.

Рука энтропии (Sp): Расходуя доступную ячейку заклинания, энтропист 3-го или более высокого уровня направляет силу Энтропии в черный туман вокруг одной из рук. *Рука энтропии* может использоваться для рукопашной атаки касанием как стандартное действие и наносит 1d6 пунктов урона + 1 пункт на уровень ячейки заклинания, которым она создана. Рука может использоваться в том раунде, в котором создана, и сохраняется количество раундов, равное уровню божественного заклинателя энтрописта. Например, клерик 7/энтропист 3 может расходовать подготовленное заклинание *лечение умеренных*

ран (2-й уровень) для создания руки энтропии, которая наносит 1d6+2 пунктов урона и продолжается 10 раундов. Рука в остальном функционирует подобно заклинанию касанием. Энтропист может использовать эту способность неоднократно в день, при этом каждый раз расходуется ячейка заклинания.

Тайное разрушение (Sp): Однажды в день энтропист 4-го уровня или выше может создавать магическое поле энергии, которое проявляется как небольшой дымный туман, препятствующий наложению тайных заклинаний. Поле - 30-футовое испускание, сосредоточенное на энтрописте. Любой, кто пытается читать тайные заклинания в пределах поля, должен преуспеть в проверке Концентрации, как будто читая защитно (DC 15 + уровень заклинания). Если проверка терпит неудачу, заклинание теряется. Поле держится в течение количества раундов, равного уровню божественного заклинателя энтрописта.

Глаз энтропии (Su): Однажды в день, до максимума в 5 раундов, энтропист 5-го уровня может создавать миниатюрную сферу энтропии. Глаз энтропии абсолютно черный, 2 дюймов в диаметре и может быть продвинут энтропистом на 30 футов как стандартное действие. Против объектов глаз наносит 3d6 пунктов урона, обходя твердость объекта. Против существ энтропист должен делать дальнюю атаку касанием, чтобы поразить цель, и если она успешна, глаз наносит цели 3d6 пунктов урона (Стойкость - вполровину, DC 12 + модификатор Мудрости энтрописта); это обходит уменьшение урона, так как является магическим эффектом. Глаз при создании появляется в квадрате энтрописта и может быть перемещен и использоваться для атаки в том раунде, в котором он сформирован. Если энтропист прекращает концентрироваться на глазе, он исчезает.



Особняк Караноков

Это размещение указывает комнаты в пределах особняка Караноков. Если не отмечено иначе, все двери в особняке - простые деревянные двери со средними замками (DC Открывания Замка 25). Двери поддерживаются в хорошем состоянии (не застревают). Внутренние двери, которые не ведут к спальням, обычно незаперты. Ночью маленькие фонари в прихожих обеспечивают освещение.

1. Входная путь

Дверь, ведущая наружу - прочная деревянная дверь с хорошим замком (DC Открывания Замка 30). Эта маленькая комната охраняется единственной персоной (LN человек воин 1), когда дом открыт для приема посетителей, а в остальном пуста.

2. Комната ожидания

Это - комната ожидания и зал для тех, кто желает поговорить с членом дома. Ее обстановка - два низких стола и несколько удобных стульев. У комнаты высокий потолок.

3. Комната стражи

Каждая из этих комнат - спальня отдельного охранника дома (LN человек воин 1). В каждой есть кровать и сундук, содержащую личные принадлежности охранника жителей дома.

4. Хранилище

В этом хранилище много полок, содержащих различные домашние припасы.

5. Палаты служителей

Каждая из палат, подобных этой - дом двух служителей дома (LN человек обыватель 1). В каждой есть две кровати (или одна кровать, если эти два служителя - пара) и пара сундуков.

6. Кухня

Эта область содержит большой слив, печь и много полок. На полках - кухонная утварь, посуда, компоненты и так далее. Дверь, ведущая наружу - прочная деревянная дверь с хорошим замком (DC Открывания Замка 30) и остается запертой, когда кухню никто не использует.

7. Столовая

Здесь знают и их гости принимают пищу. Тут есть обеденный стол и много стульев.

8. Комнаты для гостей

Каждая из этих комнат для гостей содержат кровать, маленький стол и стул.

9. Комната стражи

Любая личная охрана посетителей остается здесь, так что они могут наблюдать за гостями в области 8.

10. Храмовая палата

Эта прямоугольная комната содержит сферу черноты 2-футового диаметра, парящую в воздухе, много подушек для преклонения колен и картины на стенах, представляющие черную сферу, проливающую дождь разрушения на волшебников всех видов. Секретная дверь-ловушка в полу ведет к области 24.

11-16. Комнаты знати

Каждая из этих комнат - квартира одного из представителей младшей знати дома. Все комнаты одинаково снабжены кроватью, столом, бюро и стулом.

Благородные, занимающие каждую из комнат, следующие:

11: Сандиратэй (LE женщина человек аристократ 1).

12: Тапфо (LE женщина человек аристократ 1/клерик Энтропии 1 [Тиамат]).

13: Чемис (LE мужчина человек аристократ 2/клерик Энтропии 1 [Тиамат]).

14: Балчэй (LN женщина человек аристократ 1/клерик Энтропии 2 [Тиамат]).

15: Гаукон (LE мужчина человек аристократ 3/клерик Энтропии 2 [Тиамат]).

16: Пантерия (NE женщина человек аристократ 4/клерик Энтропии 3 [Тиамат]).

17. Комната Теллереса

Это - спальня Теллереса (LE мужчина аристократ 4/клерик Энтропии 3 [Тиамат]), второго в команде этой ячейки. В комнате есть кровать, бюро, стол и стул.



18. Комната Повроса

Это - спальня Повроса (LE мужчина аристократ 6/клерик Энтропии 5 [Тиамат]), лидера этой ячейки семейства Каранок. В комнате есть кровать, бюро, стол и стул.

19. Комната старшей стражи

Это - комната старших охранников семейства (LE человек боец 3). Семейства этих охранников поколениями служили Каранок. В опрятной комнате есть кровать, стол и стул.

20. Прихожая гобеленов

Эта широкая прихожая увешана гобеленами, изображающими жизнь в Лутчеке, а также один из них демонстрирует Зутохека, известного (и умершего) члена семейства Каранок.

21. Купальня

Главные особенности этой комнаты - большая железная печь со встроенным резервуаром для воды (обеспечивающим горячую воду для ванны), ванна и занавеска для приватности. Дверь в северной стене имеет хороший замок (DC Открывания Замка 30). Секретная дверь на восточной стене - типичная секретная дверь (DC Поиска 20).

22. Пост стражи

Охранник (LN человек воин 1) стоит здесь на страже всякий раз, когда в доме есть посетители, чтобы не дать неверным войти в комнату за ним. Обе двери к этой комнате имеют хорошие замки (DC Открывания Замка 30) и всегда остаются закрытыми.

23. Темница для волшебников

Это то место, где семейство держит похищенных волшебников перед их казнью. Комплекты наручников вмурованы в стену. Наручники разработаны так, чтобы запереть и руки, и ноги, а также предотвращать любое движение субъекта. Заточенных волшебников также обычно раздевают от всего имущества и затыкают им рот. (Волшебникам, которые обездвижены, у которых заткнут рот и сняты все материальные компоненты, тяжелое накладывать заклинания).

24. Комната для сожжения волшебников

На маленьком каменном возвышении в дальнем конце комнаты есть небольшая груда древесины и ведьминой травы. На стене за возвышением есть металлическая рамка, к которой можно приковать персону. Маленькие отверстия в потолке над возвышением позволяют дыму уходить вверх, в область 10, где они поглощаются *сферой уничтожения* (Каранок видят в этом путь подношений Энтропии, когда они сжигают волшебника). Дверь-ловушка в потолке ведет к области 10.

25. Секретный выход

Этот туннель ведет в восточном направлении и (после пары закрытых дверей) соединяется с частью коллектора. Этот проход иногда используется для контрабанды похищенных волшебников в особняк.

Железный Трон (The Iron Throne)



Лошади каравана в панике вздымались и метались, когда бандиты неслись по краю оврага, идущего рядом с пыльной дорогой. В мгновение ока в караване фургонов воцарился беспорядок. Атака была настолько быстрой, что не оставила владельцам фургонов времени организовать защиту. Усмехающийся лидер бандитов приблизился к владельцу каравана, который щурился на солнце, чтобы разглядеть черты большого человека.

"Хорошая встреча, Мастер Газдинн!" - вырос перед ним вооруженный и бронированный наездник. - "Прекрасный день для поездки по этим опасным диким землям, не так ли?" - Уши владельца каравана Газдинна задержались. Он не знал этого бандита, но преступник отлично знал его. Умен, подумал он. Это не обычный набег.

"Берите то, что Вы хотите", - он ответил тоном, предполагающим, чтобы он далек от счастья. - "Я подозреваю, что нам так или иначе не удалось бы Вас остановить".

"Вы слишком добры", - с улыбкой промолвил бандит. Он поглядел вокруг на своих людей, стремительно разгружавших из фургонов коробки, корзины и бутылки. Очевидно, удовлетворенный увиденным, он вновь

обратил свое внимание на владельца каравана и сказал: - "Теперь, Газдинн, есть маленький вопросик о вашей беседе три ночи назад в той таверне, с таким глупым названием..."

"Пьяный Дроу?" - рискнул вставить Газдинн, решив, что это может оказаться полезным. Бандит вновь усмехнулся.

"Она самая! Вы говорили с одним из своих конфедератов, неким торговцем древесиной из Врат Балдура. Вы сказали ему, что беспокоитесь, что не наняли достаточно охраны для этого торгового предприятия. Как видите, Вы были правы, но это несущественно". - Бандит понизил голос; его улыбка исчезла, а глаза стали холодными. - "А важное состоит в том,

что Вы сказали своему другу, что подозреваете, что бандитизм на этой дороге поддерживался Железным Троном. Вы опять же были правы, но ваши подозрения стоят дороже торговых товаров". - Быстрее, чем Газдинн смог уследить, бандит вскинул ручной арбалет и прострелил ему горло.

На поверхности Железный Трон кажется еще одной гильдией торговцев. Группа якобы посвящена преследованию монополии на торговлю оружием в определенных частях Фаэруна - цель, которую она преследует с необузданным рвением. Хотя другие торговцы обвиняют Железный Трон в увеличении его доли торговли оружием через такие сомнительные методы, как бандитизм и убийства, такие жалобы едва ли необычны между конкурентами. По крайней мере, так говорят торговцы, являющиеся номинальными лидерами Железного Трона.

Правда - в том, что эта коммерческая компания является не просто еще одной бандой жадных торговцев, делающих золото ценой этики. Общественные лица Железного Трона - просто прикрытые истинных лидеров организации, безжалостных убийц, которые не остановятся ни перед чем для достижения экономических целей Железного Трона. Владыки Железного Трона не гнушаются никакими из грязных уловок. Однако, зловещие аспекты группы идут глубже простых убийств. По сравнению с коллегами-торговцами, с использованием которых Железный Трон намеревается получать свою грязную прибыль, он, конечно же, намного необычнее, не говоря уже о том, насколько опаснее.

Краткая история

Железный Трон - относительно недавнее развитие экономической истории Фаэруна. Изначально он был детищем уникального индивидуума - Сфены, дочери мощного дьявола. Квалифицированная убийца, она использовала свои таланты для служения своему отцу и в его междоусобных войнах против других жителей Баатора. Странный несчастный случай случился со Сфеной в течение одной из ее миссий по уничтожению врага на Фаэруне в 1347 DR. Все ее тело стало твердым и прозрачным. Случай, столь изменивший ее, также освободил ее от Баатора, позволив ей остаться на Фаэруне. Сфена задумывала Железный Трон как средство своего восстановления. Она намеревалась обменять всю организацию дьяволу или, возможно, другой экстрапланарной силе в обмен на восстановление ее тела. Она придумала название для организации во время речи перед первыми своими миньонами: "Мы будем управлять Сердцеземьем железным кулаком. Мы будем управлять им с Железного Трона, построенного из оружия, которым мы торгуем, из кандалов наших рабов, из простых гвоздей наших фургонов и из железа в крови тех, кто выступит против нас. У железа есть сила и власть - и у нас они будут".

Слова Сфены были пророческими. Железный Трон быстро получил значительную долю в торговле оружия, отделившись от области оснащения для торговли и коммерции (типа караванных фургонов, лошадей и сопутствующих припасов). Тактика Сфены проектировалась таким способом, чтобы ее представители могли настаивать, что организация всегда действовала в пределах буквы закона. Однако, она не пренебрегала воровством, диверсиями или убийствами, и другие торговцы быстро узнали, что пересечь путь Железного Трона - значит начинать готовиться к различным атакам и вмешательствам против себя и своего бизнеса.

Сфена исчезла немногим более года назад, в 1371 DR, при обстоятельствах, предполагающих причастность дьяволов. Ее главные лейтенанты подозревали, что ее отец или один из его врагов уволок Сфену обратно в Баатор. Когда она исчезла, организация была повергнута в хаос. Боевые линии были быстро протянуты между лейтенантами Сфены, каждый из которых думал, что станет идеальным лидером торговцев в отсутствие их властительницы. Второй в команде после Сфены, Кракош, в конечном счете захватил управление группой, объединившись еще с несколькими лейтенантами. Однако, ко времени победы в конфликте Железный Трон уже потерял землю под ногами в торговле оружием. Теперь Кракош и его помощники заняты серьезными попытками по восстановлению и превышению прежней силы организации.



Организация

Штаб: Торговые офисы в Сюзейле

Члены: 3,530

Иерархия: Сегментированная

Лидер: Кракош

Религия: Железный Трон как организация не почитает никакого специфического божества. Популярны религии - Келемвор, Маск, Шар, Вокин.

Мировоззрение: LN, LE, CN, CE, NE

Тайна: Высокая

Символ: Стилизованный железный трон. Группа использует упрощенный набросок этого символа как метку своей собственности и троп.

Иерархия

Нижний эшелон Железного Трона разделен на единицы, действующие независимо. Только Кракош, Мариди и их самые близкие помощники знают всю переплетенную структуру организации. Тех, кто занимается повседневными делами, информируют строго по мере необходимости.

Кракош (CN мужчина штормовой гигант колдун 10) встретил Сфену во время злополучной попытки убийства, изменившей ее форму. Ее отец назначил ей устранить дочь знатного штормового гиганта, жившего на Фазруне, но предположительно строившего планы нападения на владения лорда-дьявола. Штормовые гиганты почуяли и казнили ее. К немалому всеобщему удивлению, она не погибла, когда голова ее покинула плечи - удивительно, но ее кости и ткани кристаллизовались. Она была вполне жива, хотя решительно гротескна.

Кракош, штормовой гигант, живший в цитадели во время прихода Сфены, был полностью неудовлетворен своей жизнью. Сын придворного, лишенного покровительства правящей знати, Кракош посчитал оскорбление своего семейства труднопереносимым. Он давно собирался покинуть дом, и появление интригующего маленького убийцы оказалось тем катализатором, которого он ожидал. Освободив теперь кристаллическую Сфену из подземелья вельможи, он помог спасти ее из цитадели гигантов и путешествовал вместе с ней при помощи *амулета изменения себя*, маскировавшего истинную форму штормового гиганта. Молодой штормовой гигант во время путешествия влюбился в свою странную компаньонку; в свое время обещала ответить на его привязанность. Он стал ее главным лейтенантом, когда она основала Железный Трон. Кракош знал, что коммерческие амбиции Сфены мотивировались желанием восстановить ее тело, и он стремился помочь ей в этом. Крайне преданный Сфене, он предпринимал любые задачи или миссии, которых она требовала. Простое его присутствие помогало держать других ее лейтенантов и их лакеев "в струнку".

Когда Сфена исчезла, Кракош сначала полагал, что она была убита при перевороте, начатом некоторыми из агентов Железного Трона. В отместку он начал разрушительные атаки против тех, кого считал ответственными за это, всеми средствами разжигая войну среди оставшихся адъютантов. Он объединился с волшебником Мариди, после чего заклинатель убедил Кракоша, что не только не следует ничего делать с исчезновением лидера, но что есть все шансы, что она все еще жива и находится в руках некоего дьявола или конкурента. Пара выиграла борьбу за управление Железным Троном, и с тех пор Кракош посвятил себя возвращению создания своей возлюбленной к его прежнему состоянию. С Мариди в качестве помощника штормовой гигант уже добился в отношении этого больших успехов.

Кракош редко появляется в своей гигантской форме, предпочитая проходить на человека со своим *амулетом изменения себя*.

Мариди (NE мужчина полуэльф волшебник 13/жулик 3), сембец по рождению, первоначально связался со Сфеной и Кракошем из-за силы и богатства, которые они предложили. Он продолжал работать с Железным Троном, но по мере хода лет его уже не удовлетворяли выгоды, которые могла предложить организация. Он начал исподволь выяснять мотивации и способности Сфены. Мариди полагал, что Железный Трон может удвоить или даже утроить свою ежегодную прибыль, если за все отвечать будет кто-либо более интеллектуальный - он сам, например. Зная дьявольские связи Сфены, Мариди решили воспользоваться преимуществом ее истории. Он сумел переслать словечко лорду-дьяволу - отцу Сфены, уведомив его о местонахождении его ребенка. Как он и ожидал, миньоны дьявола в конечном счете захватили Сфену и вернули ее в Баатор, где, надеется Мариди, она останется навечно. Для Мариди было несложно манипулировать мучающимся Кракошем, контролируя штормового гиганта.

Побуждение и цели

Кракош желает прежде всего обнаружить Сфену и вернуть ее. К сожалению, он не имеет ни малейших идей, с чего начать, да и Мариди тоже (или по крайней мере он так утверждает). Он приказал всем членам организации обыскивать области, в которых они ведут дела, на предмет признаков или слухов о своем пропавшем лидере. Тем временем он намеревается увеличить операционную область Железного Трона, чтобы область поисков также могла быть расширена. Все знают, что Сфена находится в руках одного из их торговых конкурентов или гниет в подземелье некоего короля, ожидая спасения. Он готов ради нее обыскать Фазрун и не смутится использовать любые средства для ее возвращения. Он плотно полагается на суждение Мариди и консультируется с волшебником перед тем, как делать какие-либо важные решения.

Тем временем Железным Троном через своего штормового союзника в значительной степени управляет Мариди - так, как ему заблагорассудится. Кракош послушнее всего, когда это касается изменения деловых методов. Все, что требуется от Мариди - заявить или подразумевать, что его советы позволят штормовому гиганту сделать Железный Трон более успешным, надавливая на его возможность обнаружить потерянную любовь. Когда придет время и Кракош сослужит свою службу, Мариди намеревается устранить его и управлять Железным Троном самому. Мариди уже убедил Кракоша, что группа должна начать торговать наркотиками, приобретая их в анклавах Красных Волшебников и перепродавая их по более высокой цене в других местах.

Рядовые члены состоят прежде всего из торговцев, владельцев караванов, солдат, бандитов, жуликов, ездовых, ремесленников, шпионов, убийц и диверсантов. Подающее большинство этого народа, охватывающего почти все цивилизованные фаэрунские расы, имеет своим первичным желанием обогащение. Часть из них желает богатства и силы, и самые талантливые и квалифицированные среди таковых продвигаются на авторитетные положения в пределах организации.

Железный Трон фактически занимается законной торговлей оружием и доспехами. Их караваны приветствуются в многочисленных городах по всему Сердцеземью из-за мастерской работы и магического оружия, которые они привозят (многое из которого украдено, вытаснено из подземелий нанятыми приключенческими партиями или сделаны ремесленниками, лишенными своей законной прибыли). Группа также занимается контрабандой оружия для избежания налогов и других неудобных законов. Однако, их самая успешная тактика в торговле оружием - набеги на караваны их конкурентов. Железный Трон всегда очень осторожен, гарантируя, что налетчики кажутся не более чем простыми бандитами. Общество поощряет своих законных торговцев стремиться поддерживать дух респектабельности. Лидеры понимают, что проявление честности помогает противостоять обвинениям в обратном.

Организация нанимает значительное количество агентов, которым приказывается отслеживать и наказывать тех, кто пересекает ей дорогу. Те, кто нарушают контракты с Железным Троном, вероятно, будут убиты, опорочены или проданы в рабство - в зависимости от того, что окажется целесообразнее и рентабельнее.

Вербовка

Железный Трон рекрутирует широко и без разбора из числа отбросов общества для преступных дел, которые требуются для исполнения его пожеланий. Заработная плата разумна, выше, чем обычная для подобной работы в этой географической области, плюс щедрые премии для тех, кто демонстрирует подлинный талант к своей работе. Железный Трон активно нанимает авантюристов и приключенческие партии для обыскивания подземелий и других опасных мест на предмет ценного оружия и доспехов. Организация хорошо платит авантюристам, но настаивает на контракте, который обязывает работников сдавать любое найденное оружие и доспехи мастерской работы или магические.

Столкновения

Столкновения с Железным Троном - как правило, столкновения с их наемными агентами, типа бандитов, контрабандистов и воров или торговцев, связанных с их законными караванами. Если авантюристы получают информацию, которая позволила бы Кракошу кое-что узнать о нынешнем местонахождении Сфены, они могут оказаться в конфронтации с самим владыкой Железного Трона.

Кир-лананы (The Kir-Lanans)

"Во имя Лесной Королевы, что это?" - Терсосу приходилось кричать, чтобы услышать свой голос в шуме битвы. Обветренный рейнджер был вынужден биться в обороне, защищаясь скрещенными длинным мечом и кинжалом, по мере того как порочное крылатое существо теснило его по мощному дворику святыни. Он мог бы и поберечь дыхание, поскольку компаньонка ему не ответила. Пот бежал по лицу и шее Меры, когда она сплетала слова тайного заклинания. Она надеялась, что ее магическая ракета сойдет с существа, но, когда пылающие заряды ударили цель, колдунья поняла, что ее атака не нанесла достаточно урона, чтобы остановить это существо. Она продолжала изводить Терсосу, и с растущим страхом рейнджер понял, что пугающее касание существа лишило его сил, в которых он нуждался для расчета своих ударов.

Пара молодых авантюристов остановилась в этой придорожной святыне Латандера с падением сумерек. До Триэля оставалось еще несколько дней, и Терсосу и Мера надеялись прервать свою долгую поездку у клериков святыни, наслаждаясь теплым очагом и удобной кроватью впервые более чем за месяц. Они достигли этого места как раз вовремя, чтобы явиться свидетелями того, как его стражи, три члена духовенства Латандера, были на глазах испугавшихся авантюристов разорваны на клочки парой таинственных существ, подобных которым ни один из них никогда не видел прежде. Странные существа были размером с человека, но мускулистыми и покрытыми мелкой черной чешуей. Их крылья и короткие рожки напоминали о горгульях - но никакая горгулья никогда не иссушала силу воина всего лишь своей чешуйчатой рукой.

Мера тревожно вскрикнула, когда черные когти прорвали цепную кольчугу бойца и глубоко рванули его плоть. Удар полуразвернул ее компаньона и уронил его на колени. Она дернулась было на помощь, но, взглянув Терсосу в глаза, поняла, что жизнь его уже убежала. Затем пара смертельных существ немедленно обернулась к ней. Клыкастый рот большего растянулся в том, что, подумала Мера, могло быть насмешкой, и, к ее изумлению, оно действительно заговорило с ней на плохом, но ясном Общем:

"Слабак, раб богов. Ты умрешь, тоже".

Это были последние слова, которые слышала Мера.

Независимо от того, что они из себя представляют, кир-лананы (название существ их расы на их собственном резком языке) - не горгульи. Это название - неправильное, данное им авантюристами (и авторами "Установки Кампании Забытых Царств © - пр им.переводчика), принимавшими существ за некий странный новый тип горгульи, когда эти существа появились на Фаэруне вскоре после Времени Неприятностей. Кир-лананы разделяют с горгульями некоторые физические характеристики: имеют большие, подобные таковым летучих мышей крылья, короткие рожки и острые, гвоздеподобные когти. Но на этом подобие заканчивается. Эти существа - определенно особая раса, не имеющая никаких родственных связей с любыми другими тварями или народами, живущими сегодня на Фаэруне.

Впервые кир-лананы появились, насколько кто-либо может определить, немедленно после Времени Неприятностей. Ученые умы Фаэруна предполагают, что внезапное и необъявленное появление кир-лананов в мире было так или иначе связано с одним или большим количеством событий, произошедшим в течение этой перепутанной и бурной эры. На первый взгляд кир-лананы показали себя примечательно стойкими к расследованиям их природы, обычаев и привычек, отвечая на вызовы со зверской дикостью. Даже оставленные в покое, существа выказывают явную антипатию к любому, хотя бы отдаленно связанному с божествами Фаэруна - включая клериков, друидов, паладинов, рейнджеров и даже прихожан. Группы существ терроризировали храмы и святыни по всему Фаэруну без каких-либо очевидных провокаций.

Поначалу эти атаки, казалось, были неорганизованными, почти случайными, как будто существа не могли решить, где, когда и как они желали ударить. Большинство ранних атак кир-лананов было направлено против храмов и людей внутри них. Они нападали на храмы, святыни и рощи, посвященные божествам Фаэруна, уничтожая духовенство и прихожан, которых находили на этих участках, и старались по максимуму осквернить структуры. Многие из этих атак были плохо скоординированы, и зачастую защитники оказывались способны отогнать кир-лананов, оказывая сильное сопротивление. Однако, постепенно действия существ приняли более организованный и целенаправленный аспект. Более не ограничиваясь сосредоточением своих усилий на центрах поклонения, кир-лананы все чаще преследовали прихожан божеств везде, где могли столкнуться с ними. Паломники, путешествующие по дорогам, оказались в такой же опасности, как монахи в своем монастыре. Нападения кир-лананов увеличились не только своей частотой, но и смертельностью. Недавно существа показали тактику, которой не демонстрировали ранее. Хотя возможно, и с этим все согласны, что существа могли улучшить свои боевые навыки, стоит взглянуть и на кое-что более тревожное: кир-лананы могут получать помощь от несколько большего интеллекта или силы.

Краткая история

Мастера знаний и мудрецы, размышляющие о появлении кир-лананов на Фаэруне так или иначе связана со Временем Неприятностей, действительно правы. Но их предположения лишь царапают по поверхности странного и беспрецедентного происхождения этой зловещей расы. Кир-лананы были рождены огромными божественными энергиями, созданными смертями трех божеств - Бэйна, Баала и Миркула, убитых в течение злополучной Войны Богов (см. "Установку Кампании Забытых Царств" для более детального обсуждения этого случая). Уход этих трех злых божеств был отмечен выпуском невыразимых количеств божественной энергии, что проявилось в различных действиях разрушительного характера. Часть этой энергии оставалась на Фаэруне в течение некоторого времени после того, как ушли рассматриваемые божества, объединяясь и сливаясь, пока не стала мутным водоворотом божественной и негативной энергии. Эффект остался ненадолго, но достаточно для того, чтобы нечто, возникшее внутри него и пробившееся наружу, освободилось из его хаотических черных глубин - первый из кир-лананов.

Этим способом вступило в существование несколько сотен существ, каждое из которых было полностью сформировавшимся и обладало ужасным знанием о своем происхождении. В отличие от других рас кир-лананы не были рождены в том состоянии, в котором они могли разделить любовь божеств. Они были созданы из безумия божеств, навсегда осужденные существовать без возможности получения божественного покровительства. Никакое количество набожных молитв или набожного поклонения кир-лананов из-за условий их создания не даст им никакого благоденствия от какого-либо из божеств.

Кир-лананы знают в своем суровом существовании лишь одну цель - выражать свою ярость против божеств. Начиная со времени своего создания они ведут партизанскую войну против всех, кто способен согреться покровительством любого из божеств, независимо от того, насколько скромным или незначительным может быть богословие. Если бы существа могли



поразить самих божеств, они, конечно же, сделали бы это, но преданным божеств приходится переносить гнев кир-лананов на своей земле. Ударяя без предупреждения или милосердия по тем, кто собирается в местах, священных для божеств, кир-лананы стали ужасом, шепотом летающим с губ духовенства повсюду, самым темным злом, скрывающимся в разуме каждого послушника и адепта. Кажется, что каждый месяц приносит новые рассказы о резне и осквернении храма в некоем углу Фаэруна, заставляя народ повсюду задаваться вопросом - а не будет ли их церковь или святыня - или они сами - следующими?

Знания о кир-лананах

Авантюристы по всему Фаэруну слышали рассказы о "черных горгульях", "темных сталкерах", "крылатых дроу" и "безбожниках", и все это - обычные прозвища для кир-лананов. Некоторые даже бились с этими созданиями или говорили с ними. Но полная новизна расы и замешательство в отношении их целей привели к недостатку твердых фактов о них. Захваченные экземпляры оказались примечательно стойкими даже к сильному убеждению, предпочитая смерть предательству своих товарищей (хотя заклинания типа *обнаружения мысли* и *зоны правды* были эффективны, при условии, что допрашивающий мог задать верные вопросы и понять ответы пленников).

Следовательно, в отношении существ циркулирует множество слухов и гипотез. Говорят, например, что Ночные Маски поработили множество кир-лананов и теперь используют их в качестве шпионов. Тех, кто направляется в Вестгейт, иногда предупреждают, что горгульи, которых они видят взгромоздившимися в высоких точках города, фактически могут оказаться кир-лананами, нападающими, чтобы разорвать врагов членов гильдии. Другие рассказы сосредотачиваются на предполагаемых силах существ. На Лунном Море обычно думают, что кир-лананы неуязвимы к большинству оружия и заклинаний. Те, кто передают эту сплетню, цитируют тот факт, что три клерика Шар пытались отразить нападение группы кир-лананов, взрывая крылатых ужасов заклинаниями *причинения ран*, которые могли бы убить огра. Магия не оказалась на кир-лананов никакого эффекта, и они разорвали трио в клочки там, где те стояли. История о благородном паладине, отражавшем атаку пятерки кир-лананов, которые напали на храм Торма, крутилась в тавернах Вратах Балдура. Рассказчики говорили, что паладин почти одержал верх над противниками, пока один из них не вызвал множество нежити с близлежащего кладбища храма. Волочащая ноги орда оживленных трупов сокрушила паладина.

По мере распространения этих и других историй страхи растут. Некоторые добрые люди, идя в храм и опасаясь нападения, теперь носят оружие. Друиды и рейнджеры Серебряных Маршей прочесывают дикую местность в поисках признаков существ, надеясь предотвратить атаки, которые смогли бы больно поранить неоперившуюся конфедерацию. Некоторые авантюристы, фактически столкнувшиеся с кир-лананами и выжившие, чтобы сообщить об этом, рассказывают такое, что совершенно не стыкуется с рассказами других очевидцев. Они установили, что следующие факты относительно безбожников вероятнее всего истинны.

Кир-лананы ненавидят божеств. Это, похоже, универсальная характеристика для определения существ (еще одна черта, которую они не разделяют с "нормальными" горгульями). В битве они почти всегда предпочитают атаковать божественных заклинателей перед любыми другими противниками, но любое существо, которое уважает божество, кажется им справедливой добычей. Учитывая распространенность и важность религии в повседневной жизни Фаэруна, кир-лананы рассматривают практически каждую расу как своих ненавистных врагов.

Существа называют себя "кир-лананами". Они никогда не вдаются в подробности в отношении того, что этот термин может означать на каком-либо другом языке, однако никто за пределами их расы не может говорить на резком, почти гортанном языке, который используют эти существа. Несколько авантюристов сообщают, что по крайней мере некоторые кир-лананы могут сказать несколько слов на Общем, хотя и с сильным акцентом. Нет никаких намеков или зацепок к происхождению их языка, что настоятельно подразумевает, что до их прибытия на Фаэруне на нем не говорили. Аналогично, нет никаких упоминаний о существах, соответствующих их описанию, в любом из многочисленных учебных домов по всей земле. Надеясь пролить некоторый свет на тайны языка кир-лананов, ученые Кендкипа старательно искали некий намек или ключ, но оказались неспособны раскопать что-либо хоть чуть-чуть полезное.

Кир-лананы печально известны сдержанностью обсуждений своих взглядов на мир, кроме подтверждения того, что они действительно презирают божеств и прихожан божеств. Несколько находчивых и удачливых авантюристов уцепили в ограниченной беседе с кир-лананами тот факт, что эти существа не имеют никакого божества-покровителя, что делает их редкостью среди интеллектуальных рас Фаэруна. Существа подразумевают, что не обязательно сама религия возмущает их, а скорее их собственная неспособность участвовать в этом. Их универсальный термин для всех других рас переводится на Общий как "рабы богов".

Думается, что количество существ, появившихся изначально, было относительно мало. Но либо эти сообщения были дико неточными, либо общее количество кир-лананов значительно увеличилось. Крошечное количество существ, прибывших на Фаэрун в течение Войны Богов, просто не могли совершать нападения в столь широко раскиданных местах. Или существа размножаются, или кто-то - или что-то - заставляет их количество расти.

Организация

Хаотический характер кир-лананов затрудняет расе возможность эффективно организоваться на уровне выше маленьких групп, в которых они охотятся и путешествуют. Несмотря на это, несколько отдельных кир-лананов научились думать иначе, и по мере того, как раса развивается, они сделали некие посягательства на большее.

Штаб: Нет

Члены: Приблизительно 4,000 (и быстро растет)

Иерархия: Свободная

Лидер: Нет

Религия: См. текст

Мировоззрение: CE

Тайна: Нет

Символ: Кир-лананы как раса не используют никакого символа, и меньшие их группы не используют никаких меток для идентификации. Множество кир-лананов говорит на Общем, но очень плохо, а умеют ли они писать - остается тайной. Аналогично, если существа и обладают собственным письменным алфавитом - никто не видел тому свидетельств.

Иерархия

Количество кир-лананов все еще мало по сравнению с большинством рас, и существа несколько стойки к организованной социальной структуре. Они собираются маленькими бандами, которые авантюристы прозвали "крыльями", обычно насчитывающими от двух до пяти индивидуумов. Говорят и о больших группах, особенно на Сияющем Юге, и рейнджеры Высокого Леса утверждают, что видели по крайней мере шесть дюжин существ, летящих по небу, движущихся на юг с огромной скоростью вскоре после начала нового года.

Самый сильный, самый жестокий экземпляр возглавляет каждое крыло. Любой член крыла свободен бросить вызов текущему лидеру за управление бандой в любое время, что внезапно и драматически меняет перевес сил. Часть энергии и времени, которые кир-лананы могли бы иначе направить против фаэрунцев, тратится на эти вызовы. Борьба насмерть завершает соревнование, и единственный известный свидетель вызова на лидерство кир-лананов (мудрец из города Сюзейл, рискнувший жизнью, чтобы достаточно близко наблюдать за ритуалистическим боем крыла) описал ее как "танец зверской дикости". Лидер крыла никогда не отказывается от своей охраны и не собирается почивать на лаврах, если желает долгое время оставаться главным. Он должен постоянно доказывать, что пригоден для лидерства, ударяя первым и будучи самым жестоким в битве. Пол никак не влияет на лидерство крыла; лидеров-женщин так же много, как и мужчин. Членство крыла постоянно меняется, поскольку отдельные кир-лананы покидают его или присоединяются к нему.

Глаза

Авантюристы рассказывали, что сталкивались с уединенными кир-лананами, которые не нападали, а скорее наблюдали за партией высоко с воздуха, просто убегая при конфронтации. Значительное количество кир-лананов - возможно, четверть всего их населения - уединенные существа, живущие отдельно от других представителей своего вида. Они не присоединяются к крыльям и активно избегают контакта со своими товарищами, покидая область, если в нее приходит много кир-лананов. Среди кир-лананов эти уединенные существа занимают особую нишу. Они называются на их собственном языке Валрак, или "глаза". Валрак исследуют земли Фаэруна, изучая народы и культуры этого мира, в который кир-лананы столь грубо ворвались. Валрак наблюдают так, чтобы большая часть расы была свободна продолжать мстить божествам. Валрак передают знания, которые они получают, другим членам своей расы, когда призываются в лежбище (см. ниже). Они особенно интересуются, по очевидным причинам, вопросами религиозного характера, но также пытаются изучать различные культуры Фаэруна, языки и расы, а также его богатую историю. "Глаз" можно найти почти в любом месте с Севера до Недоступного Востока, от диких мест до раскинувшихся городов. В большинстве главных городов Фаэруна есть по крайней мере один член Валрак, а несколько из самых больших столиц могут похвастаться и несколькими. Кир-лананы Валрак всегда продвигаются как жулики.

Голос

Жизненная часть общества кир-лананов - Кивар, или "голос". Эти важные фигуры могут быть сердцем и душой расы, поскольку они хранят огонь фанатизма, горящий в груди кир-лананов. Перед запланированными набегами или атаками Кивар собирают крыло или крылья, чтобы напомнить им об их великой цели: войне против божеств. Путешествуя от крыла к крылу, Кивар используют множество стилей - от рассказов о прошлых победах до стихов, перечисляющих ошибки божеств - все из которых предназначены для подстрекательства кир-лананов к лихорадке гнева и жажды крови. Аналогично, Кивар часто летят с крылом (или с группой крыльев) в атаку, используя свои особые таланты для вдохновения кир-лананов в борьбе с врагом. Таким образом, Кивар действуют почти духовно - ирония, не потерянная для безбожных кир-лананов.

Более интеллектуальные, чем большинство их товарищей, кир-лананы, ставшие Кивар, планируют свои роли с предусмотрительностью и осторожностью. Первые, вероятно, скопировали это с бардов, за которыми они наблюдали, со сплачивания ими партий приключенцев или с их рассказов в тавернах. Постепенно кир-лананы разработали свои собственные стихи и стили скандирования, и обнаружили, что они полезным не только для регистрации дел их расы, но и для сохранения сосредоточения на великой цели. Когда несколько крыльев собирается для достижения цели, большей, чем доступная отдельному крылу - это почти всегда происходит потому, что Кивар удалось объединить кир-лананов для этой цели. Нескольким Кивар даже удалось установить свободные союзы с другими группами на Фаэруне - нечто, что большинство тех, кто сталкивался с фанатичными кир-лананами, вообще не посчитало бы возможным. Кивар продвигаются как бойцы/барды.

Побуждение и цели

Кир-лананы начали свое существование с единственной целью: наказывать божеств, оскверняя их храмы и гася всех рабов богов. Это все еще является окончательной целью расы, но кир-лананы значительно изменили свой подход. Их изначальная стратегия в преследовании великой цели была проста: они были готовы атаковать и убивать каждого божественного заклинателя, религиозного лидера или прихожанина любого божества на всем Фаэруне - одного за другим. Однако, и это стало очевидным даже самым фанатичным членам расы, такая тактика сделает немного, кроме медленного истощения их количества.

Члены появляющейся касты Кивар были первыми, кто признал, что будут необходимы и информация о мире, и другой набор тактики. Именно они убедили кир-лананов, что некоторые члены расы должны отделиться от крыльев и пойти в мир, чтобы узнать все, что возможно. Так были задуманы и рождены Валрак. Кивар надеялись, что, лучше понимая этот мир, они смогут изобрести стратегии, которые позволят кир-лананам реализовать победу над божествами и дадут расе шанс одержать победу. Их план оказался успешным, по крайней мере тем, что позволил существам планировать свои набеги и атаковать более тщательно. Но Кивар стали понимать, что потребуются еще больше перемен, даже если этот процесс будет медленным и болезненным перед лицом в общем хаотической природы кир-лананов.

Вербовка

Кир-лананы неспособны размножаться с любой внешней расой и, таким образом, не принимают в свой союз посторонних. Хотя некоторые из них принимают, что временные союзы с рабами богов могут быть необходимы для великих целей кир-лананов, ни один из них не готов приветствовать других существ в своем сообществе. Но союзы, когда-

то невозможные из-за фанатичного отказа кир-лананов даже связываться с рабами богов, быстро начинают рассматриваться под руководством и направлением касты Кивар.

Медленн и осторожно Кивар продвинули идею, что у кир-лананов есть все для создания союза с другими гуманоидными группами. Эта концепция сначала была встречена почти с исключительным сопротивлением, но постепенно - по мере того, как информация, собранная Валрак, просачивалась в лежбища - смысл идеи оценили. К удивлению кир-лананов, они обнаружили, что некоторые аборигены Фаэруна лишь походя упоминают своих божеств, предпочитая посвящать себя более важным делам и целям. Среди этих групп Тайное Братство, Рыцари Щита и Железный Трон показали себя как наиболее совместимые со взглядами на жизнь кир-лананов. Все эти группы желают силы, но ни одна из них при этом не заинтересована именем божества-покровителя. Хотя некоторые отдельные члены этих организаций могут уважать божеств-покровителей, их веры не кажутся умаляющими их способность помочь своим обществам в достижении целей.

Таким образом, Кивар оказались способны убедить несколько крыльев проглотить свое отвращение и в ограниченных случаях работать с этими группами совместно. Одно крыло недавно объединилось с контингентом агентов Железного Трона, разграбившим караван, везущий припасы, предназначенные для отдаленного храма Огмы. Другое помогло Тайному Братству в проведении полной разведки рощи друидов около сообщества Мертвые Снега в Серебряных Маршах; крыло согласилось помочь Братству в ближайшем будущем уничтожить рощу. Все союзы, скованные к настоящему времени, по общему признанию временны, и Кивар знают, что им следует быть осторожными. Всего одна ошибка в выборе союзников может навсегда провалить идею всей расы.

Кивар надеются, что, когда кир-лананы увидят, насколько эффективны такие союзы, эту идею может поддержать большинство. У них есть надежда, что в ближайшем будущем некоторые крылья могут даже позволить (очень) временные союзы с теми, кто поклоняется определенным божествам, типа Цирика. Кивар не могут не найти полного согласия с желанием Шар воевать с другими божествами, и они не настроены в отношении ее оппозиционно, готовы работать для своих целей в одном ряду с ее духовенством. И когда это случится, Кивар знают, что сами божества задрожат от разорения, которому дадут выход кир-лананы. Если план Кивар удастся, в конечном счете останется лишь Шар, и к тому времени сила кир-лананов должна быть слишком велика, чтобы она смогла сделать что-то, кроме как кротко принять свою смерть от рук своего одноразового союзника.

Столкновения

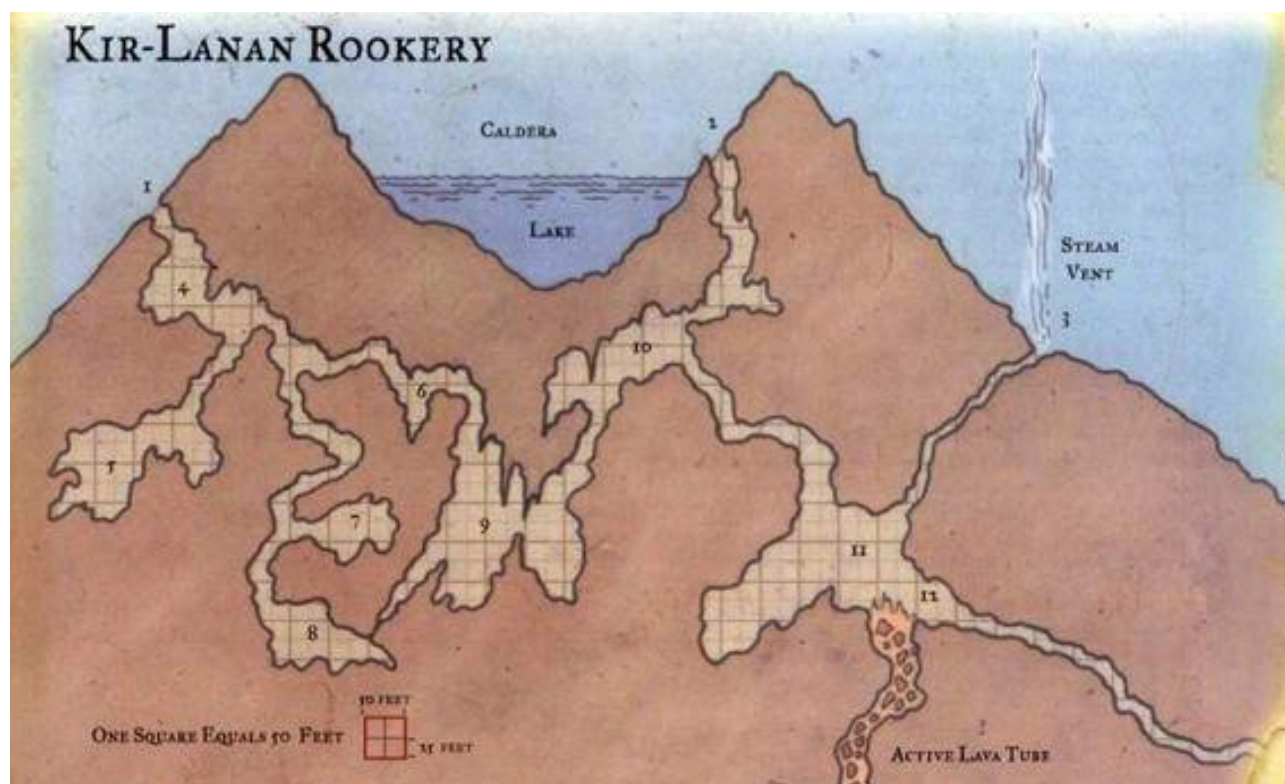
Статистика для отдельных членов расы кир-лананов можно найти в "Установке Кампании Забытых Царств". Как отмечено там, типичное столкновение с кир-лананами - крыло из двух-пяти членов.

Столкновение с Варлак кир-лананом (EL 6): 1 кир-ланан Варлак (CE жулик 4).

Столкновение с крылом кир-лананов (EL 10): 1 кир-ланан лидер крыла (NE боец 3/колдун 2), 3 кир-ланана-воина (CE боец 2), 1 кир-ланан Кивар (CN боец 2/бард 3).

Лежбище кир-лананов

Глубоко в субтропическом Лесу Галтмир есть цепь потухших вулканов. Под заполненным водой углублением одного из вулканов находится ряд пещер, за тысячелетия созданных движением магмы и перегретого пара и воды. Кир-лананы используют это место для одного из своих лежбищ, где они ищут пары и рожают свой молодняк в течение осени каждого года. Это - один из, возможно, двух дюжин подобных участков, расположенных по всему Фаэруну.



Расположение лежбища

1. Подходной туннель

Кир-лананы используют эту открытость на склоне вулкана как свое главное средство для входа и выхода. Внешняя поверхность туннеля - немногим более чем узкая расселина в склоне горы, созданная эпохи назад твердеющей магмой и паром, убегающими на поверхность из глубин земли. Устье туннеля - приблизительно 14 футов в поперечнике и 8 футов в высоту, и туннель быстро сужается до ширины всего в 10 футов - как раз достаточной для того, чтобы кир-ланан мог благополучно проскользнуть по нему. В той точке, где туннель сужается до своей минимальной ширины, *иллюзорная стена* скрывает продолжение прохода. Внешнее устье туннеля слишком мало и расположено в слишком защищенном от обнаружения месте, которое нельзя заметить с расстояния более чем в несколько дюжин ярдов, и даже тогда персонаж, ищущий расселину, должен сделать успешную проверку Поиска (DC 18). Два охранника-кир-ланана (см. область 4) размещены прямо за складками устья туннеля, наблюдая за склоном горы и за небесами, ища признаки вторгшихся. Успешная проверка Обнаружения (DC 16) позволяет персонажу заметить охранников.

2. Запасной выход и наблюдательная станция

Этот туннель используется прежде всего как аварийный запасной выход, на тот случай, если лежбище атакует противник, которому собравшиеся кир-лананы не смогут нанести поражение. Также здесь расположена наблюдательная станция, и два охранника-кир-ланана размещаются здесь постоянно, когда используется лежбище.

Туннельная шахта повнимается из палаты голосов (область 10) почти вертикально на высоту более 200 футов. Туннель имеет ширину 20-30 футов на всей своей протяженности. Устье туннеля находится недалеко от берега озера. С поверхности оно поже на естественную отдушину лавы или лаз, скрытый густо разросшимся кустарником. Его можно обнаружить с успешной проверкой Обнаружения (DC 15) с расстояния 100 футов или меньше.

Существа (EL 6): Кир-ланан боец 2 (2).

Тактика: Если охранники обнаруживают вторгшихся, один продолжает наблюдать за ними, в то время как другой летит сообщить в комплекс, что поблизости есть опасность. Маршрут, которым летит охранник - обычно области 10, 9, 4, 7 и 8, именно в этом порядке (кир-лананы из области 10 тревожат любых в области 11). Бой наверху туннеля не привлекает внимания кир-лананов снизу, но любая борьба в туннеле в пределах 50 футов от области 11 тревожит кир-лананов в этой области.

3. Паровая отдушина

Плюмаж пара, разогретого активной лавой глубоко внизу, поднимается из этой узкой трещины в склоне горы. Она слишком мала для пролета кир-лананов, но Средний или Маленький персонаж может спускаться вниз (или вскарабкаться вверх) по отдушине (проверка Подъема DC 15). Однако, перед персонажем, спускающимся по отдушине, встанет серьезная проблема, когда он достигнет его основания. Шахта заканчивается на потолке обширной естественной пещеры (область 11), непосредственно над массой активной пузырящейся магмы. Перегретая магма испускает тускло-красное свечение в радиусе 150 футов, освещая часть пещеры и нижние 50 футов туннеля.

Персонажи, спускающиеся по крутой отдушине вручную или с веревкой, должны либо спуститься вниз по стене пещеры (проверка Подъема DC 25), либо найти средство раскататься до пола пещеры. Персонажи, падающие в лаву, переносят 20d6 пунктов урона на раунд подвергания ей. Половина урона от магмы продолжается 1d3 раундов после прекращения подвергания.

4. Пост охраны

Шесть охранников-кир-лананов занимают эту пещеру, постоянно готовые к вторжению. Два охранника находятся прямо за скалистыми обнажениями устья туннеля, где он встречается со склоном горы, чтобы иметь возможность просматривать и гору, и небо на предмет вторгшихся (см. область 1).

Существа (EL 6): Кир-ланан боец 2 (2).

Тактика: Если охранники обнаруживают вторгшихся, приближающихся пешком по склону горы, один из них летит вниз по подходному туннелю, чтобы привести в готовность остальных четверых охранников, размещенных в этой пещере. В свою очередь один из этих охранников летит по остальной части комплекса, предупреждая других кир-лананов. Маршрут предупреждения - обычно последовательность областей 7, 8, 9, 10, 11.

Лежбища (The Rookeries)

В отличие от большинства существ, которые собираются в маленькие группы или стаи, кир-лананы не живут и не путешествуют семейными группами. Индивидуальные члены каждого крыла не обязательно связаны друг с другом, разве что случайно. Они скрывают свои методы спаривания от глаз других рас. Возможно, кир-лананы кладут яйца, они могут быть живородящими или воспроизводиться спонтанно, делясь пополам. Но, учитывая недостаток любых прямых наблюдений за молодыми экземплярами, вместе с тем бесспорным фактом, что общее количество существ повышается, любому становится ясно, что у кир-лананов есть некий метод порождения.

Время от времени, побужденные причинами и условиями, известными лишь самим кир-лананам, отдельные члены расы покидают свои крылья и отправляются на земли для спаривания. Эти "лежбища" почти всегда подземные, состоящие из ряда блокированных или соединенных естественных пещер. Здесь кир-лананы выбирают себе пару, остающуюся до тех пор, пока не рожден молодой (как правило - три месяца со времени зачатия). Все взрослые участвуют в выращивании молодежи, предпринимая охоты для их пропитания и обучая их летать, охотиться и биться. Похоже, что среди существ нет отношений родитель-ребенок. Все взрослые лежбища учат молодежь как группу. Кир-лананы быстро взрослеют, достигая своих полных размеров всего за два месяца. Как только они полностью вырастают, большинство кир-лананов присоединяется к крылу - по-видимому, наугад - и начинают свою пожизненную войну ненависти против "рабов богов".

Даже бродячие кир-лананы - часть цикла спаривания и рождения, и они занимают свою очередь в лежбищах без какой-либо дискриминации или клейма.

Если вторгшиеся обнаруживают подходный туннель, один из охранников летит в сторону, атакуя и отвлекая их, в то время как другой летит с предупреждением; в этом случае четыре охранника из нижней пещеры летят на защиту входа. Как только область 9 приведена в готовность, подкрепление достигает подходного туннеля за 1d3 раунда.

5. Склады продовольствия

Ужасный запах, легко распознаваемый как сильный аромат крови и мяса, можно почувствовать на расстоянии 100 футов от устья этой пещеры. В ней содержатся запасы недавно убитой добычи. На полу пещеры в различных состояниях расчленения валяется весь спектр животных джунглей - от диких свиней до великих обезьян. Кир-лананы (диета которых состоит из свежего, неприготовленного мяса) требуют во время спаривания и рождения потрясающего количества продовольствия, так что эта кладовая всегда хорошо укомплектована.

6. Тюремные ячейки

Вторгшиеся, которых кир-лананы захватывают и желают оставить в живых на какое-либо время для допросов или мучений, оказываются на дне этой сырой пещеры. Вода бежит вниз по стенам пещеры медленными, полными минералов ручьями, постепенно заполняя пещеру. В настоящее время уровень воды достигает глубины 2 фута, но пройдут столетия, прежде чем пещера наполнится такими темпами. Из-за воды по стенам пещеры очень трудно карабкаться (проверка Подъема DC 30), и вода весьма холодна, в ней неудобно сидеть или вообще ее выдерживать. Скелеты дюжины или около того гуманоидов - эльфов, дварфов, орков и людей - усеивают узкий пол под водой, указывая, что кир-лананы оставили некоторых заключенных гнить здесь, в очередной раз покидая лежбище по окончании родильного времени.

7. Палата спаривания

Когда лежбище в действии, эта пещера используется множеством кир-лананов, прибывших сюда в поисках пары. Здесь всегда есть маленькое количество (2d4) существ.

8. Родильная палата

Женщины-кир-лананы продолжают нести свои обязанности по охране и охоте за продовольствием в течение своей беременности приблизительно до двух-трех недель перед рождением. Затем беременная женщина удаляется в эту палату, которая сделана теплой и удобной мягкими травами и ветвями пальмы из джунглей внизу, и скалы ее нагреты кипящей магмой в палате голосов (область 11). В течение родильного времени здесь есть 2d6 женщин-кир-лананов, а также 1d4 мужчин и женщин - дежурных кир-лананов.

9. Палата глаз

Когда Варлак прибывают в лежбище, они остаются в этой огромной пещере, чтобы поделиться информацией и новостями, которые они собрали за то время, которое провели в мире. Кивар посещают их здесь, слушая и задавая много вопросов, чтобы понять то, что видели Варлак. В течение родильного времени в этой палате всегда есть 2d4 кир-лананов Варлак, а обычно также 1d4 Кивар.

Когда рождается младенец, Варлак первым принимает неоперившихся юнцов. Мать - кир-ланан приносит своего новорожденного в эту палату вскоре после рождения и оставляет его для присмотра. Молодежь остается здесь приблизительно на месяц, в течение которого им обеспечивают самую лучшую заботу. Матерям разрешают воссоединиться с детьми в конце этого периода, и затем молодежь растят матери совместно с Варлак. Кивар также периодически посещают детей в это время, знакомя их с фанатизмом старших. К тому времени, когда молодежь готова присоединиться к крылу, она получает достаточно информации о мире, позволяющей им приличный шанс на выживание, если они когда-либо отделились от своего крыла.

10. Палата крыльев

Эту палату занимают мужчины и женщины - члены крыльев кир-лананов, когда они не заняты спариванием, охраной или охотой. Не очень глубокая, палата весьма широка - почти 300 футов в поперечнике в самой широкой точке - предоставляя крылу кир-лананов вполне достаточно места. В общем здесь в любое время есть 1d10+10 кир-лананов. Остальные находятся в областях охраны, в спаривальных или в родильных палатах или на охоте за продовольствием. Кир-лананы используют это место для отдыха, еды, разговоров и борьбы за лидерство в крыльях.

11. Палата голосов

В этой широкой, глубокой пещере Кивар собираются, чтобы обсудить свои взгляды на будущее своей расы. Они делятся информацией о недавних набегах и атаках на рабов богов, обсуждают успехи различных тактик и планируют последующие усилия. Относительные достоинства и недостатки различных организаций и обществ - также популярная тема, как и самая последняя информация, полученная Варлак. В пещерах типа этой по всему Фаэруну определяется будущее расы кир-лананов. В течение родильного времени 2d4 Кивар присутствуют здесь в любое время.

Рыцари Щита (The Knights of the Shield)

Торговец шелком стоял перед Таннусом, его удрученные глаза словно говорили: "Вы же видите, Таннус, я не собираюсь открываться от Вас. Вы поможете мне?"

Таннус смерил взглядом торговца и доброжелательно улыбнулся ему. Было действительно очень плохо, что груз редких и экзотических шелков, перевозимый Клеммом, был "потерян" из-за бандитов по дороге в Амн. Интересно, Клемм

почувствовал бы себя лучше, если бы знал, что шелка не валяются в грязи по обочинам, а преспокойно лежат на одном из складов Таннуса? Сомнительно, весьма сомнительно.

"Клемм, мой добрый человек... Конечно же, я помогу Вам! Мы все раньше носили те же баишаки, и я знаю, насколько важно для Вас, чтобы ваши партнеры в Амне получили требуемое", - сказал Рыцарь Щита.

Таннус продолжил свое обращение к невольному клиенту: "У меня сейчас случайно есть кое-какой шелк. Мне придется попросить у Вас за него больше, чем обычно, но лишь потому, что шелком интересовалось еще несколько сторон, и им не понравится, когда они поймут, что не получают его. Но я вижу, что Вы - мой друг, находящийся в нужде, и я пойду Вам навстречу. Вас это устраивает?"

У торговца шелком не было другого выбора, кроме как заплатить, и Таннус знал это. Если бы Клемм не доставил шелк в Амн, как было обещано, у него были бы намного большие неприятности, чем облегчение своего нессгораемого шкафа для пополнения пустеющей казны Таннуса.



Рыцари Щита - свободная сеть знати и торговцев, делящихся информацией так, чтобы каждый из них мог проявлять влияние в своих избранных областях интересов. Члены ордена в большинстве своем полностью корыстны. Они могут использовать информацию, полученную от организации, для улучшения жизни и средств существования во многих землях, но вместо этого предпочитают использовать ее для политического давления и личного преимущества.

Многие из рыцарей - законные аристократы и торговцы, не усматривающие вреда в приобретении лишней частички полезной информации. Для многих из них связь с рыцарством - скорее вопрос традиций семейства и удобства, чем сознательное решение.

Другие члены, однако, не настолько случайны в своем присоединении к ордену. Рыцарство для них - прежде всего ключ, отпирающий всю персональную силу и богатство, которых они жаждут. Но существует и еще один слой членства, неизвестный двум другим - внутренний заговор рыцарей, служащих истинной силе ордена, посвященной распространению своего клейма жестокости и политической коррупции по всему Фаэруну.

Краткая история

Рыцари могут проследить происхождение своего ордена более чем на пятнадцать столетий. Их первоначальная цель состояла в обеспечении интеллекта монархии Тетира в течение Войн Тирана Глаза в -170 DR. Они получили свое название от легендарного *Щита Силвама*, артефакта, который, по общему мнению, был сработан волшебником Жирой Бардсон-Италом. Артефакт был утерян, хотя в истории нет записей о времени или месте его исчезновения. Возможно, это не совпадение, что рыцари были официально расформированы вскоре после того, как исчез щит (приблизительно три сотни лет спустя после основания ордена), когда они были ложно обвинены в участии в убийстве Короля Леодома IV из Тетира.

Старшие рыцари, однако, продолжили встречаться в секрете, установив многие из традиций и методов, выживших до наших дней. Делясь жизненно важной экономической, политической и исторической информацией, собранной лично и их агентами, знать была способна делать исключительно мудрые инвестиционные, торговые и политические решения, увеличившие их личное богатство и позволившие им оставаться на несколько шагов впереди конкурентов. Приглашая горстку своих товарищей-знати присоединиться к ордену каждые несколько лет, Рыцари Щита оставались относительно крошечной организацией со скромными целями до 889 DR, когда к обществу присоединился Герцог Титкар Иллххун.

Герцог вместе со своим членством принес чудесный, великолепно украшенный драгоценностями щит, который он называл *Щитом Скрытого Лорда*, несший на внешней стороне угрожающий лик. Он убедил своих товарищей-рыцарей, что щит - дар божества, считавшего знаком то, что Рыцари Щита должны вернуть себе свою прежнюю славу. Герцог Иллххун и его близкие друзья основали секретный внутренний круг рыцарей с целью увеличения силы и влияния ордена. Назвавшись Щитовым Советом, этот внутренний заговор предпринял задачи по восстановлению Рыцарей Щита к успехам и силе, которые они познали в годы своего формирования.

За пять последующих столетий Рыцари Щита действительно преуспели. Хотя все еще относительно немногочисленные, его члены - многих из лучше всего информированных и самых успешных аристократов и торговцев в его сфере влияния, которая сегодня включает большинство Побережья Меча, а также Амн, Калимшан и Тетир. Группа использовала свою сеть шпионов, осведомителей и сплетников, чтобы влиять на события экономического, социального и военного характера, включая создание важных торговых дорог, поражение Черной Орды (1235 DR), учреждение или ослабление неисчислимых торговых тарифов и коммерческой политики и переустройства монархии Тетира в течение Войн Восстановления (1366-1369 DR). Все эти события принесли заметную пользу членам Рыцарей Щита и Щитовому Совету, главным образом пополнив их личные сокровищницы и увеличив их политическую силу. Как считает большинство членов ордена, этим цели и амбиции организации исчерпываются. Они ошибаются.

Организация

Рыцари тщательно охраняют свои секреты, несмотря на тот факт, что их организационная структура весьма свободна и неофициальна, за исключением Щитового Совета. Разделенные географически, члены редко встречаются за всю жизнь более чем с полудюжиной своих товарищей. Древний регламент предусматривает, что каждый рыцарь может информировать не более трех индивидуумов, неважно кого именно, что он является членом ордена, и это правило остается в силе до сих пор. Никто из членов за пределами Щитового Совета не знает, что лидеры ордена - не те, кем кажутся.

Штаб: Роскошный дом Инселма Ххуна в городе Врата Балдура

Члены: 60-100, плюс втрое-вчетверо больше агентов.

Иерархия: Свободная

Лидер: Инселм Ххун, Первый Лорд Щитового Совета.

Религия: Горгот Изгой (см. текст)

Мировоззрение: CN, LE, NE

Тайна: Высокая

Символ: Круглый щит с глазом в центре, окруженным кругом алмазов.

Рыцари Щита чеканят свою собственную валюту. Они используют в качестве подношения толстую золотую монету весом в три стандартных золотых монеты. У каждой монеты на одной стороне отчеканена метка ордена. Монеты чеканятся на принадлежащем ордену монетном дворе, расположенном в Аскатле.

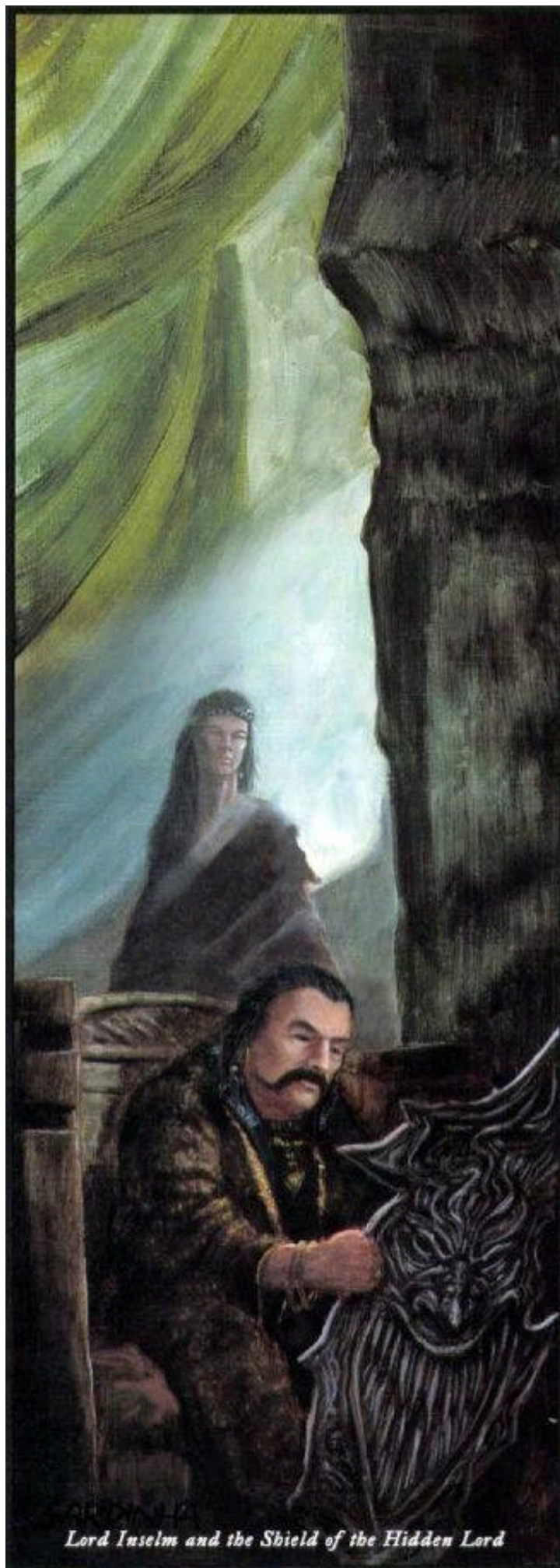
Иерархия

Семь рыцарей - члены Щитового Совета. Они встречаются периодически, никогда не встречаясь дважды в одном и том же месте, чтобы определять направление ордена и координировать действия его членов. Четверо из членов совета - просто старшие рыцари, посвятившие ордену большую часть своей жизни, делающие то, что лучше для них самих и для организации - зачастую за счет этики. Однако, оставшиеся три члена - Первый Лорд Щита, Второй Лорд Щита и Первая Леди Щита - служат ордену только как средства для увеличения силы их темного владыки, Скрытого Лорда Щита.

Скрытый Лорд Щита

Артефакт Лорда Титкара Иллекхуна все еще с Рыцарями Щита - фактически, теперь он возглавляет организацию. Щит - артефакт, священный с божеством Горготом, жестокой младшей силой, сфера которой включает предательство, жестокость, политическую коррупцию и брокеров силы. Горгот говорит прямо через щит. Тщательно управляя членами Щитового Совета в течение столетий, передавая им ценные отрывки информации, которую они использовали для выгоды ордена, Горгот поощрял членов совета уважать артефакт и обращаться с ним как со Скрытым Лордом ордена. Он год за годом терпеливо управлял членами Щитового Совета, становясь все более необходимым для успеха ордена. Сейчас он узурпировал их лидерство и стал истинным владыкой рыцарей. К счастью, у него есть совершенный инструмент в виде текущего Первого Лорда Щита, жадного до силы Инселма Ххуна. При сотрудничестве этого жадного смертного Горгот внедрил свое духовенство в Щитовой Совете. Теперь он находится в том положении, чтобы начать диктовать действия самому ордену.

Насколько знает большинство интересующихся членов Щитового Совета, Скрытый Лорд Щита - странный интеллект, живущий прямо в щите. Они уважают его авторитет и мудрость, считая его номинальной главой ордена. Совет и не мечтает о принятии важных решений без предварительной консультации со Скрытым Лордом, во многом подобно консультации с оракулом или с *доской Талис* с целью понять важный личный вопрос. Скрытый Лорд не всегда говорит с советом, даже когда его спрашивают, и в таких случаях совет воспринимает безмолвие Скрытого Лорда как знак одобрения любого решения, которое совет озабочится сделать. Однако в тех редких случаях, когда Скрытый Лорд оповещает о своем мнении, Щитовой Совет быстро следует его советам,



Lord Inselm and the Shield of the Hidden Lord

поскольку они никогда не были неправильными. Второй Лорд Щита, Гаунц - официальный Говорящий за Скрытого Лорда, так как он продемонстрировал странную способность расшифровывать и интерпретировать зачастую загадочные высказывания.

Первый Лорд Щита

Неимоверно жирный Герцог Инселм Ххун из Камланна (NE мужчина человек эксперт 10) культивирует приятное поведение, но его сердце столь же черно, как и его волосы, а его амбиции даже шире, чем его талия. Он - косвенный потомок Тетирской знати, обнаружившей *Щит Скрытого Лорда*, хотя сам он родился у простых торговцев. Он превзошел других в торговле на основании быстрого разума, и через комбинацию этой сообразительности и тщательно замаскированных, но безжалостных амбиций он скопил настолько большое состояние, что оказался способным купить титул лорда. Приглашенный присоединиться к Рыцарям Щита вскоре после этого, он быстро поднимался по рангам, сев в Щитовом Совете всего лишь пятью лет спустя после становления членом (чему помогли "таинственный" смерти нескольких регулярных рыцарей и одного члена Щитового Совета - с помощью Огненных Ножей и Ночных Масок).

Политический интриган и карьерист, не имеющий себе равных, Инселм дает свою лояльность как расчетную ссуду, отбирая ее, когда союзники перестают быть ему полезны. Единственные интересы, о которых он заботится - его собственные. Его персональное богатство огромно, он владеет обширными землями, хотя большинство их находящиеся в "собственности" его агентов и кандидатов, чтобы его враги и конкуренты не знали всей степени его ресурсов. Корона Тетира красиво вознаградила Инселма за его услуги в недавние годы. Похоже, он знает все, что случается на Юге и по Побережью Меча, у него талант деловых отношений, но в действительности все это происходит от его членства в Рыцарях Щита.

Начиная с подъема Инселма в Щитовой Совет Горгот выделил его как основную цель своих махинаций. Становление Первым Лордом предоставило Инселму привилегию заботиться о *Щите Скрытого Лорда*: каждый раз, когда он берет артефакт, Горгот нашептывает ему ободрения действовать жестче всего и в большинстве на основных инстинктах. И так являясь человеком без особой морали, Инселм редко колебался, прежде чем следовать советам Скрытого Лорда, совершая предательства и убийства всякий раз, когда его побуждали нашептывания божества. Скоро Инселм полностью попадет под пята Горгота.

Второй Лорд Щита

Гаунц в Плаще (LE мужчина человек клерик Горгота 15) - пожилой, травмированный человек, которого редко можно увидеть без его темных одежд и закрытого плаща. Он почитает свое божество и отдал ему лучшие годы своей взрослой жизни. Он получил членство в ордена через манипуляции своего божества и подобными же средствами занял свое место в Щитовом Совете. Теперь, когда он является одним из правителей ордена, он работает для того, чтобы гарантировать понимание и предписание воли его божества. Другие члены Щитового Совета уважают роль Гаунца как Говорящего за Скрытого Лорда. Они полагают, что он - не более чем ростовщик с острым разумом, одаренный пониманием истинного значения Скрытого Лорда, не сознавая, что фактически он получает связь от самого Горгота.

Первая Леди Щита

Герцогиня Люсия Тиони-Ххун (SE женщина человек эксперт 7) - отдаленная кузина королевского дома Тетира. Она вышла замуж за герцога Инселма Ххуна три года назад, предложив восстановить свое положение среди рыцарей, которого она лишилась во время шекотливого и злополучного разгрома, когда она пыталась захватить контроль над городом Уотердип. Каштанововолосая красотка была изгнана из Города Блеска за свои преступления и потеряла свое положение среди рыцарей и за свою неудачу, и за обман членов.

Инселм умело маневрировал, чтобы восстановить потерянный статус своей жены, и только в этом году сумел ввести ее в Щитовой Совет (при помощи Гаунца и Скрытого Лорда). Однако, он делал это не из-за чувства обязанности или любви. Их брак удобен политически, и ни один из них не строит иллюзий в отношении преданности другого. Инселм планирует ознакомить Люсию с поклонением Горготу, чтобы она также смогла помочь Скрытому Лорду улучшить его контроль над орденом. В свою очередь, Люсия хоть и слышит, что говорит Скрытый Лорд, но она также видит то, что сделала для Инселма его связь с артефактом и его владыкой. Маловероятно, что она откажется от шанса увеличить свою персональную силу.

Побуждение и цели

Методы, используемые Рыцарями Щита, фактически весьма просты. Когда член слышит что-либо, что может потенциально использоваться таким же членом или орденом в целом, он передает это Щитовому Совету. Члены совета в свою очередь координируют и анализируют поступающую информацию, перераспределяя ее членам, которые, по их мнению, смогут лучше всего ее использовать. Большинство членов использует полученную таким образом информацию для свивания своих гнездышек, улучшения своего политического положения или ради использования преимуществ экономических тенденций и событий. Например, рыцарь может сообщить Щитовому Совету, что урожай пшеницы определенного сообщества выглядит меньше ожидаемого. Совет может передать эту информацию другому члену, имеющего интересы в торговле пшеницей; затем этот член может действовать быстро, чтобы нажиться на нехватке урожая, загребая прибыль и вытесняя конкурентов с этого специфического рынка. Щитовой Совет получает дюжину частиц подобной информации ежедневно. Отдельно друг от друга эти частички данных - некоторые из которых немногим лучше дворовых сплетен - могут означать не так много. Рассмотренные в целом, они составляют наиболее полную картину вопросов, представляющих немалый интерес любому, кто желает получить уверенное преимущество.

Рыцари в общем работают как группа, в пределах буквы от закона в своих действиях по сбору информации. Член обычно выращивает сеть осведомителей из числа своих социальных и деловых контактов, и многие не смущаются использовать своих собственных друзей и семейство в качестве потенциальных источников информации. Некоторые члены ордена не брезгают брать закон в свои руки для достижения целей, которые они считают важнее святости местных уставов. Но орден имел огромный успех в применении политического и экономического давления для фактического изменения законов или аннулирования их в целом, что намного безопаснее, чем совершение преступных действий.

Рыцари связаны присягой, принимаемой начиная с самых ранних дней ордена, не предпринимать действий, которые могли бы повредить организации, или действовать вопреки интересам ее членов. Однако, не всегда можно узнать, когда любое данное действие отрицательно повлияло на товарища-рыцаря, так что за эти годы была установлена система примирительных выплат за неумышленные нарушения правил этого постановления. Когда член неосторожно действует против интересов такого же рыцаря, он, как ожидается, предложит немедленное извинение и предписанную сумму в деньгах или в торговых товарах в качестве компенсации. Щитовой Совет - финальный арбитр этих вопросов. Рыцари, пытающиеся обмануть орден или своих товарищей в таких долгах обычно ненадолго задерживаются в организации.

Щитовой Совет

В отличие от регулярных рыцарей, члены Щитового Совета вообще не думают о законах или морали - такие вопросы ничуть не беспокоят истинного владыку событий. Совет использует информацию, полученную от учредительных членов, для планирования и проведения убийств, подкупа политических фигур, шантажа богатых и для проведения враждебных переворотов дел в финансовой области. Иногда они делают грязную работу сами, но чаще они заключают контракт с другими организациями и обществами, типа Ночных Масок, Огненных Ножей или Теневых Воров. Они не гнушаются иметь дело с Жентаримом, Тайным Братством, Красными Волшебниками или любой другой группой, которая может содействовать им в преследовании их целей. Такими способами они увеличивают свое богатство и силу и расширяют таковые ордена. Поскольку общественная жизнь Инселма требует, чтобы он был лоялен своему родному Тетир, орден не проводит своих сомнительных действий в этой стране. Кроме того, Инселм использует информацию, полученную через свое положение в Щитовом Совете, для помощи монархии Тетира.

Скрытый Лорд

Главная цель Горгота в ближайшей перспективе состоит в том, чтобы получить больше прихожан из числа Рыцарей Щита. Он поручил Гаунцу распространять его проповеди среди других членов Щитового Совета, и через Инселма он намеревается продемонстрировать свою силу, сделав Первого Лорда еще более успешным. В настоящее время он работает над планом, который позволит Инселму ближе подобраться к монархии Тетира, поставив его в положение, с которого он может быть способен потребовать трон. Поскольку вера рыцарей кооперативна, слишком стойкие могут быть выброшены из ордена и заменены более гибкими. В конечном счете Горгот видит в рыцарях основу для острого увеличения популярности его религии - и поэтому инструмент для увеличения своего статуса и силы среди божеств.

Вербовка

Рыцарь может поддерживать персону любой расы или пола для членства в ордене. Кандидат должен встретиться с Щитовым Советом и, если будет сочтен приемлемым, поклясться присягой лояльности и тайны своей рукой на Щите Скрытого Лорда. Те, кто оказываются не в состоянии соответствовать своим обязательствам, могут быть вышвырнуты из ордена большинством голосов Щитового Совета. Те, кто посмеют предать орден, почти всегда умирают от рук наемных убийц. Большинство новых рекрутов прибывает из Амна, Калимшана и с Побережья Меча, где члены ордена наиболее многочисленны и где его влияние сильнее всего. Подавляющее большинство их - члены знати, хотя некоторые - очень богатые торговцы.

Столкновения

Рыцари не поддерживают никакой постоянной военной отрасли или органа агентов в пределах структуры ордена, кроме служителей, которые ждут членов, когда они встречаются обсудить дела. Каждый рыцарь ответственен за создание и поддержание своей собственной личной сети осведомителей. Поэтому маловероятно, чтобы персонажи когда-либо столкнулись с группой рыцарей при нормальном курсе приключений.

Общество Кракена (The Kraken Society)

Причальный мастер улыбнулся тому, что творилось внизу. Это были секретные делишки - в его утерянском доке, но без его оповещения или разрешения. Надо будет побеседовать с Капитаном Элморном насчет грубости попыток обойтись без взяток причальному мастеру. И спасибо Меритиду Аркнийи за информацию, которая привела к этому открытию. Возможно, клерик Амберли в конце концов будет полезен.

Общество Кракена - группа торговцев информацией, использующая свое знание для влияния на события в прибрежных странах Бездорожного Моря. Его агенты, известные как кракены, не гнушаются использовать похищения, убийства и пытки для достижения своей цели. Цель их чудовищного лидера - управление великим подводным и береговым королевством, тянущимся на тысячи миль. Возглавляемое очень старым волшебником-кракеном по имени Сларкретел, общество имеет связи с церковью Амберли и управляет армиями подводных монстров, которые использует для завоевания враждебных водных поселений и для набегов на тех, кто базируется на берегу.

Краткая история

После обнаружения руин Аскарла, эльфийского города, разрушенного друу и погруженного под воду северными льдами, кракен Сларкретел изучил бывшую славу своей расы и возжелал вернуть ее. Более чем за столетия он создал под

морем сеть агентов, усиливая свою империю. В конечном счете он спас тонущих моряков и предложил им жизнь в обмен на лояльность в виде своих агентов на берегу, и с этого странного начала выросла мощная организация торговцев информацией. Теперь Общество Кракена торгует информацией ради богатства, влияния и покровительства, и заработало себе репутацию убийств и других злых действий для достижения своих целей.

Организация



Структура общества несколько свободна, и каждому уровню в пределах организации позволяет развивать свои собственные средства приобретения информации. Эта гибкость означает, что лучшие способы искоренить специфическую ячейку широко варьируются, так как каждая из ячеек имеет различные методы обработки и приобретения агентов.

Эта статистика относится к организации в целом, охватывая немалые области и над, и под водой.

Штаб: Аскарл (подводный город), север Бездорожного Моря.

Члены: Неизвестно, но предположительно несколько сотен агентов действует на Севере и в Западном Сердцеземье, плюс десятитысячные водные отряды.

Иерархия: Сетевая

Лидер: Сларкретел

Религия: Амберли, варьируется

Мировоззрение: NE, LE, N

Тайна: Средняя

Символ: Знак общества - пурпурный кальмар со множеством щупалец. Этот символ носится открыто лишь в тех местах, где общество держит абсолютную силу, типа города Аскарл.

Иерархия

Сларкретел не особо заботится о том, как организовываются его подчиненные, пока идет информация. Общая структура имеет кракена во главе, несколько старших агентов наблюдают за большими областями. Эти старшие агенты имеют свои собственные группы подчиненных, наблюдающих за меньшими областями, и так далее. Агентам позволяет использовать свои собственные методы получения информации, пока результаты их идут по рядам, распределяясь по всей сети.

Сларкретел (NE мужчина кракен волшебник 20, Избранный Амберли) - лидер Общества Кракена. Его доверенные лейтенанты - его глаза и уши в отдаленных частях его царства. Его всегда сопровождает свита телохранителей, включая акул-оборотней, мерроу (водных огров), капоасинтов (водных горгулий), ужасных акул и орк.

Вестресс (LE пожиратель разума) - надзиратель Аскарла. Возвратившийся из подводной колонии иллитидов с промытыми на службе кракену мозгами, он - эффективный владыка своего нового дома.

Лорд Мрази (LE аболет волшебник 11/клерик Амберли 13) живет под коллекторами Скуллпорта и, как считают, владеет аж сорока процентами зданий этого города. Он посылает своих слуги мрази в город, чтобы собирать арендную плату и имеет в пределах города много осведомителей.

Ретнор (LE мужчина человек боец 16/жулик 7) - один из пяти Высоких Капитанов Лускана, возглавляющий прибрежные действия общества на север от Озера Мертвецов.

Семмонемилли (N допельгангер жулик 10) наблюдают за долиной Реки Дессарин. Бывший служитель иллитида, превратившегося в лича, меняющий форму имеет много союзников в Подземье и часто получает новости из необычных источников.

Меритид Аркнийи (СЕ мужчина человек клерик Амберли 6) искренне служит своей церкви и Лорду Мрази, собирая информацию о военно-морском движении для своих водных владельцев. Сейчас он возглавляет маленькую ячейку кракена в Утердипе.

Побуждение и цели

Народ присоединяется к Обществу Кракена по многим причинам, все из которых вращаются вокруг использования информации. Информация может приносить богатство, персональную силу или месть против врагов. Верхние ранги кракена находятся в обществе ради силы, приучив многочисленных подчиненных повиноваться своим командам. Сам Сларкретел желает в конечном счете стать божеством и имеет поддержку Амберли, назвавшей его своим Избранным.

Вербовка

Кракенары готовы торговать информацией практически с кем угодно. Если персона доказана, что является надежным источником информации, ей могут в конечном счете показать больше работ общества и предложить присоединиться на более постоянной основе. Теоретически любой, кто достаточно хорошо информирован, может присоединиться к Обществу Кракена. Его ряды включают простых воров, богатых торговцев и морально сомнительных авантюристов.

Союзники

Помимо различных интеллектуальных монстров Бездорожного Моря, счастливых приобрести сокровища или одобрение Общества Кракена, церковь Амберли - сильный союзник, и любой амберлант, знающий о существовании общества, может быть призван обеспечить по крайней мере некоторую помощь нуждающемуся кракенау.

Враги

Из-за своей тенденции совать нос в секретные дела Общество Кракена притянуло огонь со стороны подобных групп, типа Арфистов и Рыцарей Щита. После использования кракенарами насилия для получения и защиты информации вражда Арфистов и других групп доброго мировоззрения лишь усилилась.

Столкновения

Поскольку они происходят из всех слоев общества, члены Общества Кракена не используют никакой стандартной тактики. Многие из агентов, кажется, предпочитают в виде средств для спасения и в засадах и для наблюдения заклинания и микстуры *водного дыхания*. Однако, легионы водных монстров, служащие Сларкретелу, практичны и знают лучшую тактику борьбы под водой или на берегу. Использование заклинаний для вынуждения или заманивания противников в воду - обычная тактика при борьбе в воде или рядом с ней.

Малагримы (Malaugryms)

"Но разве Вы не согласитесь", - промурлыкал голос из теней, - "что добыча гораздо вкуснее, когда приправлена приятным и сильным запахом страха?"

Он обернулся, ничего не желая так сильно, как встретиться со смертью лицом к лицу. Даже у столь вымотанного усилиями избежать этой... вещи, у него все же оставалось достаточно сил для шока. Там стояла, мягко улыбаясь, его мать.

Это была не она, понял он - это образ, вытянутый из его собственного разума, оформленный плотью существа. Форма дрогнула, стала его отцом, затем его младшей сестрой, его женой, затем его старшим сыном. Последней он увидел истинную форму существа, когтистую и ужасную.

Затем, к счастью, он не увидел вообще ничего.

Малагримы - несравненно талантливые меняющие форму, уроженцы неизвестного плана, использующие План Тени для доступа в мир Торила. Они планируют в конечном счете вторгнуться на Фазрун, но им препятствует несколько слабостей, включая неспособность владеть межпланарной магией и почти патологическая потребность развлекаться жестокими действиями. Лидер расы известен как Владыка Тени, и существа вкупе известны как владыки тени (хотя они не связаны с Владыками Тени Телфлэмма или с шейдами-нетерезами, как подозревали некоторые). Пять таких существ живут на Фазруне в настоящее время. Хотя они, как предполагается, действуют от имени всей расы как прелюдия к вторжению, они главным образом преследуют свои собственные развращенные и гнусные цели.



Краткая история

Грязные малагримы - испорченные и зараженные отпрыски волшебника Малауга, по общему мнению - первого человека с Фаэруна, посмеявшегося путешествовать на План Тени. Учитывая их способности и их неспособность размножаться друг с другом, точная родословная малагримов, вероятно, еще сложнее и причудливее, чем намекают легенды и слухи.

Способный в совершенстве дублировать любое существо, которое он когда-либо видел, каждый малагрим, однако, имеет одну любимую форму, к которой он возвращается при серьезной угрозе. Однако, обычно малагримы смешиваются с населением Фаэруна, маскируясь под гуманоидов и надолго селясь в великих городских центрах, где обильна их любимая еда (люди).

Организация

Штаб: Каждый малагрим поддерживает свой собственный штаб и санктuariй, обычно в пределах области, где живет его нынешняя форма. Владыка Тени живет в цитадели на Плате Тени.

Члены: 5 на Фаэруне, приблизительно 100 в целом

Иерархия: Свободная

Лидер: Владыка Тени

Религии: Бэйн, Горгот, Шар

Мировоззрение: CE

Тайна: Средняя

Символ: Малагримы не трудятся использовать символ для представления своей расы. Индивидуальные малагримы, особенно заклинатели, могут принимать собственную метку, но это - явное тщеславие.

Пять малагримов на Фаэруне - Аратлут, Лутбир, Лутваэринн, Талтут и Зараслут. (Аратлут и Талтут детализированы в "Монстрах Фаэруна"). Каждый инициирует связь друг с другом и с Владыкой Тени, когда походят на него.

Иерархия

Все малагримы технически равны друг другу разрядом и статусом, кроме Владыки Тени.

Любой малагрим, обладающий достаточной мощью, хитростью и силой, может потребовать титул Владыки Тени. Однако, чтобы фактически завладеть властью, приходящей с титулом, потенциальный правитель расы должен сначала уничтожить своего предшественника. Хотя малагримы почти бессмертны, они стареют - хотя и очень медленно, - и Владыка Тени часто живет в течение бесчисленных столетий. Новый Владыка Тени почти всегда моложе и сильнее, чем старый держатель титула.

Единственное измерение статуса среди малагримов - относительная сила. Сильнейших уважают, даже боятся и ненавидят их. Ожесточенная конкуренция иногда возникает между отдельными малагримами, способными затем провести столетия в войне друг с другом. Однако, у них не хватает терпения для создания запутанных долгосрочных планов, чтобы поймать в ловушку конкурентов, так что их тактика - по большому счету варьирующееся "ударить и убежать". Лишь Владыка Тени способен принудить группу малагримов эффективно работать друг с другом в течение какого-либо отрезка времени.

Побуждение и цели

Малагримы намереваются силой вторгнуться на Фаэрун сразу же, как только получают межпланарную магию, чтобы массово прийти с Плана Тени, и силу, которая позволит им одержать победу над другими расами континента. С тем прогрессом, который в настоящее время виден в усилиях малагримов, их главный план в течение некоторого времени будет недостижим. Что раса планирует сделать с Фаэруном и его жителями, завоевав их - раса еще окончательно не решила. Нынешний Владыка Тени подумывает о перемещении Торила целиком на План Тени в качестве обширной "игровой площадки" для малагримов, но сомнительно, что какой-либо план сработает в течение любого приметного отрезка времени.

Тем временем малагримы, в настоящее время живущие на Фаэруне, проводят большинство своего времени в поисках острых ощущений, разыскивая все большие удовольствия и пополняя свои частные собрания магических изделий. Один из их главных источников развлечения - мучить и изнурять других существ, особенно людей, которых они находят бесконечно забавными.

Тот факт, что малагримы легко отвлекаются от своей великой схемы, не подразумевает, однако, что их можно сбросить со счетов как серьезную угрозу. Авантюрист, недооценивающий одного из этих меняющих форму, в общем понимает свою ошибку, только когда существо сокрушает самонадеянного героя как жука.

Вербовка

Все члены расы автоматически подчинены номинальной власти Владыки Тени. Других представителей их вида, чтобы получать свежих рекрутов, не существует. Но поскольку малагримы не могут размножаться друг с другом, возможно, из-за некоторого дефекта в их физиологии, действующим на Фаэруне приходится заручаться помощью людей и затем красть потомков. Их партнеры в общем не узнают того, что случилось, пока не становится слишком поздно, и большинство их не переживает процесс обеспечения миру нового малагрима.

Союзники

Малагримы не имеют никаких постоянных союзников и как группа, и индивидуально. Все их товарищества существуют для эксплуатации и последующего распускания, и партнеры уничтожаются по желанию малагрима. Им безразличен выбор их невольных инструментов. Для малагрима вероятно сформировать союз как с силами добра, так и с силами зла, при условии, что это так или иначе удовлетворит цели существа и его желание поразвлечения. С

малагримами объединена скудная горстка смертных, достаточно полно знающих, чему они помогают, но такой народ обычно обладает высокой степенью персональной силы и предпринимает шаги для защиты от предательства.

Враги

Так как они намереваются в конечном счете вторгнуться на Фаэрун и завоевать его, малагримы, как правило, рассматривают все остальные расы, группы и существ как своих противников. Они, однако, не обязательно ненавидят этих противников. Они просто считают их несущественными и несоответствующими, простыми инструментами, существующими для удовольствия малагримов.

Лишь к Арфистам и Избранным Мистры малагримы чувствуют нечто большее, чем презрение. Эти группы в прошлом мешали амбициям малагримов, и существа никогда им этого не простят. Малагрим может потратить месяцы в планировании захвата Арфиста, и фактическое получение малагримом агента этой группы - возможность развязать свои самые темные творческие прихоти.

Столкновения

Поскольку каждый малагрим уникален, с этими существами столкнуться можно лишь по отдельности. Индивидуумы по желанию могут нанимать или собирать любое количество слуг. Эти служители действуют как охранники, игрушки или играют любую другую роль по желанию малагрима. Жизнь этих рабов неизменно неприятна и чрезвычайно коротка.

Все малагримы предпочитают тайный, подпольный подход нахождения противоречий. Они предпочитают скорее посылать на противника миньонов, рабов и союзников, чем выходить на поле самим. Когда им приходится идти в бой лично, они используют тактику, предназначенную скрывать их истинную природу. Эти существа редко открывают свою истинную природу, особенно в битве; большинство предпочитает скорее уж покинуть поле битвы, чем подвергнуться риску перед, возможно, превосходящим противником.

Заклинания и магические изделия, которые они используют, обычно поддерживают эту тактику. Они предпочитают иллюзии и подобные эффекты введения в заблуждение и обычно создают логовища с множеством ложных элементов (иллюзорные стены, секретные лестницы, скрытые купе, ловушки, скрытые иллюзией и умной каменной кладкой и т.п.).

Пожиратели разума (Mind Flayers)

"Вкусовая связь есть", - послал Слуггир сообщение своим друзьям.

"Начали", - пришел коллективный ответ.

"Человеческое существо-еда", - обратился Сугглир к связанному пленнику, - "тебя удостоили быть избранным как предмет па'нур. Мой и твой разум связаны. Когда я буду пировать твоим мозгом, ты ощутишь это и будешь смаковать его вкус также, как и я. Так что, возможно, твоя душа убедится в будущем прийти в это мир как иллидид, а не как поверхностный скот". - и цупальца Сугглира прорвались сквозь череп Килимура.

Килимур закричал, но по мере того как он умирал, он понимал, что пожиратель разума нашел его мозг весьма восхитительным.

Пожирателей разума справедливо боятся за их злобу, их силу и поедание ими мозгов интеллектуальных существ. Они собираются в великих городах в Подземье и порабащают целые колонии чувствующих существ, чтобы те работали на них и служили источником продовольствия. Единственное, что не дает им немедленно завоевать мир, помимо их весьма определенным диетическим потребностям - их неотъемлемо корыстная природа: даже небольшая проблема заставляет иллидиду бежать, стараясь сохранить свою кожу.

Краткая история

Как и с бехолдерами, происхождение иллидидов - источник множества предположений и малого количества фактов. Некоторые думают, что они прибыли с другого плана, с другого времени или из-за Моря Ночи. Другие теоретизируют, что они прибыли из места вне нормальных соображений космологии Фаэруна. Там есть другие миры, где правят пожиратели разума, а все остальные расы - их домашний скот, и древние восстания рабов против пожирателей разума вылились в псионически активные расы типа дуэргаров. Как показывают дела, пожиратели разума рассеяны по всему миру, и никто не может указать на определенное место, откуда они произошли.

Организация

Эта статистика применяется к иллидидам, живущим на или под Фаэруном.

Штаб: Различные города в Подземье

Члены: Неизвестно, но в Подземье, как известно, существует по крайней мере пять городов на 1,000 или более пожирателей разума

Иерархия: Милитаристская

Лидер: Нет, или старший мозг города

Религия: Илсенсин

Мировоззрение: LE



Тайна: Нет (хотя немногие на поверхности, помимо иллитидов, знают местоположение городов в Подземье).

Символ: Пожиратели разума не имеют никакого общего символа, хотя их города иногда имеют уникальное изображение, украшающее созданные в них изделия.

Илсенсин

Хотя все пожиратели разума почитают Илсенсин, свое злое божество знания, завоеваний и ментальной силы, немногие желают посвятить себя божеству и стать клериками. Каждый город иллитидов имеет горстку клериков, стоящих в стороне от других. Илсенсин, как считают, напоминает огромный зеленый мозг, распускающий бесчисленные щупальца, ведущие по всему ее пещеристому царству и в скрытые углы всех планов. Ее символ - мозг с двумя щупальцами. Домены, связанные с ней - Обаяние, Зло, Знание, Закон, Ментализм и Тирания. Ее одобренное оружие - щупальце (кнут).

Города иллитидов

Город пожирателей разума - ужасно красивое место, инородное по конструкции и предназначенное для удовлетворения существ, способных естественно левитировать. Открытые туннели поднимаются на многие уровни по сторонам великих пещер, скаты используются вместо лестниц, а самый нижний уровень оставлен надсмотрщикам и рабам. В центре города - большое здание, размещающее старший мозг, совокупный интеллект и память умерших пожирателей разума. В пределах водоема старшего мозга плавают головастикоподобный молодняк расы, внедряющийся в гуманоидного хозяина по достижении зрелости, в конечном счете преобразовывая тело хозяина в форму взрослого пожирателя разума.

Пожиратели разума работают для продвижения планов своего сообщества и делятся на меньшие группы для определенных целей, типа создания стратегий атаки, планирования управления рабами, поиска пути затенению солнечного света или создания магических изделий для улучшения своих псионических способностей. Илликиды, с которыми можно столкнуться вне города - или агенты этих меньших групп, или (редко) изменнические граждане, помеченные на смерть. Невзирая на связи с городом, пожиратели разума энергично конкурируют друг с другом, редко объединяя свои силы, даже работая ради одной и той же цели.

Иерархия

Глава города пожирателей разума - старший мозг, телепатически связывающий все умы иллитидов в пределах мили от самого города. Старший мозг - родитель, оратор, судья, арбитр, губернатор и библиотека иллитидов. Наполненный обширной псионической силой от избирательно сохраненных умов, старший мозг не может перемещаться и не имеет способностей защититься физически, но его ментальные силы могут легко привести к его ногам любого пожирателя разума.

Ниже старшего мозга - Старшее Согласие, совет пожирателей разума, представляющих каждое из различных кредо (фракций) иллитидов. Старшее Согласие устанавливает цели сообщества, выбирает должностных лиц для различных обязанностей и заботится о большинстве дел по управлению сообществом. Ниже Старшего Согласия - "простые" илликиды города, который или работают в одиночку, или собираются в инквизиции или культы. Ниже простых иллитидов -

многочисленные рабы города, делающие всю фактическую работу, действующие как военное оружие города и в конечном счете становящиеся пищей пожирателей разума. Город обычно имеет одну-две расы рабов, чтобы поддерживать размножение его населения.

Побуждение и цели

Пожиратели разума желают доминировать над миром, так, чтобы они могли жить в роскоши, пировать очищенным мозгом тщательно разводимых рабов и затачивать свои псионические силы до фантастической степени. Для каждого из иллитидов средства для достижения этой цели могут несколько отличаться - некоторые желают запятнать проклятое солнце, не дающее им легко вести войны на поверхности, некоторые желают накопить великие армии рабов, некоторые - создать псионические изделия невероятной силы, а некоторые желают чего-то еще более странного и непостижимого. Любое побуждение - средство для желаемой цели, мирового господства.

Вербовка

Пожиратели разума никого не рекрутируют. Другие расы для них - всего лишь потенциальные рабы. Только когда это послужит для их преимущества или когда их значительно превосходят численностью, они объединяются с другими вместо того, чтобы поработать их, и любые существа, "завербованные" иллитидами, в конечном счете будут ими зачарованы и поработаны. В качестве рабов иллитидов можно найти почти любой тип существ с заметным интеллектом.

Союзники

Пожиратели разума имеют немного истинных союзников, хотя иногда они заключают временные союзы с другими расами Подземья. Они держат рабов почти всех рас; самые обычные - гримлоки, потому что гримлоки быстро плодятся и могут есть то, что остается после пожирателей разума. Илликиды также часто имеют в качестве рабов чуул и используют многих адаптировавшихся к Подземью животных как шпионов (илликиды обшаривают мозг животных, чтобы получить желаемую информацию, обходя ограниченную разумность существ).

Пожиратели разума иногда возглавляют маленькие банды доппльгангеров - тип группы, известный как друут. Меняющие форму способны просочиться в различные организации и общества, обеспечивая своих владык-иллитидов ценной информацией.

Враги

У иллитидов много врагов - а именно, это все существа, которые не являются иллитидами, потому что никакой нормальный разум не желает добровольно быть поработанным и съеденным этими монстрами. Однако, некоторые существа - особенно частые их противники. Глубинные драконы и дроу конкурируют с пожирателями разума за место для жизни и за рабов. Нежить всех видов они ненавидят и боятся, поскольку она иммунна к большинству псионических сил, вынуждая пожирателей разума использовать свои естественные атаки или расходовать на нее впустую ценных рабов.

Дуэргары - самые горячие противники пожирателей разума. Некогда нормальный клан дварфов, после поколений поработы и вмешательства дуэргары стянули свои ментальные цепи и появились в Подземье как новая подраса дварфов. Дуэргары никогда не забывают о своем поработании и обучают всех своих солдат тактике борьбы против иллитидов.

Столкновения

Пожиратели разума избегают прямого боя, предпочитая позволять делать грязные дела своим рабам. Если они должны биться, они скрываются за стеной рабов и используют свой *взрыв разума* и псионические способности для нейтрализации противников. Если они особенно уверены, они могут лично идти врукопашную, чтобы извлечь чей-либо мозг, они находят это привлекательным. Редкие немногие пожиратели разума развили новые псионические силы, увеличивающие их физическое мастерство и позволяющие им получать уровни в классе монаха.

Если бой поворачивается против него, даже слегка, иллитид, вероятно, сбежит, бросив своих рабов. Он может позже прокрасться на это место и *зачаровать* любых выживших рабов или врагов.

Монахи Темной Луны (Monks of the Dark Moon)

Тараг ждал. Он в восьмой раз сказал себе, что его ноги не болят, что его колени не стерты. Сфокусируйся, сказал он себе. Пусть они видят лишь то, что должны видеть: скромный нищий, стоящий на коленях при входе в вонючий переулок Рыночной Улицы, надеясь на медную монетку или корку черствого хлеба. Он еще глубже укутался в свой бесформенный домотканый плащ, измазанный коровьими экскрементами и соломой для того, чтобы придать ему вид и запах, показывающий в нем одного из бесчисленных нищих Вестгейта, и постучал своим деревянным шаром для милостыни. Тараг тихо вознес молитву Леди Потери о терпении и мгновение спустя был вознагражден, когда в шаре прозвенела серебряная монета. Он уловил аромат дорогих семейских духов и услышал голос, который ожидал услышать в течение всей половины дня.

"Ради вашей теплоты и комфорта", - сказала она. Тараг не посмотрел на нее, потому что обычный нищий не стал бы делать этого. Он просто закивал головой и пробормотал свою благодарность за милосердие. Она ушла мгновение спустя в шелесте шелка, лишь слегка задержался тонкий аромат ее духов.

Забравшись в шар, Тараг ловко отправил монету в складки своей робы и пробежался пальцем по вырезанным на ее стороне знакам. Доки Торсар, гласило письмо. Его действия, если их и видел кто-то со стороны, казались полностью нормальными, и он вытерпел боль, не подав знака, что монета была чем-то иным, а не особенно щедрым подарком добросердечной леди. Но внутри он улыбнулся. Теперь он знал, где найти человека, которого он прибыл убить. Он не знал, почему церковь Шар желала этому капитану корабля смерти - его это и не заботило. Темный Аббат отметил человека для смерти, и это все, что было необходимо знать Тарагу, монаху Темной Луны.



A victorious monk of the Dark Moon

Монахи Темной Луны - элитная секта шарранских агентов. Они служат Хозяйке Ночи, выполняя задачи, которые она предпочитает не поручать своему простому духовенству. Из своих храмов, расположенных в землях, где зло правит днем также, как и ночью, монахи Темной Луны ударяют по врагам Шар со стремительностью молнии и ужасающей смертельностью. Будет ли ее прихотью шпионаж, саботаж или убийство - Леди Потери может убедиться, что ее монашеский орден ручается исполнить это с экстраординарным рвением. Монахи Темной Луны доказали, что зачастую являются тузом в рукаве Шар, чаще всего - в борьбе против ее ненавистной сестры Селунэ и ее конкурента, божества Ловиатар.

Помимо ее укрепленных храмов, секта также поддерживает святыни, посвященные ее божеству-покровителю, в пещерах Подземья, и она основала безопасные дома и убежища в сомнительных кварталах больших городов, где шарран не принимают с распростертыми объятиями. Хотя монахи Темной Луны иногда работают совместно с агентами и членами церкви Шар, они считаются не частью ее нормального духовенства, а скорее автономной организацией. Этот статус позволяет монахам оставаться свободными для обучения своим специфическим навыкам, сосредотачиваясь на своей преданности божеству и быть готовыми в тот момент, когда Шар призвет их к действию.

Краткая история

В течение последнего десятилетия Ловиатар устроила нашествия на традиционные территории Шар (преимущественно - на домен Страдания). Из-за очевидного недостатка у ее обычного духовенства успехов в остановке вторжения Шар решила, что ей необходим другой вид боевой силы для таких миссий. Она задумала создать дисциплинированный и лояльный монашеский орден, который будет служить ей элитными силами, когда ее земные потребности будут включать в себя тонкость, проникновение или убийство.

Создавать свой монашеский орден Шар поручила своему самому доверенному и преданному смертному служителю, Алорготу. По воле своего божества Несущий Погибель путешествовал далеко за пределы своих обычных блужданий в восточной части континента, в Земли Интриги. Сначала он направился в город Пурскул, где уполномочил строительство мрачного здания, которое должно было стать первым монастырем ордена (к немалой тревоге других религиозных фракций города). Пока трудились каменщики и плотники, Алоргот посетил города Аскатла, Криммор и Кесзулла, начав вербовать первых членов ордена из числа шарранских ячеек этих городов.

Он искал среди этих культов тех, кто выполнял три основных критерия. Во-первых, они должны быть молодыми взрослыми. Во-вторых, они должны быть устремлены в духовенство Шар. Наконец, они должны демонстрировать некоторое проявление магической силы или потенциала. В пределах года он призвал свое особое клеймо оговорки и манипуляций, чтобы собрать несколько дюжин честолюбивых молодых мужчин и женщин, очевидно выполнявших его требования и стремившихся получить секреты персональной силы, которую обещал им их новый наставник. Продолав путь в Пурскул, они вступили в монастырь и начали свое обучение. Никого из них с тех пор не видели... по крайней мере, не в том облике, в котором их

знали раньше.

Несущий Погибель неким образом хорошо выполнил свои обещания молодым ученикам. Молодежь, следовавшая за ним в Пурскул, узнала много секретов, но также они заплатили высокую цену за свое знание. Становление монахом Темной Луны требует предельной посвященности цели. Некоторые из инициированных оказались неспособны противостоять изнурительному физическому наказанию и ментальной суровости, требуемой от них. Некоторые фактически не обладали магическими способностями, которых от них требовали, и несколько просто не смогли примириться с мерзкими деяниями, которые они, как ожидалось, исполняют как часть своего обучения, несмотря на то, что они считали сильной свою веру в Шар. Алогот избежал от этих неудачников. Он не мог позволить им вернуться домой, к их друзьям и семьям с новостями о том, что творилось внутри запретной структуры. Большинство их было убито их товарищами-учениками в первый год действия монастыря или в качестве человеческих жертв в течение религиозных церемоний, посвященных Шар, или в качестве жертв в упражнениях на живых целях. Некоторых Алогота уничтожил сам, просто ради удовольствия.

Вскоре после прополки слабых и бесполезных Алогот передал управление монастырем трем старшим священникам Шар, недавно прибывшим из Храма Старой Ночи. Божество предписало этим клерикам стать доступными в монастыре, чтобы закончить идеологическую обработку монахов, начатую Алоготом, для которого у нее теперь были другие задачи. Несколько монахов, также давно почитающих Леди Потери, присоединились к священникам, чтобы продолжить военное обучение инициированных. Последними прибывшими членами учебной команды были пара колдунов и убийца, чтобы гарантировать, что монахи развивают свои магические таланты и навыки убийства, которые от них будут требоваться. Начальный период обучения завершился два года назад "дипломным проектом": проникновением и массовым отравлением всей свиты клериков Чонти в Пурскуле, храм которой с тех пор пустует.

Ко времени завершения периода инструктажа, приблизительно пять лет спустя после постройки монастыря, Шар обладала командой хорошо обученных военных и магических экспертов, готовых нападать, защищать, жить и умереть под ее командованием.

Организация

Штаб: Нет

Члены: 192

Иерархия: Милитаристская

Лидер: Шар

Религия: Шар

Мировоззрение: LE

Тайна: Средняя

Символ: Символ Шар - черный диск с глубокой пурпурной каймой.

Подобно церкви Шар, монахи Темной Луны следуют и повинуются строгой иерархии. Отказ следовать приказам свыше - основание для казни. Шар не открывает монахам больше, чем своим клерикам, но этот факт не беспокоит членов ордена Темной Луны. Они верят, что Темное Божество показало им в точности то, что им следует знать, чтобы хорошо служить ей.

Большинство монахов Темной Луны - люди, но также среди них есть несколько полуорков, дроу, тифлинги и парочка шейдов.

Иерархия

Рядовые монахи обращаются к друг другу как "Темный Брат" или "Темная Сестра". Те, кто стремятся стать монахами Темной Луны, должны перенести годовой период, в течение которого они выносят строгое умственное и физическое обучение, а также предварительную религиозную идеологическую обработку под осторожной опекой Темных Отцов и Темных Матерей монастыря. Если новички хорошо показывают себя в это время, они заслуживают шанс стать полноценными членами ордена. В этой точке им дают их первые миссии, в общем - задачи по проникновению, шпионажу или саботажу. Если инициированные исполняют свои индивидуальные задачи с отличием, они становятся полноправными членами ордена. С этого момента интенсивность всех аспектов обучения только увеличивается, и миссии, которые они предпринимают, становятся более требовательными и опасными.

Старшие монахи известны как "Темный Отец" или "Темная Мать". В общем они - самые квалифицированные монахи/колдуны каждого из монастырей, ответственные за обучение инициированных и рядовых монахов.

Самые старшие монахи данного монастыря - "Темный Аббат-Отец" или "Темная Аббатисса-Мать". Они - лидеры монастырей и сердца и души ордена. Они получают приказы непосредственно от Шар и не предпринимают миссий лично, если она не приказывает сделать это. Они собираются один раз каждый год в Храме Старой Ночи для встречи с ранговыми клериками божества.

Побуждение и цели

Монахи Темной Луны существуют для служения Шар. Более фанатичные, чем члены ее духовенства, они стремятся подражать важным принципам догмы Шар во всем. Лишенные надежды и жалости, они находят духовную полноту, действуя как оружие в руке Хозяйки Ночи. Их единственный интерес - стремление к совершенствованию согласно их религиозной вере.

С практической точки зрения монахи Темной Луны имеют ту же цель, что и церковь Шар. Однако, их методы менее очевидны и более избраны. К примеру, если духовенство занято долгосрочным планом по свержению городского правительства, монахам может быть приказано проскользнуть в главное здание правительства этого города и похитить или убить обозначенную цель. Шарранская ячейка может поддерживать гильдию воров для подрыва социального порядка города и отворачивать прихожан от добрых божеств к Шар, вплоть до того, что команда монахов Темной Луны может подстеречь в этом городе клерика Селунэ, убить его и оставить тело утренним воронам.



Галерея NPC: Ларлох

Мужчина человек лич волшебник 20/эпический 12; CR 34; Средняя нежить; HD 20d12; hp 134; Инициатива +11; Скорость 30 футов; AC 32 (касание 19, застигнутый врасплох 28); Атака +19 рукопашное касание (1d8+4 [Воля - вполнину, DC 10 + 1/2 HD + модификатор Харизмы - отменяет] плюс постоянный паралич [Стойкость - отменяет, DC 10 + 1/2 HD + модификатор Харизмы - отменяет] плюс проклятия) или +17 дальняя атака касанием (согласно заклинанию); SA аура страха; SQ странная увертливость (бонус Ловкости к AC, не может быть замкнут), уменьшение урона 15/серебро, темновидение 60 футов (120 футов с *робой глаз*), смещение, уклонение, *свобода движения*, иммунитеты, защищен от *магических ракет*, невидимость, видит невидимое и эфирное в пределах 120 футов, уязвимость к серебру, *обращение заклинаний*, SR 23, сопротивление изгнанию +4, черты нежити; AL LE; Спасброски: Стойкость +21, Рефлексы +25, Воля +31; Сила 18, Ловкость 24, Телосложение 10, Интеллект 34, Мудрость 24, Харизма 16.

Навыки и умения: Алхимия +42, Концентрация +31, Дипломатия +16, Скрытность +25, Инсинуация +17, Запугивание +6, Знание (тайны) +42, Знание (архитектура и проектирование) +26, Знание (география) +28, Знание (история) +32, Знание (местное) +32, Знание (природа) +27, Знание (знать и королевская семья) +27, Знание (планы) +32, Знание (религия) +27, Знание (нежить) +32, Слушание +27, Бесшумное Движение +25, Поездка (лошадь) +19, Наблюдение +42, Поиск +48, Чувство Мотива +28, Колдовство +42, Обнаружение +44; Настороженность, Боевое Колдовство, Создание Посоха, Создание Чудесного Предмета, Задержка Заклинания, Сторониться Материалов, Улучшенное Контрзаклинание, Улучшенная Инициатива, Ускорение Заклинания, Написание Свитка, Тихое Заклинание, Мастерство Заклинания (*дарение проклятия, цепная молния, опустошение нежити, рассеивание магии, дезинтеграция, огненный шар, полет, магическая ракета, телепорт, остановка времени*), Проникновение Заклинания, Неподвижное Заклинание.

Проклятие (Su): Следы изумрудной энергии иногда пробегают по телу Ларлоха. Эти проявления - побочный эффект защитных проклятий, которыми он защищает себя. Если его касается существо, если он поражен атакой касанием или безоружным ударом, на целевое существо или на атакующее существо воздействует заклинание *дарение проклятия* (применяется спасбросок и сопротивление заклинаниям). Помимо возможных эффектов, перечисленных в "Руководстве Игрока", проклятия Ларлоха могут также заставлять целевое существо принять увядший и ужасающий вид или заставить его казаться гниющим и покрытым язвами. Некоторые из проклятий Ларлоха вступают в силу дни или недели спустя после этого контакта. Существо, пытающееся удалить одно из этих проклятий, должно делать проверку уровня заклинателя, чтобы преуспеть, даже с заклинаниями типа *удаления проклятия*.

Аура страха (Su): Эта способность работает непрерывно. Существа менее чем 5 HD в 60-футовом радиусе, которые смотрят на лича, должны преуспеть в спасброске Воли или получить воздействие как от заклинания *страх*, наложенного колдуном 32-го уровня.

Иммунитеты (Ex): Ларлох иммунен к холоду, электричеству, полиморфу и воздействующим на разум атакам. Ларлох также иммунен к одному тайному заклинанию на уровень заклинания, но что это за заклинания - неизвестно.

Уязвимость к серебру (Ex): Ларлох переносит двойной урон от серебряного оружия. Эта уникальная уязвимость - побочный эффект некоторых из постоянных магических изменений, которые он сделал со своим телом.

которых стоил ему ячейки заклинания 1-го-9-го уровней) Ларлох может использовать каждую из следующих заклинаний однажды в день как подобную заклинанию способность: *магическая ракета, паутина, рассеивание магии, тайный глаз, оживление мертвого, цепная молния, контроль нежити, опустошение нежити* (см. приложение) и *иссушение энергии*.

Подобные заклинаниям способности: С помощью заклинаний *желание* и длительных ритуалов (каждый из **Способности эпического уровня**: Бонусный уровень заклинания x12 (включенный в список ниже).

Заклинания волшебника в день (4/7/7/7/6/6/6/5/1/1/1/1/1/1/1/1/1; база DC = 22 + уровень заклинания): Ларлох обычно несет разнообразные атакующие, оборонительные и сервисные заклинания, включая ускоренный *телепорт*, ускоренную *остановку времени* и ускоренный *воплъ баньши*. Все его заклинания подготовлены с умением *Сторониться Материалов*, если это необходимо и возможно, и многие подготовлены с умениями *Задержка Заклинания* и *Неподвижное Заклинание*.

Книга заклинаний: Как волшебник, восходящий к временам Нетерила, Ларлох имеет доступ к книгам заклинаний, содержащим все тайные заклинания из "Руководства Игрока", "Установки Кампании Забытых Царств", этой книги и любого другого источника, который Вы используете.

Имущество: Амулет планов, пояс защиты от обнаружения и местоположения (как амулет), наручи доспеха +8, плащ сопротивления +5, пара перчаток хранения, +1 легкая булава разрушения (50% от нормального размера с постоянным использованием уменьшения, используемая как фокус для заклинания *опустошение нежити*), кольцо трех желаний, кольцо рентгеновского видения, роба глаз, посох магов, главный жилет смещения (как плащ), крылатые ботинки (4 часа в день). Камни юн: Яркий серебряный цилиндр (как плащ эфирности, двойная продолжительность), лазурно-синий ромбоид (как кольцо свободы движения), темно-синий ромбоид (Настороженность), темно-зеленый эллипсоид (+5 бонус удачи к AC), темно-оранжевый додекаэдр (сопротивление заклинаниям 21), темно-пурпурный треугольник (как кольцо волшебства III), темно-пурпурная пирамида (как кольцо волшебства IV), темно-красный куб (как медальон мыслей), глубоко-красная сфера (+6 Ловкость), мутно-оранжевый ромбоид (как брошь щита), пыльная розовая призма (+5 отклонение), сверкающая синяя сфера (+6 Мудрость), 2 лавандовых и зеленых эллипсоидов (поглощают заклинания до 8-го уровня), пятнистая серая сфера (как кольцо контрзаклинания [обычно содержит *дезинтеграцию*], *уклонение*, *невидимость* и *обращение заклинаний*), бледно-зеленая призма (+5 бонус компетентности на броски атаки, спасброски и проверки), бледно-лавандовый эллипсоид (поглощает заклинания до 4-го уровня), бледно-белая сфера (воспоминание трех заклинаний 9-го уровня, как жемчужина силы), жемчужно-коричневый эллипсоид (как ботинки скорости, свободное действие для активизации), жемчужно-черный шпиндель (нежить регенерирует 1 hp урона/час), богато-зеленая звезда (как +5 камень удачи), алая сфера (+6 Интеллект), сияющая черная спираль (как шлем телепортации), 2 ярких пурпурных призмы (хранит 6 уровней заклинаний).

Богатство: У Ларлоха в логовище есть дополнительные магических изделий и сокровища на 3,000,000 gp или больше, и он знает все свойства этих изделий. Если он атакован или ожидает атаки, он может вооружиться практически любыми неартефактными предметами, которые когда-либо были созданы, и имеет в своем распоряжении еще несколько артефактов, большинство из которых неизвестны или считаются утерянными или уничтоженными.

Ларлох, как считают - последний из выживших королей-арканистов нетерезов, годами управлявший своим летучим городом и покинувшим его перед безумием Карсуса. Ныне лич и одно из самых старых существ-недраконов Фазруна, Ларлох накопил огромный арсенал заклинаний, магических изделий и служителей. Теневой Король, как он известен на Побережье Меча, теперь он управляет Склепом Колдуна (Warlock's Слуг, что фактически является искаженным именем Larloch) и его жителями - личами (многие из которых - из Нетерила), вампирами, духами и меньшей нежитью.

Форма Ларлоха уступила разрушительным действиям времени. Его плоть полностью сошла, оставив лишь белые кости, задрапированные прекрасной одеждой. Его пустые глазницы пылают точками красного света, и более двух дюжин камней юн вьются вокруг его головы. Чрезвычайный возраст повлиял и на его разум, так что время от времени он сходит с ума, наугад швыряя заклинания, а в другое время полностью спокоен. В большинстве случаев он убивает вторгшихся напрямую. По крайней мере шестнадцать мощных Красных Волшебников пытались убить его и забрать его силу, но все они потерпели неудачу. Он, как известно, общался с авантюристами перед тем, как убить их, и освободил некоторых в обмен на службу. Эти услуги обычно включают в себя доставку ему некоего мощного и хорошо охраняемого магического изделия, и он обвешивает своих пленников проклятиями и *обетами*, дабы они не вздумали отказаться от своей задачи.

Склеп Колдуна, расположенный в западных Холмах Троллей на Побережье Меча - серия башен волшебников, связанных в форму большого окруженного стеной замка. В пределах центрального внутреннего двора находятся другие здания, размещающие армию нежити Ларлоха. Мосты соединяют башни и их отдельные внутренние дворы, и костяные летучие мыши и другие странные существа мелькают вокруг в поисках живых существ, которых можно принести Ларлоху для экспериментирования. Те, кто достаточно глупы, чтобы войти в Склеп, должны избегать самой высокой башни, поскольку она - дом самого Ларлоха. В других живут вампиры и личи, каждый из которых управляет несколькими уровнями и ведет свои собственные мерзкие исследования.

Под нажимом в бою или устав от ситуации, он предпочитает исчезать *телепортом*, *эфирностью* или заклинанием на свой выбор, которое позволяет ему проходить сквозь стены. Скрытые в пределах его башни палаты быстро излечивают тела нежити, и он проводит большую часть своего времени в таких местах. Вынужденный бороться (или в настроении делать это), он любит использовать быстрый арсенал из *спешки*, *остановки времени* и ускоренных заклинаний, чтобы сокрушить противников прежде, чем они смогут хотя бы отреагировать. Против мощных заклинателей он часто использует частичное действие *спешки*, предоставленное одним из его *каменей юн*, для подготовки контрзаклинания каждый раунд, или используя *рассеивание магии* или свое умение Улучшенное Контрзаклинание, чтобы отменять атакующие заклинания своего противника. С тем арсеналом изделий, который он носит с собой, чрезвычайно сомнительно, что его когда-либо можно застать врасплох, и даже если он внезапно разбит атаками, он защищен заклинанием *непредвиденное обстоятельство*, которое телепортирует его в одну из его безопасных комнат, если он почему-либо потеряет половину или более очков жизни. Насчитывая почти две тысячи лет возраста, Ларлох думала о способах разрешения практически любой ситуации, и со своим супергениальным интеллектом он может составлять почти совершенные планы для ситуаций, к которым он еще не подготовился.

Вербовка

Монастыри высокоотборны, предпочитая количеству качество. Кандидаты в орден должны выполнять критерии, установленные Несущим Погибель для первоначальной инициации. Монахи Темной Луны боятся проникновения лазутчиков даже больше, чем церковь Селунэ, но явные трудности учебного режима Темной Луны вкупе со стандартными методами шарранского поклонения почти всегда отсеивают любых дисквалифицированных претендентов.

Союзники

Союзники Шар - союзники монахов. Декреты божества мотивируют и ведут монахов Темной Луны. Они не ищут союзов и не заводят врагов, если не направлены на это Леди Потерь, и делают это лишь для того, чтобы лелеять ее зло. Даже в этом случае Темные Аббаты и Аббатиссы не одобряют целеустремленного отчуждения простого народа, живущего около их монастырей. Работа Темной Луны лучше всего выполняется под покровом тайны, и явно плохое отношение обывателей просто убеждает их в правоте, что обыватели неизбежно должны быть устранены, чтобы они не подвергали опасности орден. Некоторые из цитаделей Темной Луны стремятся убедить близлежащие общины, что члены их - просто группа мирных отшельников. Культивирование дружественных отношений с коренным народом часто обеспечивает уровень маскировки, которого нельзя достигнуть даже магическими средствами.

Враги

Враги Шар - враги монахов. Темные Б

ратья и Сестры ударяют там, куда им скажут, и их не останавливают этика или мораль помимо таковых догмы Шар. Темные Братья и Сестры особенно ненавидят тех, кто служит сестре Шар. Дисциплина монахов позволяет им сопротивляться искушению побаловаться личной вендеттой или любыми другими типами деятельности, не предписанными их миссией.

Столкновения

Монахи Темной Луны не приостанавливают свое обучение в своих монастырях без орденов, так что все столкновения с ними будут связаны с миссиями или назначениями, которые они предпринимают по приказу своих старших. Типичное индивидуальное столкновение - монах/колдун по крайней мере 2-го/1-го уровня. Все колдуны Темной Луны используют Теневое Плетение. Типичное столкновение с маленькой группой - лидер-монах/колдун по крайней мере 3го-/2-го уровня и несколько сопровождающих монахов или монахов/колдунов.

Монахи Темной Луны, мультиклассирующие как колдуны, изучают *меньшее теневое щупальце* и *великое теневое щупальце* (см. Приложение), когда достигают соответствующего уровня заклинателя. Эта заклинания - прежде всего оборонительные, хотя могут также использоваться для ограничения цели вплоть до ее убийства.

Самая большая сила ордена - его единство цели. Целеустремленная преданность монахов воле Шар прививает им фанатизм, с которым не могут соперничать даже самые преданные клерики Шар. Монахи извлекают свою силу из значения того, что Шар дает им жизнь, и это в свою очередь делает их способными к удивительным умениям тела и разума, которые они используют в преследовании своих целей. Предательство ордена или Шар невероятно для мужчин и женщин, принявших темные клятвы ордена. Будучи захваченными, они решительно выносят пытки или наказание, храня знание, что будут служить Шар даже после смерти, зная, что она найдет применение их телам и душам даже после того, как они уйдут с плана живых.

Если монахи и имеют слабость, то это - их зависимость от божества в отношении всей информации и руководства. Следовательно, если обстоятельства миссии резко меняются или если монахи встречаются с непредвиденной проблемой, они могут крайне медленно адаптироваться к новой ситуации или угрозе. Также против них иногда работает их уединенный образ жизни. Они немного знают о мире за пределами стен их монастыря и иногда несовершенны в своей маскировке из-за недостатка местных знаний. Герою, имеющему причины подозревать, что поблизости есть агент этого ордена, стоит поискать кого-то, кто выглядит местным, но действует без привычек аборигенов. Естественно, монахам крайне неудобно действовать против тех, кто владеет святым оружием или магией, и их преобладающе законные взгляды делают их уязвимыми также и к силам хаоса.

Темные Аббаты и Аббатиссы лично готовят Темных Братьев и Сестер к каждой миссии, диктуя, как агенты должны действовать в бою. Лидеры ордена искренне пытаются предупредить монахов о типичных привычках, тактике и стратегии, которые используют их враги, чтобы монахи по максимуму были подготовлены к опасностям миссии. Многие из монахов Темной Луны имеют персональные специализации по засадам, поджогам, отравлениям, борьбе с верховыми противниками и так далее - и их выбирают для тех миссий, при которых эти навыки будут полезными. Монахи Темной Луны предпочитают биться хорошо отрететированными стилями, слаженно с другими членами группы, делая то, чем занимались бесчисленное количество раз. На миссии монахи полностью сосредоточены на своей цели: все остальные соображения вторичны, включая благосостояние любых союзников или партнеров, с которыми они могут работать. Пока монах жив, он будет продолжать пытаться исполнить приказы, готовый ради этого пожертвовать собой.

Столкновение с монахами Темной Луны (EL 3): 1 монах Темной Луны (человек монах 2/колдун 1).

Столкновение с монахами Темной Луны (EL 5): 1 монах Темной Луны (человек монах 3/колдун 2).

Столкновение с монахами Темной Луны (EL 7): 1 монах Темной Луны (человек монах 4/колдун 3).

Столкновение с группой монахов Темной Луны (EL 6): 1 монах Темной Луны - лидер (человек монах 3/колдун 2) с 2 младшими монахами Темной Луны (человек монах 1).

Столкновение с группой монахов Темной Луны (EL 8): 1 монах Темной Луны - лидер (человек монах 4/колдун 3), 1 монах Темной Луны - помощник (человек монах 2/колдун 1), 2 младших монахов Темной Луны (человек монах 1).

Тараг Преданный: Мужчина полуорк монах 4/колдун 3; CR 7; Средний гуманоид; HD 4d8+4 плюс 3d4+3; hp 35; Инициатива +3; Скорость 40 футов; AC 16 (касание 14, застигнутый врасплох 12); Атака +7 рукопашная (1d6+3,

кулак) или +8 рукопашная (1d6+4, +1 *нунчаку*); SA поток ударов, ошеломляющая атака 4/день; SQ выгоды фамильяра, темновидение 60 футов, уклонение, быстрое движение, замедление падения (20 футов), стойкий разум; AL LE; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +8, Воля +7; Сила 16, Ловкость 16, Телосложение 13, Интеллект 8, Мудрость 10, Харизма 10.

Навыки и умения: Баланс +6, Подъем +6, Искусство Побега +6, Слушание +3, Бесшумное Движение +10, Колдовство +2, Кувырок +7; Увертливость, Магия Теневого Плетения, Скрытный.

Выгоды фамильяра: Предоставляет владельцу умение Настороженность (когда находится в пределах 5 футов); владелец может разделять заклинания; владелец имеет эмпатическую связь.

Известные заклинания колдуна (5/3; база DC = 10 + уровень заклинания): 0-й - *ошеломление* *, *обнаружение магии*, *обнаружение яда*, *звук привидения* *, *читать магию*; 1-й - *изменить себя* *, *ослабляющий луч* *, *сон* *.

* DC спасброска = 11 + уровень заклинания для заклинаний зачарования, иллюзий, некромантских и темноты.

Имущество: +1 *нунчаку*, *наручи доспеха* +2, захватывающий крюк, 50-футовая веревка, *микстура кошачьей грации*, *микстура лечения умеренных ран*, *жезл теневого спрея*.

Фамильяр летучая мышь: HD 3; hp 17; AC 18; SQ улучшенное уклонение, может доставлять атаки касанием; Интеллект 7; см. Приложение I "Руководства Монстров".

Святыня Темной Луны

В отличие типичного храма или святыни монахов, обычно состоящих из деревянных или каменных зданий, построенных комплексом и изолированных от внешнего мира стеной, место, где монахи Темной Луны проводят свои религиозные обряды, плотно защищено от любопытных глаз. Эта специфическая святыня расположена в подземелье под северо-западными предгорьями Гор Меча (на Севере Побережья Меча), в пределах 20 миль от Озера Мертвецов. Монахи ордена, работающие в Уотердипе и Лускане, периодически встречаются здесь, чтобы отметить шарранские обряды и начать обучение предполагаемых новичков.

Святыни можно достичь через устье пещеры, расположенной в глубокой долине, затененной нависающими предгорьями.

1. Туннельный вход

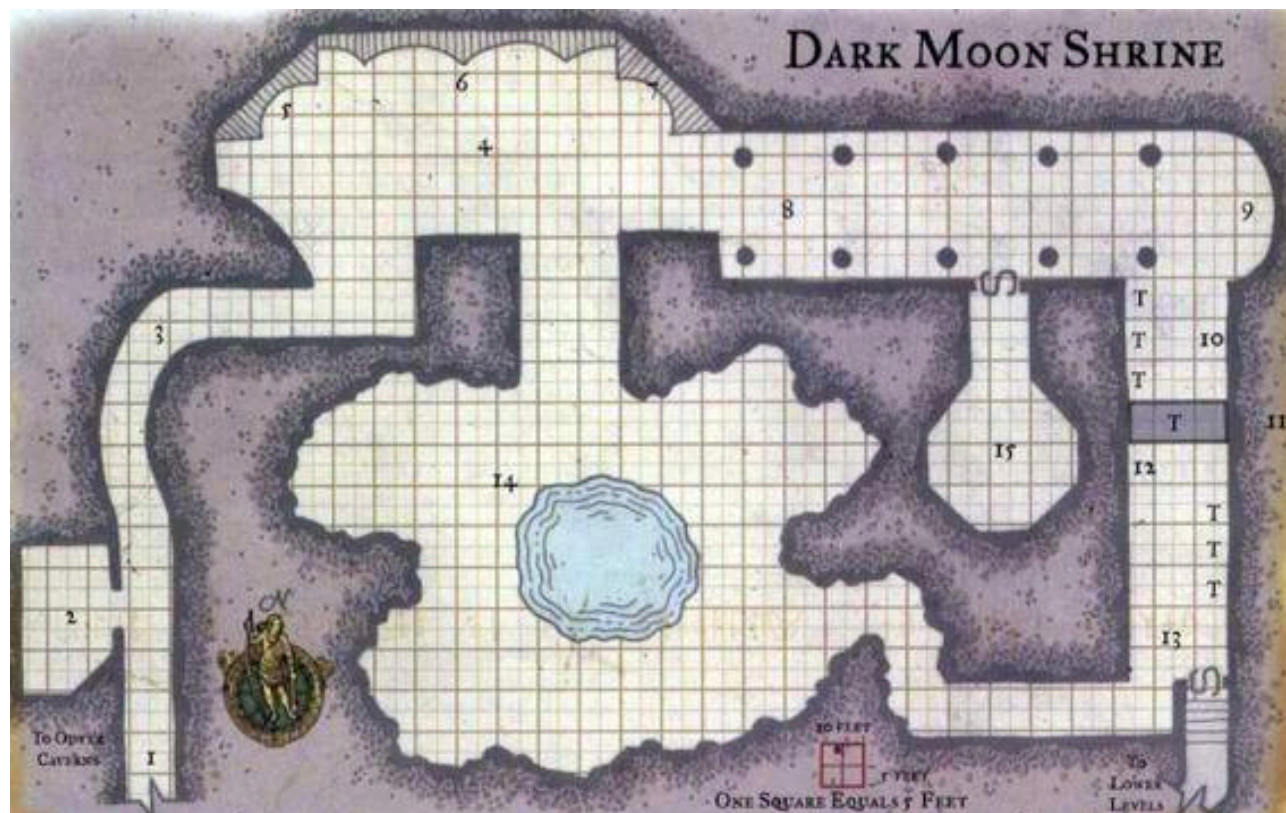
Пол внешних пещер резко уходит вниз, заканчиваясь выходящей лестницей из черными мраморными ступеней, размещенных здесь монахами. Лестница спускается на 150 футов ниже уровня внешних пещер, заканчиваясь обработанным каменным туннелем, ведущим в святыню. Секция входа, показанная на карте, находится в 70 футах от подножия лестницы.

2. Комната охраны

Когда монахи собираются почитать свое божество, они назначают нескольких неприметных членов ордена стоять на страже в этой палате, чтобы вторгшиеся или враги не могли загрязнить слушание.

Существа: 3 монаха Темной Луны (LE человек монах 2/колдун 1).

Тактика: Вторгшихся встречает немедленное военное сопротивление. Двое из трех монахов нападают на вторгшихся (нежелательным гостям не подают предупреждений и не предоставляют шанса отступить), в то время как третий бежит за подкреплением.



3. Ловушка

Когда комплекс занят, один из тайных заклинателей ордена каждое утро размещает в этой области заклинание *тревога*, обычно - в центре туннеля. Последующие наложения того же самого заклинания гарантируют, что это место всегда чувствительно к присутствию вторгшихся, пока здесь остаются монахи. Председательствующий монах каждый день выбирает новый пароль, и монахи, проходящие по этому месту, говорят его, чтобы избежать обнаружения ловушки. Существа, которые не в состоянии дать пароль, вызывают эффект заклинания (слышимая тревога).

4. Палата потерянной надежды

Эта большая комната резко пахнет старой кровью. Не просто область для показа гротескных фресок, украшающих одну из ее стен, она также служит наглядным примером ценностей, преподаваемых шарранами. Полный эффект этой палаты должен наполнять посетителя чувством безнадежности, свойственной надлежащему почитанию Шар. Монахи Темной Луны встречаются в этой палате, чтобы рассмотреть эти работы и поразмышлять о значении безнадежности и ее роли в их религии. Это - первое подвержение, которое получают те, кто инициирован в шарранские монахи.

5. Фреска безнадежности

Фрески изображают сцены, напоминающие зрителю о том, что жизнь - просто бессмысленное бытие на пути к заключительному путешествию в смерть. Постоянный *символ безнадежности* сработан на картине каждой из фресок (кроме фрески боли, см. ниже) и срабатывает всякий раз, когда существо смотрит на нее без того, чтобы произнести пароль ("долор"). Только полностью оперившиеся монахи знают пароль, так что инициированные сталкиваются с полным воздействием учения Шар, когда первоначально посещают это место.

6. Клинок страдания

После достаточного периода преклонения колен монахи проходят вперед и смыкают свои правые ладони на тонком вертикальном клинке, закрепленном на стене в центре фресок. Это наносит им 1d4+1 пунктов урона. Клинок имеет свойства *оружия ранения*. Затем монахи, приложившие ладони к его поверхности, переходят к фреске справа.

7. Фреска боли

Фреска, когда-то украшавшая эту секцию стены, была полностью утеряна под слоями высохших мазков крови, покрывающих ее поверхность. После ритуального стискивания клинка страдания монахи медленно отпечатывают свои кровоточащие ладони на грубой поверхности этой покрытой кровью фрески, смешивая свою свежую кровь со старой и причиняя себе серьезную боль.

8. Зал катехизма

В этой прихожей 20-футовой ширины монахи собираются (при исполнении их ритуала в Палате Потерянной Надежды), чтобы декламировать катехизм Шар, и исполняют действия для ритуальной жертвы, которую она требует.

9. Арка забывчивости

На изогнутую секции стены в конце зала катехизма накрашено большое изображение символа Шар, 10 футов в диаметре. Над символом - постоянный *символ безумия*, оный же защищенный паролем ("ментем").

10. Яма-ловушка

Эти ловушки предназначены для захвата вторгшихся, которые, возможно, слишком углубились в святыню. Каждая из них 40 футов глубиной.

Ловушка: (CR 2) Без необходимости броска атаки (4d6); спасбросок Рефлексов (DC 20) для избегания; Поиск (DC 20); Поломка Устройства (DC20).

11. Шипастая яма-ловушка

Эта ловушка, перекрывающая целую секцию этажа между ямами-ловушками, предназначена для нанесения урона. Она имеет глушину 20 футов.

Ловушка: (CR 4) Без необходимости броска атаки (2d6), +10 рукопашная (1d4 шипы, 1d4+5 пунктов урона при успешном попадании); спасбросок Рефлексов (DC 20) для избегания; Поиск (DC 20); Поломка Устройства (DC 20).

12. Яма-ловушка

Подобно таковым в противоположном конце коридора, эти 40-футовой глубины ямы предназначены для захвата вторгшихся.

Ловушка: (CR 2) Без необходимости броска атаки (4d6); спасбросок Рефлексов (DC 20) для избегания; Поиск (DC 20); Поломка Устройства (DC20).

13. Секретная ступень

Проверка Поиска (DC 20) позволяет персонажу обнаружить секретную дверь, включенную в стену коридора. За дверным проемом - набор каменных ступеней, ведущих к нижним уровням святыни. Под освещенными спальными кельями монахов находятся клетки для жертв и области для хранения пищевых продуктов и других мирских изделий.

14. Колодец Секретов

Монахи Темной Луны выбрали это место в качестве святыни своего божества в первую очередь из-за этого места. Стены и пол этой естественной пещеры блестят от богатой минералами воды, которая сочится по их поверхностям, собираясь в центре пола пещеры, где уходит в землю сквозь трещины. Результат этого - постоянно полный темный водоем. Монахи считают эту пещеру самой священной частью святыни, и здесь они молятся и медитируют. Члены духовенства

Шар, посещающие святыню, обнаруживают, что заклинания предсказания, типа *предзнаменования* и *связи*, похоже, работают необычайно хорошо, когда наложены рядом с темной водой (удвоенный эффект либо в продолжительности, либо в количестве вопросов, которые можно задать).

15. Секретная палата Совета

Секретная дверь (ДС Поиска 20), расположенная на стене Зала Катехизма, ведет в эту восьмиугольную палату. В ней находится длинный стол и комплект из восьми соответствующих ему стульев, все из которых вырезаны из черного дерева и отполированы до зеркального блеска. На поверхности стола выгравирована рельефная карта Севера Побережья Меча, изображающая территории от Уотердипа до Долины Ледяного Ветера и от западного побережья до Эвермурз.

Монахи Долгой Смерти (Monks of the Long Death)

Клерик Иллистри улыбнулся, приближаясь на дороге к одетым в балахоны нищим.

"Доброе утро, попутчики. Все ли у Вас хорошо? Не нужно ли Вам продовольствия? Мои друзья и я будем счастливы обеспечить вас при нужде".

Нищие остановились, и первый из них сказал: "Нам придется убить Вас".

"Что?" - нахмурившись, переспросил клерик.

"Мы должны убить Вас, но прежде мы покажем Вам много боли". - Нищий снял свой балахон, обнажив гибкое, мускулистое тело, украшенное большой татуировкой черепа на груди. Другие нищие последовали его примеру, и вместе они набросились на клерика.

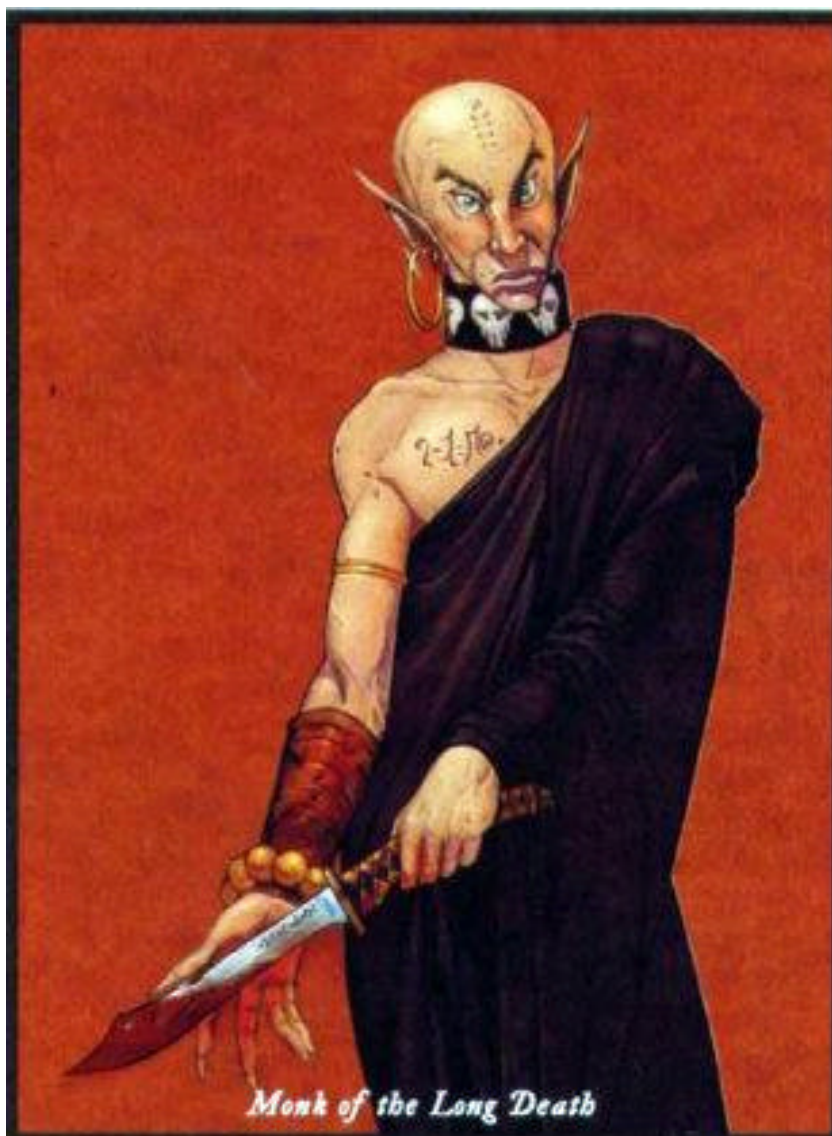
Монахи Долгой Смерти - члены старого ордена, посвященного концепции смерти, и мастера использования естественных средств причинения смерти другим. Они не особенно заботятся о том, какое из божеств держит сферу смерти, недолго послужив Цирику перед Келемвором, Миркулу - перед Цириком и Джергалу - задолго до Миркула.

Краткая история

Этот орден Долгой Смерти восходит к ранним дням Калимшана - после того, как он был освобожден от правления гениев. Он был основан как средство для рабов гениев развить способность защититься и ударить по их элементарным владыкам, но с ходом времени монахами вместо их первоначальных целей овладели убийство и смерть. Их вытеснили из Калимшана и несколько раз сгоняли с мест, где они пытались осесть, но всегда находилось место, где они вновь могли пустить свои корни. Монастырь на Озере Пара, гнездящийся в Горах Файрстип к юго-востоку от Иннарлита, насчитывает сотню лет возраста. Основанный набожным прихожанином Миркула, монастырь все еще несет много символов этого мертвого божества.

Организация

Монастырь может считаться территорией мира - если не является территорией боевой практики. Когда они не в спаррингах, монахи Долгой Смерти тихи и созерцательны. Один ритуальный бой ежегодно на Банкет Луны определяет, кто будет возглавлять монастырь в течение следующих двенадцати месяцев. Этот бой часто ведется до смерти, хотя иногда победитель причиняет очень болезненную рану проигравшему - как напоминание и урок. Эти соревнования - единственные, когда монахам ордена позволено биться



друг с другом до смерти.

На Фаэруне, по слухам, существует по крайней мере три монастыря Долгой Смерти, все приблизительно одинакового размера и населения. (Следующая статистика дана для одного из этих монастырей.) Помимо монастырей, вероятно, есть множество меньших ячеек блуждающих монахов и горстка их студентов.

Штаб: Горы Файрстип, Озеро Пара.

Члены: 100.

Иерархия: Милитаристская.

Лидер: Ленет Холодная.

Религия: Варьируется.

Мировоззрение: LE, LN.

Тайна: Низкая.

Символ: Монахи предпочитают изображения черепов, часто с черным алмазом во лбу. Многие украшают свои тела татуировками или шрамами с этим символом.

Иерархия

Три важных индивидуума управляют монастырем. Остальные жители монастыря считаются равными, хотя меньшие студенты борются друг с другом за неофициальное разделение рангов.

Ленет Холодная (LE женщина человек монах 7/боец 4) - глава монастыря. Средних лет, с глазами, подобными льдинкам, Ленет удерживала свое положение в течение семи лет подряд. Она - эффективная машина смерти и всегда действует, полностью отрекшись от эмоций.

Тохкис (LN мужчина человек монах 5/боец 3) - главный тренер новых и молодых студентов. Он квалифицирован в подталкивании народа, применяя верное количество боли и агрессии, чтобы заставить их достичь своего потенциала. Большинство студентов ненавидит его, но они, конечно же, уважают его силу.

Идим (LN женщина человек монах 8) стремится постоянно продвигать свое понимание военных искусств, человеческой анатомии и тонкой линии между жизнью, болью и смертью. Она - наставник всех студентов, охватывающих философию ордена.

Побуждение и цели

Монахи стремятся понять смерть и надеются достичь совершенной смерти. Не полностью уверенные в том, что это означает, они полагают, что, причиняя другим боль и смерть своими голыми руками, они получают понимание того, что они должны сделать для достижения своей собственной совершенной смерти.

Монахи блуждают по земле, обращаясь к народу в каждой части Фаэруна кулаками и ногами. Они обнаружили, что, притворяясь нищими, они получают немалую анонимность и свободу перемещения. Как ни странно, многие принимают их за Сломанных (монахов Илматера), что оскорбляет прихожан Плачущего Божества.

Вербовка

Монахи в каждом из монастырей ежегодно принимают лишь около дюжины новых студентов. Эти студенты должны быть законно нейтральными или законно злыми и должны пройти основные физические испытания. Монастырь также принимает старших студентов, как правило - бойцов, заинтересованных смертью, или разочаровавшихся монахов других орденов. Особенно они любят учить прихожан Ловиатар, что боль - всего лишь короткий шаг в сторону от смерти, и учить последователей Илматера, что страдание - всего лишь ключ к пониманию смертности.

Союзники

Некоторые из монахов ордена знакомы с прихожанами Цирика или Келемвора из-за их прошлой связи Миркулом. Другие получили дружественные жесты от клериков Велшаруна, желающих на своей службе присоединиться к монахам Долгой Смерти.

Враги

Монахам противостоят мягкие божества жизни, типа Чонти и Латандера, и также они - враги церкви Илматера, который считает их фокусировку на боли и смерти ненамного менее отталкивающей, чем любовь Ловиатар к наказанию. Келемвор, Лорд Мертвых, предпочел бы, чтобы они не практиковали свои навыки на нежелающих этого целях, и поощряет своих последователей уничтожать этих монахов или убеждать их бороться с нежитью.

Столкновения

Монахи Долгой Смерти обычно бьются невооруженными и нападают предпочтительно на гуманоидных существ. В ситуациях, когда им приходится биться с негуманоидами, они не гнушаются использовать оружие, особенно если против противников их невооруженные удары не очень эффективны. В таких случаях они предпочитают каму. Завалив противника, они используют против него остаток своих атак, чтобы убить его, или даже используют свои пируэты для того, чтобы прикончить поверженного врага.

Народ Черной Крови (People of the Black Blood)

"Пришло время поохотиться".

- Тоторуан, кабан-оборотень из Чондалвуда

Народ Черной Крови состоит из нескольких племен ликантропов-прихожан Малара, живущих по всем лесам Фаэруна. Они упиваются своей животной природой, атакуют тех, кто вторгается на их территории, и любят издеваться над теми, кто ослеплен всем, кроме нежности природы. Народа больше всего боятся за их Высокую Охоту, во время которой они похищают разумное существо, выпускают его в лесу и затем охотятся на него, как животные. Хотя духовенство Малара обычно только призывает к Высокой Охоте раз в сезон, Народ выбирает себе жертву раз в месяц.

Краткая история

Учитывая, что они есть на всем протяжении континента и имеют немного контактов друг с другом, происхождение Народа Черной Крови проследить трудно. По всей вероятности, Малаар был вдохновлен собрать первое племя после того, как некоторые из его прихожан были побеждены группой селунитов-меняющих форму. Зная, как он ценит охоту стаей, Малаар, вероятно, собрал первое племя для того, чтобы убить определенную цель. С тех пор группы раскололись и преобразовались, одиночные члены вербовали других, а некоторые были божественно вдохновлены присоединиться к Народу самим Маларом.



Организация

Следующая статистика относится к отдельному племени Народа. Большинство крупных лесов, как считают, имеют по крайней мере одно племя, и весь Народ, по приблизительным оценкам, насчитывает три тысячи или более представителей.

Штаб: Нет.

Члены: 50-100.

Иерархия: Свободная.

Лидер: Кровавый Мастер (самый мощный член группы).

Религия: Малаар.

Мировоззрение: CE, NE, N.

Тайна: Нет, хотя Народ редко показывает свою принадлежность за пределами группы.

Символ: Хотя каждое племя имеет свою собственную метку или символ (часто изображаемую скорее запахом, чем визуально), каждая группа также обычно использует некий вариант символа, представляющего Народ посторонним: абстрактное гуманоидное туловище с большими когтистыми руками там, где должна быть голова. Связи его со святым символом Малара очевидны, и нижняя часть символа может истекать кровью или просто быть шипом, которым этот символ можно вертикально воткнуть в землю.

Племя Народа Черной Крови действует подобно стае животных. Они имеют немного контактов с другими племенами, только если не созданы вместе великим лидером или сообщением от Малара. Каждое племя наблюдает за своей территорией и соответственно отвечает на внешние угрозы.

Иерархия

Все племя имеют слегка различающиеся иерархии, в некотором роде основанные на животной форме местного Кровавого Мастера. В общем доминируют отдельный индивидум или семейная пара, а все остальные получают команды от лидера или лидеров и постоянно обманывают друг друга ради статуса. Когда члены племени смешанные (более одного типа ликантропов), члены с той же животной формой, что и у лидера, обычно имеют более высокий статус.

Далее перечислены некоторые из знаменитых лидеров различных племен.

Хиакрет из Высокого Леса (N мужчина человек летучая мышь-оборотень боец 5) требует для своего народа доминиона над деревьями. Его племя обычно бьется в гибридной форме (подобные летучим мышам крылатые гуманоиды размером с человека), часто поднимая жертв в воздух и затем бросая их.

Нарона из Высокого Леса (SE женщина человек вервольф рейнджер 6) - чувственная молодая волчица со вкусом к человеческой плоти. Ее имя известно народу Высокого Леса, и ее Высокие Охоты всегда хорошо посещаются даже ликантропами из других кланов.

Тоторуан из Чондалвуда (N мужчина щитовой дварф кабан-оборотень варвар 4) - уродливый одноглазый головорез, инфицированный авантюрист-щитовой дварф. Серебряные нити, которые он носит вплетенными в свои волосы и бороду, видны и в его кабаньей форме, и кажется, что его зубы и клыки превращаются в сталь.

Вакеннис из Кормантора (NE женщина человек россомаха-оборотень друид 8) - естественный ликантроп, дочь предыдущего Кровавого Мастера ее племени. Она убила своего отца, когда почувствовала себя достаточно сильной, и управляла своим племенем с силой и определенностью в течение последних четырех лет.



Джартон из Лунного Леса (NE мужчина лунный полуэльф барсук-оборотень рейнджер 5) был некогда полуэльфом, охотившимся на ликантропов для защиты народа Сильверимуна. Став инфицированным после нападения барсука-оборотня, он использовал свои охотничьи навыки, чтобы стать лидером центрального племени. Джартон стал шипом для народа Серебряных Маршей.

Мэйну из Чалга (N женщина человек тигр-оборотень клерик 4) была похищена из своей деревни и инфицирована другим клериком Малара, желавшим Мэйну себе в невесты из-за ее невероятной красоты. Она устроила ему сюрприз, вырвав ему горло в первую брачную ночь, и затем жила в течение нескольких лет одна, по мере того как росла, понимая изменения своего тела. Затем она захватила племя, изгнавшее своего клерика. Мэйну призывает Высокую Охоту лишь против тех, кто эксплуатирует ее родные джунгли.

Побуждение и цели

Народ желает, чтобы его оставили в покое, защищает свою территорию, свой молодежь и свой жизненный путь. Случайные похищения и охоту на невинных они считают естественными, поскольку они рассматривают любого, кто не поклоняется Малару или живет в городах, слабым и достойным быть лишь добычей. Они стараются для своих Высоких Охот выбирать тех, чье отсутствие или не будет замечено (чтобы избежать привлечения к себе внимания), или будет оправданно (типа богатого лидера лесозаготовительной гильдии, ответственного за вторжение на территорию племени).

Народ - очень ограниченная угроза, потому что они зачастую ограничиваются изгнанием вторгшегося. Однако те, кто встает у них на пути, встречаются с группой квалифицированных охотников с инстинктами животных и интеллектом цивилизованных существ.

Вербовка

Народ не имеет интереса к вербовке, только если не упадет численность племени. Если за год происходит немного рождений или если необычно большая смертность, они просто похищают и инфицируют детей из близлежащих цивилизаций, выращивая их как своих до полной трансформации в ликантропов.

Союзники

Естественно, Народ - союзники церкви Малара, хотя они часто смотрят на своих союзников-неликантропов как на слабых и зараженных ограничениями цивилизации. Они, как известно, принимали заказы от групп типа Жентарима, дроу и других организаций, проходящих по их территории, не провозглашая ее своей, но эти союзы обычно через некоторое время распадались. Такие группы обычно дают Народу компенсацию за их работу, расплачиваясь редкими животными, магическими изделиями, которые может использовать племя, или маленькими

детьми, которых можно съесть или инфицировать ликантропией.

Враги

У Народа те же самые враги, что и у всех последователей Малара, включая тех, кто уничтожает охотничьи угодья, всех, кто представляет цивилизацию, тех, кто поддерживает мир (типа клериков Эльдат), более мягкие божества природы и преданные Селунэ, которую Малар ненавидит за ее доминион над луной.

Столкновения

Народ использует тактику животных, дополненную человеческим интеллектом. Засады и быстрое преследование в тупиковой области - обычные стратегии, как и попытки властного захвата нескольких существ против отдельного слабого противника.

Поскольку для них трудно использовать магические изделия в животных формах, Народ очень разборчив в отношении носимых с собой изделий. За пределы логовищ выносят лишь то, что легко носить или чем могут манипулировать животные. Микстуры - обычные изделия, хотя обычно их носят не в бутылках, а в мягкой фляге, сделанной из пузыря или волокон растений-абсорбентов, которую может разжевать или высосать существо в животной форме.

Кирран Серый Лорд: Мужчина человек (тигр-оборотень) рейнджер 2/боец 6/божественный чемпион Малара 5: CR 17; Средний меняющий форму; HD 2d10+4 плюс 6d10+12 плюс 5d10+10; hp 118; Инициатива +3; Скорость 30 футов; AC 18 (касание 16, застигнутый врасплох 15); Атака +16/+11/+6 рукопашная (1d4+6/17-20, +1 *наруч-коготь*), +16/+11 рукопашная (1d4+4/17-20, +1 *наруч-коготь*); или +17 дальнобойная (1d8/19-20, легкий арбалет мастерской работы); SQ божественный гнев (+3 на атаку, урон и спасброски в течение 2 раундов), одобренный враг (люди +1), возложение рук (7 hr в день), сочувствие ликантропам (тигр), священные защиты +2, поразить неверующего 1/день (+2 удар, +5 урон); AL NE; Спасброски: Стойкость +10, Рефлексы +5, Воля +6; Сила 16, Ловкость 16, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 14, Харизма 14.

Навыки и умения: Подъем +12, Приручение Животного +2, Излечение +6, Скрытность +8, Чувство Направления +5, Прыжок +38, Знание (природа) +2, Знание (религия) +5, Слушание +10, Бесшумное Движение +5, Поиск +6, Обнаружение +12, Плавание +5, Знания Дикой Местности +4; Настороженность, Увертливость, Мастерство Экзотического Оружия (наруч-коготь), Улучшенный Контроль Формы, Улучшенная Борьба Двумя Оружиями, Улучшенный Критический (наруч-коготь), Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Мобильность, Силовая Атака, Быстрая Атака, Прослеживание, Фокус Оружия (наруч-коготь), Специализация Оружия (наруч-коготь).

Гибридная/животная форма: Средний/Большой меняющий форму; HD 2d10+10 плюс 6d10+30 плюс 5d10+25; hp 157; Инициатива +5; Скорость 40 футов; AC 25 (касание 18, застигнутый врасплох 20) как гибрид, 22 (касание 17, застигнутый врасплох 17) как животное; Атака +22/+17/+12 рукопашная (1d4+12 /17-20, +1 *наруч-коготь*), +22/+11 рукопашная (1d4+7/17-20, +1 *наруч-коготь*); или +19 дальнобойная (1d8/19-20, легкий арбалет мастерской работы); или +21 рукопашная (1d8+9, 2 когтя), +10 рукопашная (1d8+4, укус) как тигр; SA проклятие ликантропии, улучшенный захват, наскок, царапание 1d8+3; SQ уменьшение урона 15/серебро, божественный гнев (+3 к атаке, урону и спасброскам в течение 2 раундов), одобренный враг (люди +1), возложение рук (7 hr в день), сочувствие ликантропам (тигр), священные защиты +2, нюх, поразить неверующего 1/день (+2 удар, +5 урон); AL NE; Спасброски: Стойкость +13, Рефлексы +7, Воля +6; Сила 28, Ловкость 20, Телосложение 20, Интеллект 10, Мудрость 14, Харизма 14.

Навыки и умения: Баланс +9, Подъем +18, Приручение Животного +2, Излечение +6, Скрытность +10, Чувство Направления +5, Прыжок +44, Знание (природа) +2, Знание (религия) +5, Слушание +14, Бесшумное Движение +7, Поиск +10, Обнаружение +16, Плавание +11, Знания Дикой Местности +4; Настороженность, Слепая Борьба, Увертливость, Мастерство Экзотического Оружия (наруч-коготь), Улучшенный Контроль Формы, Улучшенная Борьба Двумя Оружиями, Улучшенный Критический (наруч-коготь), Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Мобильность, Мультиатака, Силовая Атака, Быстрая Атака, Прослеживание, Фокус Оружия (наруч-коготь), Специализация Оружия (наруч-коготь).

Имущество: 2 +1 *наруча-когтя*, легкий арбалет мастерской работы, 10 +2 *зарядов*, 10 зарядов, *кольцо защиты* +3 (носимое во всех формах), *кольцо прыжка* (носимое во всех формах), *наручи доспеха* +2 (носимые в человеческой или гибридной форме), *мешок удержания* (мешок 1), *брошка щита* (40 пунктов, носимая как амулет), *микстура лечения серьезных ран*, *микстура невидимости*, 190 gp.

Рожденный с черным и седыми волосами белокурыми родителями, Кирран выглядит как тридцатилетний. Он естественный ликантроп, дополнительная форма Киррана - черный тигр с темно-серыми полосами. Клерики Малара приняли его необычный окрас за знак и обучили его путям Лорда Тварей. Теперь Кирран служит прямым агентом Малара, стоя в стороне от всех стай Народа Черной Крови, но принимаемый всеми ими. Он блуждает по Высокому Лесу, неся новости и удостовераясь, что все стаи повинуются Воле Малара. Если Кровавый Мастер стаи пережил свою полноценность или ушел с пути охотника, Кирран бросает лидеру вызов, убивает его и выбирает нового Кровавого Мастера из числа других членов стаи.

В бою, но не в вызове Кровавому Мастеру, Кирран предпочитает биться в гибридной форме, чтобы использовать свою великую силу и все свои магические изделия. Он никогда не принимает свою животную форму в цивилизованных областях, если не уверен, что никто не из Народа не может видеть его. В своей человеческой форме он среднего роста, силен и имеет вялую осанку. Его глаза серые, лицо обветрено, а волосы непослушны и обычно зачесаны пятерней назад. Почти ощутимая напряженность висит в воздухе вокруг него, давая тем, кто говорит с ним, впечатление, что он очень опасен.

Рундиин (The Rundeen)

Судейк был доволен. Их корабль попал в попутный ветер, и груз калишитских шелков скоро пойдет на север вдоль Побережья Меча к Уотердину.

"Корабль!" - закричал впередсмотрящий.

"Другой торговец?" - спросил Судейк у палубной команды.

"Вероятно, пираты", - ответил беззубый старик.

"Хуже, чем пираты", - сказал первый помощник, складывая свою подозрную трубу. - "Это - корабль Рундиина. Проклинайте Артака за то, что он не присоединился к ним, когда у него был такой шанс".

"Чем так плох Рундиин?"

"Это больше чем пиратский корабль. Если они хотят потопить нас - у нас нет никаких шансов".

Рундиин - мощный коммерческий и работоторговый консорциум, контролирующий торговлю в Чалте, Ташаларе и части Калимшана и пробивающий себе путь в Тетир, Амн и другие страны на севере. Он защищает свои караваны хорошо вооруженной охраной и посылает бандитов и пиратов нападать на интересы его конкурентов.

Краткая история

Первоначально ташаларская коммерческая организация, Рундиин заключил союз с Рыцарями Щита и потом быстро распространил свое влияние на север. Падение Империи Шуун вновь раскололо эти две группы, и Рундиин сохранил свой бизнес в Калимшане.

После недавних неудач из-за Арфистов и правителя Калимшана Рундиин старается поддерживать свои фрагментарные владения в этой стране и устанавливать контакты в Амне и Тетире.



Организация

Рундиин - необычная преступная организация. Члены группы предлагают преуспевающим торговцам стимулы присоединиться к ним, и главным образом организация функционирует как законная, если контролируемая, торговая сеть. Только когда Рундину мешают или он видит угрозу своему бизнесу, он проводит атаки против своих конкурентов.

Следующая статистика относится к Рундину в целом.

Штаб: Различные места в Калимшане и Ташаларе.

Члены: Тысячи, включая множество торговцев, бандитов и пиратов, привлеченных или нанятых Рундином. Первичная организация, вероятно, насчитывает около 3,000.

Иерархия: Сегментированная.

Лидеры: Великий Иршелем (пять индивидуумов).

Религия: Вокин, любая.

Мировоззрение: LN, N, LE, NE

Тайна: Средняя.

Символ: Символ Рундиин - монета, проткнутая гвоздем: это восходит к значению оригинала названия Рундиин, "Безопасная Монета". Члены также используют кодовый знак для идентификации себя перед другими членами группы: пересечение запястий на груди, когда руки сжаты в кулаки.

Иерархия

Во главе организации - пять индивидуумов, вместе известных как Великий Иршелем. Каждый индивидуум управляет различным аспектом бизнеса. Ниже Великого Иршелема - пятнадцать Первых Иршелемов (по три, служащих каждому из пяти Великих Иршелемов), которые отвечают за слежение за финансами, персоналом и физическими активами. Первый Иршелем управляет Миталиббаром, группой с ячейками агентов в каждом городе, которые входят в контакт с торговцами, работают с платежами и наблюдают за конкурентами. Немногие из членов Рундиина видят кого-либо рангом выше Миталиббара.

Побуждение и цели

Рундиин ищет прибыль прежде всего остального. Торговцев, показавшим себя компетентными, приглашают присоединиться к Рундину, что включает в себя отчисление маленькой части их ежемесячного дохода в обмен на защиту против пиратов и бандитов, уменьшенные затраты на оснащение, купленное у Рундиина, и льготное обслуживание в контролируемых Рундином городах. Те, кто не выполняют обязательств по этим платежам, в конечном счете обнаруживают, что Рундиин уже владеет половиной их бизнеса.

Враги Рундиин, вероятно, натолкнутся на бандитов и пиратов, нанятых Рундином, которые были проинформированы о местоположении и месте назначения караванов или грузовых кораблей. Налетчикам даются инструкции - беспокоить,

повреждать или уничтожать груз и персонал в качестве предупреждения врагам Рундиина. Организация проводит набеги за рабами в Чалте, Ташаларе и Титидоле и нападает на конкурирующие за рабов корабли в межтерриториальных водах. Группа также нанимает несколько банд наемных авантюристов для охоты на Арфистов и на независимые группы бандитов, охотящихся на караваны Рундиина.

Вербовка

Рундиин принимает на работу лишь тех торговцев, которые проникательны, успешны и эффективны и имеют достаточно большой бизнес, чтобы заслужить их интерес. От нанятых бандитов и пиратов Рундиин ожидает лояльности, дисциплины и готовности следовать приказу слово в слово и не превышать указанных границ. Например, пиратский корабль, проинструктированный изводить специфическое торговое судно конкурента, не должен брать это судно на бордаж, а пираты, проинструктированные захватить судно, не должны потопить его. Рундиин не имеет никакого интереса к агентам, не способным управлять собой или могущим испортить своими слабостями дела организации.

Союзники

Рундиин достаточно велик, чтобы не иметь проблем с самообеспечением. Однако, группа все же имеет связи с Рыцарями Щита и надеется использовать эти связи для увеличения своих владений к северу от Амна. Рундиин объединился с племенем юань-ти в Ташаларе и разместил чистокровных агентов в городах, которыми управляет. Наконец, организация имела некоторый начальный успех в деловых отношениях с ограми-магами - лидерами гуманоидных армий, контролирующими южный Амн, предлагая блокировать город Муранн, чтобы предотвратить попытки амнийских военных кораблей вернуть павший город.

Враги

Немногие из врагов Рундиина достаточно важны, чтобы о них стоило упомянуть. Большинство тех, кто ненавидит организацию - торговцы с бизнесом небольшого масштаба, конкурирующие с теми, кто объединился с Рундином.

Железный Трон, как считают, выступает против Рундиина, прежде всего потому, что обе группы желают управлять торговлей в западной части Фаэруна.

Арфисты выступают против методов Рундиина и его набегов за рабами и сделали себя постоянной неприятностью для него.

Столкновения

Агенты Рундиина рассеяны по южным землям и имеют никакого общего обучения. Единственная их последовательная особенность - их оснащение, которое обычно очень хорошего качества и было куплено со скидкой у торговцев Рундиина.

Теневые Воры (The Shadows Thieves)

Мелсер-портной просмотрел нескольких ожидающих клиентов, надеясь определить того, который отличается от других. Вон Леди Алседин, желающая вновь пережить шарообразное платье своей (что, девочка никогда не прекратит набирать вес?), рядом с ней - молодые сыновья-близнецы Сэра Фаллонстоуна, желающие себе костюмы для маскарада у их отца на Высокую Жатву (держу пари, они хотят быть парой рыцарей, размышлял портной). Других он не знал, но все они казались достаточно нормальными. Он мысленно пожал плечами; возможно, он был неправ, и это произойдет не сегодня.

В конечном счете он оказался прав, но курьер опять уклонился от его лучших усилий. Он только что закончил помогать молодой женщине, назвавшейся Серрией, выбрать новый отрез ткани для платья, когда она оставила предмет одежды на верстаке прямо рядом с ним. Он взял его - внутри был маленький мешочек золотых монет, составлявших его ежемесячную плату. Он не секунду задумался о том, что он согласился скрыть, и задался вопросом - не пришло ли время пойти туда и взглянуть. Что, если это действительно было что-то незаконное?

Он помотал головой, чтобы отогнать эти мысли. Нет, он сказал себе, они предупредили меня - никогда туда не ходить. Я не хочу знать то, что там - достаточно ужасно переходить им путь. Мягко помычав, он убрал полный золота кошелек в свою тунуку и продолжил свой день.

Организация, коллективно известная как Теневые Воры - самая большая и наиболее преуспевающая воровская гильдия на всем Фаэруне. Ее успех получен из ее системы сцепленных гильдий, каждая из которых посвящена двум целям - получению прибыли и силы. Из цитадели организации в Амне этот ряд гильдий управляет львиной долей всех



преступных действий по всему Побережью Меча и, кроме этого, достигает этой области во многих других частях Фаэруна.

Высококрытый характер гильдии и ее оперативников гарантирует, что ее члены ограничивают существенные знания о ее действиях и о своих собственных партнерах. Силы правопорядка пытались пробиться сквозь стену безмолвия, окружающую Теневых Воров, но без особого успеха. Несмотря на периодические успехи и устранение нескольких гильдий организация в целом, похоже, становится все сильнее с каждым проходящим годом.

Краткая история

Пять честолюбивых преступников основали Теневых Воров немногим более столетия назад. Их первоначальная база действий была в Уотердипе, где они работали во многом подобно любой другой воровской гильдии, с одним важным различием: власть в пределах гильдии зависит от родственных отношений с одним из этих пяти основателей. Гильдия действовала в Городе Блеска до 1298 DR, когда она была вытеснена группой приключенцев во главе с Лестин Арунсун, "Леди под Маской" Уотердипа (и отдаленной родственницей архимага Келбена).

Почти уничтоженные и обнищавшие, единственный из выживших основателей и разорванные остатки членов гильдии бежали в Амн и перегруппировались в городе Аскатла. Оставшийся основатель, Карзак "Глубокая Тень" Халандир, поклялся, что гильдия никогда вновь не позволит себе перенести столь позорную неудачу, а также что она отомстит за себя Уотердипу и его Лордам. Глубокая Тень медленно восстановил организацию, ободряя большее разнообразие в ее рядах и вербуя множество других типов профессионалов в дополнение к требуемым жуликам. Лишь три года спустя после их оскорбительного изгнания из Уотердипа Теневые Воры вновь стали сильными. К 1321 DR организация почти что управляла амнийским преступным миром, а два десятилетия спустя она была серьезным соперником в борьбе за контроль над всей незаконной деятельностью на Побережье Меча.

Глубокая Тень погибл в течение Времени Неприятностей, и потерю его почувствовала вся гильдия. К счастью для Теневых Воров, его преемник, Грандмастер Теней, показал себя еще более способным, чем его предшественник. Грандмастер добавил новые уровни тайны к административной структуре гильдии и реорганизовал ее иерархию, создав ныне известную сцепленную систему гильдии. Улучшив изначальные концепции Глубокой Тени, он оказался способен превратить уже значительную силу гильдии в нечто действительно монументальное.

Организация

Штаб: Гильдия поддерживает в Аскатле ложный штаб, известный как Теневой Дом. Он вслепую служит приманкой для ее реальной центральной базы действий - большого, хорошо защищенного подземного комплекса под печально известным фешхоллом Позолоченная Роза на противоположной стороне городка.

Члены: Сомнительно, но, вероятно, более 3,000 оперативников работает на гильдию в любой момент.

Иерархия: Сетевая.

Лидеры: Теневой Совет.

Религии: Большинство членов гильдии по крайней мере на словах служит Маску, и многие провозглашают его своим божеством-покровителем. Другие поклоняются любым злым божествам, включая Бэйна, Цирика, Ловиатар, Шар и Талону.

Мировоззрение: LE, NE, CE, CN.

Тайна: Высокая.

Символ: Каждый в Амне и многие вдоль Побережья Меча знает метку Теневых Воров: черная шелковая полумаска, наколотая на стилет. В действительности этот символ - еще одна обманка, используемая организацией, чтобы ввести в заблуждение своих конкурентов и врагов. Рядовых членов организации предупреждают - никогда не использовать этот символ, если определено не приказано сделать это. Любой член гильдии, использующий эту метку без явных инструкций, убивается за подвержение гильдии опасности и вызов авторитету власти. Тело обычно находят на следующее утро... с шелковой полумаской, наколотой на труп стилетом.

Теневой Совет абсолютно фанатичен в отношении тайны, окутывающей организацию. Только члены самого совета знают истинную сложность системы и все ее детали, и лишь они оценивают ошеломляющую широту и глубину этой преступной машины.

Тайна - ключ феноменального успеха гильдии. Отдельные гильдии, составляющие организацию, устроены и укомплектованы настолько тщательно, чтобы каждый член знал лишь нескольких других (в общем - дюжину или меньше) по имени и внешности. Эти члены работают исключительно вместе, так, чтобы если они будут захвачены или решат во всем признаться, опасность для большей организации будет минимизирована. Только члены Теневого Совета обладают полными знаниями о всем действии и агентах. Конечно, даже в этом случае ренегат или кто-либо проникший в ряды может причинить гильдии некоторый дискомфорт.

Что более важно, те, кто вообще не в состоянии хранить секреты гильдии, стоят организации денег, что просто недопустимо. Поэтому никого из членов не удивляет, что наказание за предательство тайн гильдии - смерть. Однако, член гильдии, поддерживающий тайну гильдии перед лицом личной опасности, захвата или заключения, получает значительную награду. Все ранговые члены гильдии могут утешиться тем, что об их семействах позаботятся, если с ними самими что-то случится. Эта политика производит во внутренних кругах высокую степень почти семейной лояльности. На внешнем краю организации местные гильдии, работающие (тайно) от имени Теневых Воров, предлагают своим членам компенсацию, если они захвачены и наказаны. Более богатые из местных гильдий также обеспечивают семейство захваченного оперативника, если тот встретил свой конец.

Иерархия

Группа, наложившая свою руку почти на все незаконные пироги от Амна до Врат Балдура и за их пределами, требует значительного количества оперативников для гарантии того, что активность ее не ослабевает. Гильдия организована слоями, подобно луковице. В центре гильдии - Теневой Совет во главе с Грандмастером Теней. Вне совета - Плащемастеры, старшие администраторы, выполняющие инструкции Теневого Совета. Еще дальше от центра - Мастера Гильдии, и за ними - Силуэты. Наконец, во внешнем слое находятся неприметные оперативники, составляющие большую часть членов гильдии.



Теневой Совет

Шесть мужчин и женщина делят обширную территорию организации между собой, и каждый из них отвечает за действия гильдии в одной из этих областей. Все члены Теневого Совета поддерживают по крайней мере три отдельные личности и гарантируют свою готовность путешествовать (ради дела или спасения) в любой момент под любой из маскировок.

Ринном Даннихир (NE мужчина человек жулик 15/убийца 5), Грандмастер Теней, возглавляет Теневых Воров и также является членом Совета Шести, правящего органа, управляющего нацией Амн. Он принял власть над самыми последними действиями всей гильдии к востоку от Побережья Меча.

Риакс Бормул (СЕ мужчина человек жулик 9/гладиатор 4) управляет действиями гильдии в Амне. Лишенный наследства потомок амнского незначительного благородного семейства, с тех пор он мстит за себя, глубоко погрузив большое количество своих бывших равных в долги.

Дарлан Мортем (СЕ мужчина полуэльф волшебник 10/адепт тени 7) - зловещий мастер Теневого Плетения, использующий свое положение для пополнения своей личной сокровищницы редкими магическими изделиями. Он управляет действиями гильдии на землях между Вратами Балдура и Амном.

Орниив "Затмение" Фандарфолл (СЕ мужчина человек клерик Маска 13) демонстрирует ледяное и невозмутимое поведение истинного профессионала. Он заработал свое прозвище от татуировки частичного затмения на левой щеке. Он отвечает за действия во Вратах Балдура.

Нулара "Серебряная Песня" Харфет (С Е женщина человек бард 14) имеет душу темного поэта, но разум - преступного гения. Она властвует над недавними налетами гильдии на Север Побережья Меча. Она происходит из отдаленного Мулхоранда, но отказывается говорить о своей родине.

Отлео "Толстый" Рессмон (NE мужчина человек жулик 7/гладиатор 5) прошел трудный путь по рангам, заработав свое гильдейское образование школой очень жестких пинков. Он контролирует действия гильдии в Тетире, где он известен как успешный торговец.

Плащемастеры

Два Плащемастера служат каждому из членов Теневого Совета - так, чтобы пара этих старших лейтенантов работала в пределах каждой из шести территорий гильдии. Двенадцать Плащемастеров не знают личности своих коллег, однако при этом они не знают и того, какие приказы или назначения даны их равным по положению. Они связываются только с членом совета, которому они служат, и с теми оперативниками следующего по удаленности слоя, которые в свою очередь служат им.

Мастера Гильдии

Каждый Плащемастер выбирает десять Мастеров Гильдии, исполняющих фактически ежедневные действия на каждой из территорий. Мастер Гильдии командует множеством отдельных, индивидуальных гильдий, работающих в пределах области его Плащемастера, но каждая из гильдий под его командованием специализируется в одной и той же деятельности. Таким образом, на любой данной территории один Мастер Гильдии ответственен за всю контрабанду, другой - за вымогательство и шантаж, третий - за воровство и кражи, и так далее.

Силуэты

Много дюжин Силуэтов служит организации, пополняясь по мере необходимости. Все и каждый из них - приманка. Они якобы "мастера гильдии", но в действительности они ничем не управляют и не имеют никакой власти. Единственная цель Силуэтов состоит в том, чтобы делать вид, что они управляют действиями гильдии, чтобы враги Теневых Воров шпионили именно за ними и беспокоили именно их, не распознавая истинных оперативников организации. Город, где действуют Теневые Воры, может иметь любое количество Силуэтов, каждый из которых старательно работает, чтобы отвести внимание от истинных действий гильдии. Иногда гильдия даже принимает меры, чтобы Силуэт был "пойман", чтобы ее противники не осознали истинного состояния дел. Силуэты отвечают перед Мастерами Гильдии.

Рядовой состав

Самые многочисленные члены гильдии - "средние" Теневые Воры. Они происходят фактически из всех классов и расы. Фактически во всех случаях эти индивидуумы не понимают, что работают на Теневых Воров. Каждый из этих головорезов, фехтовальщиков, мошенников, поджигателей и контрабандистов принадлежит к маленькой гильдии. Они отвечают перед "мастером гильдии", платят пошлину и совершают свои преступления, не зная того, что являются частью намного большей организации. Иногда особенно квалифицированный или одаренный член этого уровня выделяется для продвижения по службе и после этого отвечает перед Силуэтом или, возможно, Мастером Гильдии, но большинство из них проживает всю жизнь, ничего не зная о своей роли в великой схеме.

Побуждение и цели

Теневые Воры заинтересованы прежде всего двумя вещами: увеличением своего богатства и расширением своей силы. У Теневого Совета также есть несколько больших политических и личных целей, но они не делятся ими с обычными членами.

Помимо своих амбиций богатства и силы, члены Теневого Совета определены на месть Уотердипу за первоначальное изгнание Теневых Воров. Самая целесообразная и удовлетворяющая форма возмездия, конечно же - восстановление действий гильдии в этом городе, прямо под носом Лордов Уотердипа, и это то, ради чего они упорно трудились в течение последнего полудесятилетия. Их агенты успешно просочились в Город Блеска, возможно потому, что внимание Лордов города было сосредоточено на множестве других неотложных проблем. Единственный неудачный аспект мести Теневого Совета - то, что они не смогут поделить триумфом с добрыми гражданами Уотердипа. Конечно, может наступить день, когда гильдия станет настолько мощной, что сможет позволить себе безнаказанно показать свое присутствие в Уотердипе, под самым носом Лордов... и этот день, считает совет, стоит ожидания.

Все остальные члены Теневых Воров, от Плащемастеров до нищих, кланчащих серебряные монетки на тетирских улицах, ценят богатство и силу выше всего прочего. Те, кто не имеют ни богатства, ни силы, для членов гильдии бесполезны и поэтому просто сбрасываются со счетов.

Вербовка

Теневые Воры нетерпеливо принимают на работу неограниченное количество оперативников неприметного уровня. Текучка среди этих членов высока из-за естественно хаотичного и переходного характера преступной стихии. За многообещающими индивидуумами тщательно наблюдают, возлагая на них все большие обязанности на уровне местной гильдии. Мастера Гильдий свободны продвигать изнутри тех, кого они считают пригодными, так как все ценят членов различных слоев организации, но они и ответственны за работу своих агентов. Бессознательное продвижение предателя или некомпетентного - позорная ошибка, способная на годы задержать продвижение рангового члена (или остановить продвижение вообще).

Союзники

Из-за своей целеустремленной преданности тайне прежде всего остального Теневые Воры предпочитают манипулировать и использовать несознающих заложников, вместо того чтобы открыто вступать в союз с какой-либо группой. Они ненавидят открытые союзы, потому что такие меры слишком часто дают будущее преимущество организации, которая завтра может стать врагом. Единственное исключение этого общего правила - Совет Шести, орган анонимных правителей, управляющий Амном. Сила гильдии в этой нации столь велика, что члены Совета Шести не могут не знать о ней, и это понимание разожгло недавнее обсуждение за столом совета. Советник Ринном Даннихир предложил, чтобы правящий орган Амна сделал гильдии некий вид политической увертюры, формируя союз перед Теневыми Ворами, чтобы помочь себе силами совета - с его согласия или без. Это предложение в настоящее время обсуждается пятью остальными советниками, не сознающими, что главный его сторонник сам является лидером Теневых Воров.

Отдельные агенты группы свободны вести дела на свое усмотрение с любым количеством партнеров, при условии, что безопасность гильдии не ставится под угрозу. В недавние месяцы оперативники Теневых Воров стали вести дела с индивидуумами, населяющими темный нижний город Скуллпорт глубоко под улицами Уотердипа, готовясь к прибытию Силуэта.

Враги

Как самая широкораспространенная гильдия организованных преступников на Фаэруне, Теневые Воры также могут похвастаться множеством противников. Любой, кто когда-либо был обижен гильдией или был жертвой одного из ее неисчислимых действий, вероятно, таят против нее недовольство (хотя таким людям придется очень постараться, чтобы найти цель для выражения своего недовольства).

Лорды Уотердипа, по очевидным причинам - постоянные враги группы, по крайней мере с исторической перспективы. Если бы Теневой Совет полагал, что может нанести удар против этих самодовольных замаскированных правителей, сохранив при этом тайну, он сделал бы это без колебаний. В один прекрасный день группа достаточно обоснуется в Городе Блеска, чтобы начать изводить Лордов более прямыми способами, но пока что этого удовольствия придется подождать.

Совет желает жалить гордость Уотердипа сильно, но недостаточно сильно, чтобы убедить членов совета рискнуть всем, что они сделали за последние годы, ради шанса на возмездие.

Более непосредственное беспокойство Теневого Совета - Сил-Паша Ралан эль-Писаркхал, нынешний правитель Калимшана. Гильдия пыталась заполучить безопасную точку опоры в преступном мире калишитов в течение нескольких лет, но события обычно поворачивались против Теневых Воров. Их агенты непрерывно исчезают или встречают смерть от рук убийц Калимпорта, и их действия регулярно оказываются не в состоянии получить прибыль, ожидаемую гильдией, прежде всего благодаря соревнованию с существующей в городе преступностью. Теновой Совет обвиняет Сил-Пашу в своих неприятностях, уверенный, что хитрый мастер интриг организует эти неудачи. Совет начинает полагать, что может оказаться необходимым создать новое место за столом и дать этому индивидууму задачу претворить калишитские амбиции гильдии в действительность.

Столкновения

Поскольку действия гильдии настолько обширны, а ее мания к тайне столь сильна, никакое из столкновений с Теневыми Ворами нельзя назвать "типичным". Игровые персонажи, столкнувшиеся с гильдией, скорее всего будут или целями ее преступного внимания, или предполагаемыми работниками. Почти любой индивидуум, вовлеченный в преступный мир по всему Побережью Меча, может быть членом организации, и РС будет нелегко определить этот факт - если, конечно, гильдия не решит, что пришло время дать другую приманку, чтобы отвлечь внимание от чего-либо более важного поблизости.

Величайшая сила Теневых Воров - тайна, тесно сопровождаемая размерами их сети. Комбинация этих факторов делает выслеживание и предчувствие их членов потрясающе трудным. Вера в то, что организации наказывает или уничтожает тех, кто разглашает ее секреты, настолько сильна среди ее членов, что инциденты подлинного предательства крайне редки. Чаще всего кажущееся предательство - не более чем схема, разработанная для того, чтобы ввести в заблуждение и направить в другую сторону тех, кто может повредить организации. Далеко не один авантюрист отправился напрямик в фатальную ловушку через такое организованное "признание".

Та же самая одержимость тайной и зависимость от рутинных процедур может успешно использоваться и против Теневых Воров. Силуэты часто не знают, как эффективно ответить на угрозы, выходящие за пределы нормального спектра опасностей, которые их учат ожидать. И Мастера Гильдии, и Плащемастера обычно твердо придерживаются предписанных методов взаимодействия с теми, кто выступает против интересов гильдии, но такая тактика может быть преодолена противниками, не "играющими по правилам".

Несмотря на свои успехи, члены Теневого Совета имеют немного талантов в тактике, помимо требуемых для проведения тайных действий группы. Они разработали ряд процедур для того, чтобы подчиненные могли противостоять определенным типам проблем (типа политического вмешательства со стороны местных органов власти, вторжение на территорию конкурирующей гильдии и другие обычные дела), но не особенно рассматривали то, как должны биться индивидуальные единицы. Следовательно, бои при столкновении с Теневыми Ворами имеют немного общих элементов или процедур.

Однако, от единицы к единице обычно преобладают две тактических политики. Первый - предпочтение мелкомасштабных столкновений на территории, контролируемой воров. Для этого Теневые Воры, вероятно, нападут из засады, используя заклинания, путающие или отвлекающие их цели, пока они займут благоприятные боевые позиции. Действия гильдии обеспечивают хороший доступ к разнообразным магическим изделиям, так что оперативники в общем несут несколько микстур и некую защитную магию. Вторая политика - непреклонный отказ гильдии оставлять живых членов ее в руках врагов. Если идут действия или столкновения с единицей гильдии, ее выжившие члены делают все возможное, чтобы убить любого из своих братьев, захваченных противниками, используя любые необходимые средства. Неудача при исполнении этого может означать их собственную смерть, так что мотивы у них неплохие.

Идриан Нетис, Силуэт Берегоста: Женщина человек жулик 5/ колдун 3; CR 8; Средний гуманоид; HD 5d6+5 плюс 3d4+3; hp 32; Инициатива +3; Скорость 30 футов; AC 15 (касание 13, застигнутый врасплох 12), Атака +8 рукопашная (1d6+3/19-20, +1 короткий меч) или +8 дальнобойная (1d4/19-20, ручной арбалет мастерской работы), SA атака крадучись +3d6; SQ выгоды фамильяра, уклонение, нахождение ловушек, странная увертливость; AL LE; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +8, Воля +5; Сила 14, Ловкость 17, Телосложение 13, Интеллект 15, Мудрость 12, Харизма 13.

Навыки и умения: Оценка +10, Блеф +9, Концентрация +4, Расшифровка Записи +8, Дипломатия +13, Сбор Информации +7, Инсинуация +9, Запугивание +8, Знание (тайны) +8, Слушание +9, Бесшумное Движение +11, Чтение по Губам +6, Поиск +7, Чувство Мотива +9, Колдовство +8, Обнаружение +9, Использование Магического Устройства +7; Настороженность, Сварить Зелье, Увертливость, Ловкость с Оружием (короткий меч).

Выгоды фамильяра: Предоставляет владельцу умение Настороженность (когда находится в пределах 5 футов); владелец может разделять заклинания; владелец имеет эмпатическую связь.

Известные заклинания колдуна (6/6; база DC = 11 + уровень заклинания): 0-й - ошеломление, обнаружение магии, звук привидения, читать магию, сопротивление; 1-й - зачарование персоны, магическая ракета, невидимый служитель.

Имущество: +1 короткий меч, ручной арбалет мастерской работы, наручи доспеха +2, микстура Харизмы.

Фамильяр сова: HD 3; hp 16; Атака +4 рукопашная; AC 19; SQ улучшенное уклонение, может доставлять атаки касанием; Интеллект 7; см. Приложение I "Руководства Монстров".

Мягкоговорящая Идриан Нетис - высокая, стройная женщина с блестящими черными волосами и темными глазами-бусинками сороки. Ее фамильяр-сова, пыльная бурая птица, которую она называет Ксинн, почти всегда громоздится на ее плече или поблизости на удобной двери. Дочь выращивавшего репу фермера из предместий Суренара, Идриан начала свою карьеру мелкого воровства и игр на доверии в очень молодом возрасте. К 13 годам она была главой своей собственной маленькой банды преступников-подростков. В один прекрасный осенний день ее банда попыталась надуть человека,

которого она считала жирным, глупым торговцем, и обнаружила, что пересекла дорогу Плащемастеру ужасных Теневых Воров. Однако вместо того, чтобы устранить ее, член гильдии предпочел позволить ей стать полезным членом организации.

Большинство преступников в городе полагает, что она - первичный агент Теневых Воров в Берегосте, не понимая, что это Идриан работает для того, чтобы заставить их думать так. Она понимает, что она просто слепа, но ее лояльность гильдии не дрогнула. Она надеется, что планы гильдии не включают бросание ее врагу, но она принимает эту возможность как профессиональную опасность. Она предпочитает решать дела с противниками скорее уж отправкой их по ложному пути и отвлекая их, чем сталкиваясь силами напрямую.

Безопасный дом Теневых Воров

Это описание представляет один из множества - возможно, сотен - безопасных домов, которые гильдия воров поддерживает по всему театру своих действий. Посетители и прохожие видят в них лишь законный бизнес. Простая цель их состоит в том, чтобы обеспечить чрезвычайную защиту и ресурсы для члена гильдии, который либо в бегах, либо ищет место, чтобы "лечь на дно". Владелец принимает "награду" золотом от неизвестного индивидуума (обычно от Силуэта или кого-либо, нанятого Мастером Гильдии), позволяющую переоборудовать одну или более помещений магазина. Затем он получает ежемесячную плату, также золотом, за то, чтобы не обращать внимания, когда к нему приходят определенные индивидуумы.

Безопасный дом, описанный ниже - Прекрасная Одежда Мелсера, магазин портного на занятой и преуспевающей улице в портовом городе Врата Балдура. Магазин открыт в течение нормальных часов бизнеса в городе, в общем - с утра до вечера, хотя его могут открыть и в другое время для предпочитаемых клиентов. Теневые Воры, желающие получить доступ к безопасному дому, должны сделать это в течение его нормальных часов работы, независимо от того, насколько им это необходимо, для того, чтобы они могли вступить в него в облике законопослушного посетителя. Гильдия будет недовольна, если ее член попытается прорваться силой в один из ее безопасных домов!

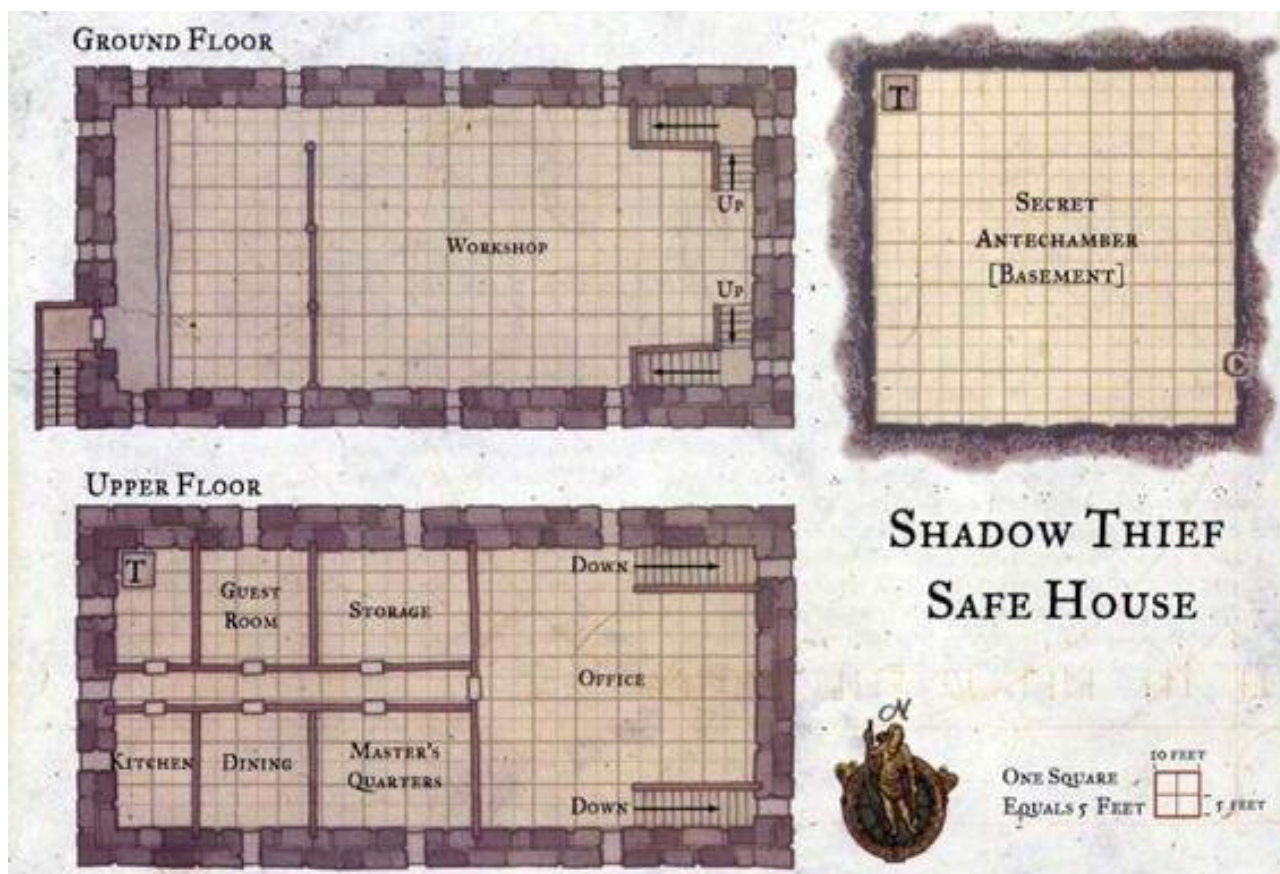
Первый этаж

Средний замок защищает переднюю дверь (DC Открывания Замка 25). Все окна на этом уровне заложены засовами (сгибание DC 24).

Цех

Клиенты получают доступ в небольшое опрятное кирпичное учреждение по низкой лестнице спереди и вход через отдельный дверной проем наверху. Затем клиенты проходят на уровень коммерческого этажа и цеха, отделенных друг от друга низкой деревянной стеной. Ассортимент магазина явно виден на стенах, увешанных образцами рулонов ткани, отрезами тканей, сшитыми предметами одежды и мерками клиентов для новой одежды.

Мелсер Уоттлинг (LN человек мужчина эксперт 5), тучный, но здоровый человек старше средних лет, находит приятным приветствовать своих клиентов лично, когда они входят в магазин. Огромное большинство народа, посещавшего его магазин - совершенно законопослушны, но раз в месяц приходит клиент, который является чем-то большим, чем кажется. Этот клиент приходит с предметом одежды для ремонта или перешива, никогда не давая намеков на что-нибудь необычное или исключительное. Но в этом предмете одежды, который оставляет посетитель, умело скрыта ежемесячная



плата Мелсеру - любезность его неизвестных партнеров. Портной время от времени старается определить курьера, но понимает, что никогда не приходила дважды одна и та же персона. Он подозревает, что большинство посыльных, приносящих оплату, скорее всего знают ненамного больше его самого.

Верхний этаж

Офис

Эта область - офис обычного владельца магазина, содержащий столы, стулья, длинный стол с восемью стульями и большим количеством свеч в течение тех вечеров, когда Мелсер засиживается здесь допоздна. Единственный секрет, который можно здесь найти - бутылка прекрасного бренди, которую Мелсер прячет в ящике стола для "лекарственных целей". Он не держит здесь денег, предпочитая на ночь забирать кассу домой.

Хранилище

Свертки ткани, ножницы, иглы, нити, мерные ленты и т.п., а также запасы для офиса хранятся в этой комнате. Дверь защищена простым замком (ДС Открывания Замка 20).

Квартира владельца

В этой комнате есть простая, но удобная кровать, стулом, маленький письменный стол и ванна. Мелсер иногда забирается сюда, чтобы подремать в сонный полдень.

Комната для гостей

Портной за годы опыта узнал, что дополнительная комната для нежданного гостя, даже в его магазине - всегда мудрая предосторожность. Эта комната содержит простую кровать, ванну и стул.

Обеденная

В течение самых занятых сезонов Мелсера (когда его более состоятельным клиентам требуется новая одежда, подходящая для фестиваля или банкета), портной нанимает повара для приготовления пищи, чтобы он и его персонал могли работать круглосуточно. Эта столовая содержит большой круглый деревянный стол и шесть стульев.

Кухня

Эта крошечная кухня содержит очаг для готовки, две ванны, посуду для готовки, тарелки и приборы на шестерых и складские площади для продовольствия. Она простаивает, кроме самых напряженных для Мелсера периодов времени.

В конце прихожей на верхнем этаже - комната, которая в настоящее время не используется. Ее дверь незаперта. Внутри - множество изделий, не помещающихся внутри комнаты для хранения, включая пару огромных свертков ткани и запасной деревянный верстак. Однако, в один из углов комнаты встроена дверь-ловушка (ДС Поиска 30). Нажатие на соответствующий угол двери заставляет ее распахиваться, показывая лаз. Одна персона может лечь внутри лаза, закрыв за собой дверь-ловушку (при этом в маленьком пространстве практически не остается света). Узкий туннель (со ступенями для движения вверх и вниз) внутри этого прохода ведет к основанию магазина.

Секретный вестибюль (подвал)

Если основание магазина запечатывается, первоначальная лестница убирается, а ее проем закладывается так, чтобы к нему можно было добраться только через дверь-ловушку в пустой комнате на верхнем этаже. Здесь почти ничего нет - пол плотно утрамбован, стены - голый камень. Потолок находится на высоте 7 футов и фактически является нижней стороной деревянного пола цеха, находящегося прямо над ним. Если кто-либо случайно наткнется на это место, Мелсер говорит, что он замуровал его, потому что крысы забирались в его цех из подвала.

Основание не содержит ничего интересного - по крайней мере, так кажется на первый взгляд. Маленькая скрытая дверь находится на одной из стене (ДС Обнаружения 20) - 5-футовый квадрат, сделанный из дерева и окрашенный под окружающий камень. Она легко открывается, выходя в купе 5 футов высотой и 10 футов длиной. В купе стоит сундук, содержащий набор отмычек мастерской работы в красивом деревянном футляре, недельный рацион тропы, запечатанную бочку вина, легкий арбалет мастерской работы и колчан с 20 зарядами, темный шерстяной плащ с капюшоном, комплект целителя, комплект маскировки и четыре микстуры лечения серьезных ран.

Искавленная Руна (The Twisted Rune)

Молодой паладин Илматера в который раз видел один и тот же сон. Он видел в нем весь Калимиан, и в каждом городе - глав самых видных семейств. Более чем от половины их тянулись тонкие нити. Некоторые из связывали их с другими семействам, некоторые связывали их с теми, кого он не мог распознать, а некоторые становились беспорядком узелков. Он присмотрелся и увидел, что все эти нити поднимаются к гигантской скелетной руке, окруженной древними драгоценностями. За рукой была чернота и пара гниющих, пылающих глаз, смотрящих на него со злобой. Он проснулся и понял, что его святой символ настолько горяч, что почти жжет ему кожу. Он знал, что это было знаком воли Плачущего Божества, но не знал, что это означало.

Искривленная Руна - заговор заклинателей-нежити, манипулирующих и крутящих паутину силы в Калимшане просто ради развлечения. Эти существа имеют в своем распоряжении неограниченное время и обширную силу, и жизни незначительных смертных не представляют для них никакого интереса. Скрываясь за слоями и слоями тайны и агентов, они делают свое существование известным лишь некоторым, и только горстка их миньонов имеет связь с лидерами.

Краткая история

Основанная в 864 DR Риселланом Темным, стареющим волшебником из Калимшана, Искривленная Руна была предназначена стать секретным консорциумом волшебников, которые будут реальной силой позади всех правителей Земель Интриги. Хотя внутренние конфликты уничтожили Риселлана и (позже) других Руномастеров, члены группы выбрали других на эти позиции и работали вместе в относительной гармонии, поддерживая контроль над немалой долей политики на своих землях.

Организация



Штаб: Различные секретные места в Калимшане.

Члены: 30.

Иерархия: Сетевая.

Лидер: Совет Руны (группа из девяти)

Религия: Нет

Мировоззрение: CE, LE, NE.

Тайна: Высокая.

Символ: Символ Руны - скрюченная сигилла, похожая на спаренные цифры "3", положенные горизонтально точками вниз подобно когтям и слева вытянутые вниз сильнее, чем справа. Этот символ редко используется кем-либо кроме Руномастеров, так что они могут признавать друг друга в маскировке, и он может быть ключом (начертанный в воздухе или выгравированный на объекте) для одного из *порталов*, которые они контролируют.

Искривленная Руна полностью зависит от тайны. Менее трети ее высокопоставленных агентов знает, что они вообще работают для Руны, и эта тайна делает почти невозможным для тех, кто творит добро, искоренение лидеров. Руна, как известно, иногда нанимала ради своих планов добрых авантюристов, никогда не показывая, кто им в конечном счете платит.

Иерархия

Далее следуют семь известных Руномастеров, внутренний круг Искривленной Руны.

Джимахна (NE женщина человек лич чародей 19) некогда была наложницей и была превращена в лича Шангаларом (см. ниже). Она носит магическую серебряную маску с неизвестными свойствами. Ее связи со многими караванами делают ее важным источником новостей из отдаленных земель.



Картак Видящий Заклинания (СЕ мужчина человек лич некромант 20/архимаг 5/эпический 6) был уничтожен более 200 лет назад, но был восстановлен в этом столетии многими тщательно сформулированными заклинаниями *желание*. Его новое тело - сравнительно неразложившееся, и он - один из самых представительных Руномастеров.

Приамон "Морозная Руна" Ракеск (СЕ мужчина человек лич волшебник 20/архимаг 4/эпический 3) - бывший волшебник из Уотердипа, сосланный за копание в темной магии. Приамон украл секреты строительства *порталов* у Халастера и теперь является первичным строителем *порталов* Руны. Все *порталы*, которые он строит, имеют секретные спусковые механизмы, известные только ему самому, позволяющие ему запечатывать их словами или транспортировать пользователя к дополнительному месту на его выбор.

Рангон (NE мужчина человек лич волшебник 20/архимаг 5/эпический 8) - старший член Искривленной Руны. Затянутый в группу, поскольку Риселлан завладел его филактерией, он взял управление после смерти основателя. Мертвый более тысячи лет, он немногим более чем скелет с пылающими глазами. У него есть *посох магов*.

Сапфирактар Синий (LE мужчина древний синий драколич) был сделан драколичем 300 лет назад. По причине драконьего тщеславия он тщательно следит за своей внешностью при помощи магии и поэтому неотличим от живого дракона. Он медленно преподает магию драконов Рангону, при этом составляя заговор, чтобы уничтожить Джимахну, шпионская сеть которой накладывается на его собственную.

Шангалар Черный (LE мужчина тифлинг лич волшебник 20/архимаг 5/эпический 2) родился как сын камбиона - визира Калимшана. Он в конечном счете убил своего отца и правил этой страной со своим другом детства, пока последний не был убит. Он носит плащ, сделанный из шкуры черного дракона, одного из пары, которую он убил перед тем, как уступить своим ранам и стать личем.

Шайресса (NE женщина человек вампир волшебник 20/архимаг 3) убила вампира, который создал ее, и начала изучать магию. Она получила кресло Руномастера лишь десятилетие назад. Она любит играть в кошки-мышки с теми, кто привлекают ее внимание. Она создала много огненных заклинаний, выделяющих темное пламя, чтобы быть тоньше в ночные часы, когда она активна.

Личности других двух Руномастеров неизвестны, но, конечно же, они - мощная нежить, типа фаэримма, мага-бехолдера или, возможно, алхуна.

Маленькая горстка живущих агентов используется для ведения дел типа вербовки авантюристов и взаимодействия с субъектами злых махинаций Руны. Эти агенты время от времени меняются, поскольку они убиваются или превращаются в служителей-нежить, прежде чем получают шанс сделать ошибку, которая могла бы обнаружить Руну.

Побуждение и цели

Искривленная Руна управляет престижными семействами Калимшана подобно кукольнику, показывая свое господство над другим в некотором виде мегаломаниакальной игры. За почти что пять сотен лет со своего основания Искривленная Руна могла занять место над всем Калимшаном, но она позволяет половине тамошних мощных семейств оставаться

Галерея NPC: Семеммон

Некогда один из выдающихся студентов Мэншуна, Семеммон - мощный волшебник, проницательный тактик и сила, скреплявшая Жентарим несмотря на распри, вражду между лидерами и разрушение одной из главных цитаделей Черной Сети. (См. "Установку Кампании Забытых Царств" для его статистики и другой информации о нем). Когда Семеммон и его когорта Эшемми (LE женщина лунный эльф волшебник 11) исчезли из Даркхолда, некоторые решили, что они погибли от рук Фзоула Чембрила, всегда обижавшегося на тихое неодобрение Семеммоном своих планы. Фактически, Семеммон принял повышение Фзоула к статусу Избранного Бэйна и официального лидера Жентарима как знак того, что его собственная карьера в организации окончилась. Он и Эшемми предпочли покинуть Даркхолд прежде, чем Фзоул смог бы ударить по ним.

Семеммон, покинув Даркхолд, вел себя сдержанно. Он не имеет интереса в возвращении в Жентарим, неважно - остается ли Фзоул у командования или нет. Весь Фаэрун теперь для него открыт, хотя у него нет намерений создать видимую цель женского возмездия.

Семеммон знает практически все, что можно знать о Жентариме - от распределения отрядов до торговых маршрутов. Что он намеревается делать с этой информацией - остается предметом дебатов среди тех, кто рассматривает дела мощных жителей Фаэруна. Если он постарается использовать информацию для себя или для заключения сделки с другими, Жентарим, несомненно, ответит со смертельной силой. Семеммон знает, что, хотя он и мощен, вряд ли ему стоит надеяться нанести поражение и Фзоулу, и своему бывшему владыке Мэншуну. Семеммон может действовать исподтишка для срыва некоторых из планов Фзоула, всегда через слои тайны. Он может даже поддерживать авантюристов в борьбе с Жентаримом или тайно распространять информацию для помощи тем, кто уже делает это.

Семеммон методичен и тщательно изучает любую ситуацию, прежде чем действовать. С магией, которую он имеет в своем распоряжении, со знанием планов Жентарима и со своим собственным гением он может стать мощной силой зла на Фаэруне. Знакомый с командованием отрядами, он мог бы собрать армию и пойти на город или крепость, которую пожелал бы завоевать для создания себе нового Даркхолда. Он мог бы объединиться с командованием с ограми-магами в южной части Амна, обеспечивая весьма необходимую их отрядам дисциплину и магическое вооружение для поддержки защиты. Он мог бы попытаться обернуть к себе лояльность агентов и солдат Жентарима, создав новую ересь в ныне стабильном Жентариме, во многом подобно Келбену Арунсуну, ушедшему из рядов Арфистов и создавшему Лунных Звезд. С другой стороны, он мог бы выбрать место подальше от контроля Жентарима, типа Амна, Чессенты или Теска, и попробовать основать свою собственную гильдию. Он может пожелать войти в контакт с Красными Волшебниками в отношении торговли заклинаниями и информацией. Вероятнее всего, однако, что Семеммон собирается оставаться какое-то время скрытым, по крайней мере до тех пор, пока Фзоул не обратит свое внимание на другие вопросы.

Семеммон узнал Теневое Плетение и его потенциал, но в настоящий момент с опаской относится к той цене, которую Шар требует за его использование.

При использовании Семеммона в кампании помните, что он имеет гениальный интеллект гения и годы опыта по возглавлению мощной злой организации. Он нанимает лишь тех, кому доверяет. Из-за проблем с Фзоулом и Мэншуну он предпочитает не объединяться с существами, обладающими силой, равной или больше его собственной, из страха того, что они могут напасть на него внезапно.

свободными от своей силы. Она расширяет игру и не дает результату становиться слишком уверенным.

Руна действует, посылая сообщения через посредников желаемой персоне, входя в контакт и убеждаясь в надлежащем курсе действий. Члены Руны доверяют своим агентам, считая, что те знают, как вести себя в различных ситуациях. Они вмешиваются сами, только что-либо идет из рук вон плохо, но даже тогда это случается редко - они предпочитают проверить, насколько много времени потребуется агентам, чтобы разрешить ситуацию другими методами. Когда Руномастеры встречаются, они выбирают одно из своих вторичных логовищ и транспортируются туда магией телепортации или одним из *порталов*, созданных Приамоном.

Вербовка

Руна желает временно нанимать почти любого, кто удовлетворяет ее целям, даже таковых отличающегося этоса. Индивидуумы, доказывшие себя полезными, вероятно, останутся нанятыми на более долгий период времени, но только имеющие чрезвычайно ценные навыки будут рядом достаточно долго, чтобы заслужить себе путь к статусу Руномастера.

Союзники

Лучшие союзники Руномастеров - другие Руномастеры. Поскольку их логовища связаны с друг другом, те, кто находится под атакой и чувствует угрозу, может легко сбежать в логовище союзника или очень быстро получить помощь.

Враги

Поскольку они обернуты тайной и ложью, немногие знают о существовании Руны или знают, где искать членов Руны, чтобы обнаружить существование этого заговора нежити.

Среди тех, кто знает группу - Халастер из Уотердипа, обиженный на их атаки против него и хищение его знаний о *порталах*, и ищущий за это мести. Церкви Илматера, Латандера и Келемвора имеют свои собственные планы по уничтожению Руны, причем последователи Сломанного Божества более всего заинтересованы этим, так как они активны в землях, где он обычно почитаем.

Столкновения

Агенты Искривленной Руны не имеют никакой стандартной тактики, потому что большинство их не знает друг о друге. Сами руномастеры - мощные заклинатели и имели столетия для заточивания своих навыков, изучения своих сил и подготовки ответов на многие виды атак.

Приложение: Инструменты Тьмы

Все изделия, описанные здесь, соответствуют Главе 8: Магические изделия "Руководства Ведущего".

Специальные способности оружия

Эта специальная способность оружия доступна в дополнение к специальным способностям, перечисленным в "Руководстве Ведущего" и в других источниках.

Дымящее: По команде дымящее оружие заполняет область владельца (5-футовый квадрат) вредным дымом, соответствующим заклинанию *вонючее облако*. Дым воздействует на любое существо, которое входит в область владельца (например, для попытки захватывания) и обеспечивает владельцу половину укрывательства. На владельца тошнотворные пары не воздействуют, и он может смотреть сквозь них как обычно. Дым немедленно рассеивает, если владелец покидает заполненный дымом квадрат, формируясь снова в любой области, в которой владелец заканчивает свое движение.

Существо с пространством более чем 5 фт x 5 фт все же попадают в один дымный квадрат в дыме; только атаки, пересекающие или входящие в заполненную дымом область, подвержены шансу промаха.

Уровень заклинателя: 5-й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, *вонючее облако*; **Рыночная цена:** +1 бонус.

Определенное магическое оружие

Следующее определенное оружие обычно создается заранее точно с теми качествами, которые описаны здесь.

Меч-губитель: Эти +1 законные длинные мечи появились в огромных количествах в руках набожных бэйнинов. Поскольку клинки и рукояти украшены символами Бэйна, добрый народ колеблется - стоит ли забирать их у убитых прихожан Черного Лорда. Эти предметы первоначально появились в "Магии Фаэруна".

Уровень заклинателя: 7-й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, *гнев порядка*, создатель должен быть законным; **Рыночная цена:** 18,315 gr; **Стоимость создания:** 9,315 gr + 720 XP.

Эбеновая плоть: Созданные и для Красных Волшебников, и для их агентов, эти черные +1 кнуты требуют, чтобы любое существо, пораженное ими, сделало спасбросок Воли (DC 10) или было ошеломлено на 1 раунд, как будто воздействием заклинания *ошеломление* (помимо нормальному урону от кнута). Однажды в день владелец может призывать заклинание *зачарование персоны*.

Уровень заклинателя: 7-й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, *ошеломление*, *доминирование над персоной*; **Рыночная цена:** 4,526 gr; **Стоимость создания:** 2,413 gr + 169 XP.

Ночной клинок: Красные Волшебники делают эти +1 кинжалы для своих шпионов и контрразведчиков. Когда он используется против противников доброго мировоззрения, зачарованный бонус ночного клинка увеличивается до +2, и добрая цель, по которой попали им, должна сделать спасбросок Воли (DC 16) или получить 1 пункт временного урона случайному показателю способности. Эти предметы первоначально появились в "Магии Фаэруна".

Уровень заклинателя: 7-й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, *расслабленность*; **Рыночная цена:** 8,702 gr; **Стоимость создания:** 4,502 gr + 336 XP.

Клинок черепа: Эти +1 безобразные длинные мечи несут символ Цирика на клинке и рукояти. Цирикисты, путешествующие инкогнито, обычно обертывают рукоятку, чтобы символы не были видны, но оставляют метку на клинке неукрытой.

Уровень заклинателя: 7-й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, *безобразный упадок*, создатель должен быть злым; **Рыночная цена:** 18,315 gr; **Стоимость создания:** 9,315 gr + 720 XP.



Артефакты

Штормовая Звезда: Возможно, две дюжины экземпляров этого древнего оружия, выкованного в течение золотого века Нетерила, все еще существует в Городе Шейд. Оружием, как правило, владеют лишь члены благородных семейств или элитные военные офицеры, заработавшие покровительство Высокого Принца. Эти +3 *шестоперы шокирующего взрыва* были любимым оружием духовенства Таргуса. Когда не используются, они выглядят как нормальные шестоперы, но когда их держат, они потрескивают радужными электрическими дугами. Эти электрические разряды не вредят руке, держащей оружие. Дополнительно, оружие позволяет владельцу читать *заряд молнии* три раза в день и *призыв молнии* однажды в день.

Чардалин: Изначально обнаруженные в шахтерском лагере нетерезов более 4,000 лет назад, *чардалины* - естественно встречающиеся черные камни, способные содержать отдельное заклинание. Заклинание выпускается броском камня в цель. Скала очень ломка, распыляясь при ударе о твердый объект в порошкообразное вещество. Арканисты-нетерезы, как правило, наполняют *чардалины* наступательными заклинаниями типа *огненного шара*.

Вы можете бросать *чардалин* до 100 футов с приращением дальности 20 футов. Успешный бросок дальней атаки касанием требуется для поражения предназначенной цели. Заклинание, запасенное в *чардалине*, накладывается немедленно при ударе камешка о твердую поверхность, с таким же эффектом, как будто заклинание было прочитано создателем *чардалина*.

Бросок *чардалина* считается действием атаки. Вы можете бросать только один *чардалин* одновременно, но Вы можете бросать более одного в каждом раунде, если имеете многократные атаки.

Магускипетр: Увенчанный позолоченным черепом Короля Торндаэра Золотого Шлема, этот скипетр сделан из теневого дерева и выгравирован глубоко-красным шелковым камнем, слабо искрящейся волокнистой разновидностью тигрового глаза, для создания всего спектра некромантских рун. Скипетр был сработан Минтараном Магусом, придворным Империи Шуун, захватившим трон Вестгейта в 452 DR. Устройство обязано многим процессам, разработанным нетерезами. Орбах вернул скипетр, покоящийся в секретном хранилище под королевским дворцом, куда его отправил последний из державших его смертных, Король Блаэрваэра Лорндессар.

Эта +3 *тяжелая булава* дарит один отрицательный уровень своей цели всякий раз, когда наносит урон. Один день спустя после удара субъекты должны сделать спасбросок Стойкости (DC 23) для каждого переданного отрицательного уровня или потерять уровень персонажа. Также каждый раз, когда *Магускипетр* наносит урон противнику, он сохраняет часть украденной жизненной энергии внутри себя. Владелец *Магускипетра* может обращаться к этой запасенной энергии в любое время, когда находится в прямом физическом контакте со скипетром. Все тайные заклинания, накладываемые владельцем, вытягивают резервы *Магускипетра* и не теряются из памяти. Одно заклинание может быть прочитано этим способом на

каждый отрицательный уровень, который оружие дало за последние 24 часа. Нет никакого предела количеству отрицательных уровней, которые оружие может дать в данный период времени.

Щит Скрытого Лорда: Происхождение этого чудесного предмета неизвестно, хотя мудрецы и мастера знаний, знающие о его существовании, подозревают, что он мог изначально использоваться в битве на Полях Мертвых. Сработанный из чистого мифрила, щит инкрустирован сотнями крошечных алмазов, изумрудов, рубинов и сапфиров, формирующих собой рычащую зверскую морду. Этот +4 *большой металлический щит* дает своему владельцу две дополнительных силы.

Носящий его получает сопротивление к дальнобойному оружию, как будто он является целью *защиты от стрел*, наложенной колдуном 10-го уровня; носитель также способен понимать все языки, как будто он получил заклинание *языки*, наложенное колдуном 10-го уровня.

В дополнение к своим полезным функциям, артефакт имеет и свои ловушки:

Горгот может связываться непосредственно через щит с любым, кто находится от него в пределах слышимости. Он использует для этого рычащий, жестокий голос. Любые слова, сказанные в пределах нормальной слышимости от щита, слышит и Горгот.

Находясь в прямом физическом контакте со щитом, носитель подвержен нашептываниям Скрытого Лорда. Каждый раунд, пока он остается в контакте с предметом, носитель должен делать спасбросок Воли (DC 30) или быть вынужден совершить акт жестокости или предательства в пределах следующих 24 часов.



Кольца

Фаэрун известен своими магическими кольцами, некоторые из которых были созданы легендарными магами.

Кольцо антияда: Это кольцо имеет 25 зарядов заклинания *нейтрализация яда*. Кольцо активизируется командным словом.

Уровень заклинателя: 5-й; *Предпосылки:* Сковать Кольцо, *нейтрализация яда*; *Рыночная цена:* 6,750 gp.

Чудесные изделия

Все эти чудесные изделия могут быть найдены на Фаэруне, как и те, которые описаны в "Руководстве Ведущего" и в других источниках.

Знаки Дома дроу: Эти металлические символы обычно носят на цепочке или в мешочке, привязанным на шее. Каждый из них несет символ благородного дома из определенного города дроу и требует для своей активации секретного командного слова. Знаки отличия имеют единственную незначительную магическую способность, которая может использоваться однажды в день, обычно - заклинание 3-го уровня или ниже. Принадлежащие мощным дроу часто имеют несколько способностей различного уровня силы. Типичные заклинания для знаков Дома - *пятно, кошачья грация, плащ темной силы, постигать языки, падение пера, прыжок, читать магию, разбивающий спрей, щит, подъем паука, невидимый слугитель и водное дыхание*.

Все знаки немного различаются, даже таковые одного и того же благородного дома, так что возможно, что персона, знающая уникальную форму знаков определенной персоны, может магически обнаружить эту персону.

Уровень заклинателя: 5-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, соответствующее заклинание; *Рыночная цена:* 360 gr (способность 1-го уровня), 2,160 gr (способность 2-го уровня) или 5,400 gr (способность 3-го уровня); *Вес:* 1/2 фнт.

Огненный элементный камень: Каждый из этих красных или оранжевых драгоценных камней содержит заклинание призывания, настроенное на Элементный План Огня. Когда драгоценный камень сокрушен, разбит или сломан, появляется огненный элементал, как будто вызванным заклинанием *вызов монстра*. Элементал находится под контролем существа, разрушившего драгоценный камень. Разрушение драгоценного камня - стандартное действие.

Уровень заклинателя: 5-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *вызов монстра III* (Маленький элементал), *V* (Средний), *VI* (Большой), *VII* (Огромный), *VIII* (великий) или *IX* (старший); *Рыночная цена:* 750 gr (Маленький), 2,250 gr (Средний), 3,300 gr (Большой), 4,550 gr (Огромный), 6,000 gr (великий) или 7,65 gr (старший); *Вес:* -.

Наркотики на Фаэруне

Много странных, коварных и опасных веществ зачумляет Фаэрун, рекой смерти, отчаяния и золота протекая через человеческие королевства и города. Некоторые из них выгодны, обостряя разум, рефлексy или физическую стойкость в течение короткого времени за счет незначительных побочных эффектов. Многие другие опасны или даже смертельны. Глупые (или неудачливые) достаточно, чтобы связаться с этими темными веществами, могут достичь недолгого спасения от физической боли, тоски или резких обстоятельств своей повседневной жизни, но рискнуть изнурительными побочными эффектами и - в некоторых случаях - потенциально смертельной склонностью. Некоторые наркотики - сложные яды, оставляющие тех, кто их использует, почти беспомощными или восприимчивыми к малейшим предложениям. Наркотики этих видов часто используют работоторговцы, похитители и другие злодеи, чтобы вынудить согласие своих пленников.

Наркотики в кампании

Мнимые наркотики могут сыграть свою роль при отыгрыше роли в кампании. Злодеи могут использовать наркотики, которые производят оцепенение или иссушают волю героев. Торговля разрушительными наркотиками представляет собой социальное зло, против которого могут бороться герои, точно так же, как они могли бы стремиться уничтожить рабство или поклонение злему божеству в области.

Контрабанда

Большинство цивилизованных царств отказывается позволять продажу или транспортировку опасных наркотиков в пределах своих границ, подобно тому, как они запрещают рабство. Это, конечно же, не подразумевает уменьшения спроса на все наркотики - всегда есть те, кто желает заплатить за противозаконное вещество, и контрабандистов, желающих разбогатеть на этом.

Контрабандисты зарабатывают продажей предметов, обычно недоступных в области - потому ли, что эти предметы строго регулируются, облагаются ли налогом или просто незаконны. Многие контрабандисты скрывают свою контрабанду среди других изделий в караване или на корабле. Например, винный торговец из Ташалара может иметь много корзин винных бутылок и скрытые под ложным дном одной из корзины несколько бутылок экзотического яда. Другие контрабандисты полностью сосредотачиваются на особых товарах и должны возить меньшие их количества, потому что нет никаких других торговых товаров для "маскировки" перевозимых контрабандой изделий. В мире магии контрабандисты имеют невероятное преимущество и могут быть очень творческими, используя *порталы* или магию телепортации для обхода границ, магию зачарования, чтобы делать инспекторов и должностных лиц более разумными, или скрывая товары внутри лошадей-зомби, в *перчатке хранения* или в *мешке удержания*.

Перечень наркотиков

В терминах игры все наркотики функционируют подобно ядам и позволяют начальные и вторичные спасброски для сопротивления их эффектам. *Задержка яда, нейтрализация яда* и подобные эффекты отменяют или заканчивают эффекты наркотика, но не восстанавливают очки жизни, показатели способностей или другой урон, вызванный веществом.

Существо, по своей воле принимающее наркотик, автоматически проваливает оба спасброска. Невозможно преднамеренно провалить начальный спасбросок, но при этом делать попытку спасброска против вторичного или наоборот. DC даны для тех ситуаций, при которых наркотик вводится персонажу против его Воли.

Наркотики представлены в следующем формате:

Название

Название также дает обычное прозвище наркотика, если оно есть. Эта запись также определяет магические наркотики (Если наркотик магический, то его эффекты отменяются *антимагическим полем*).

Описание: Информация о внешнем виде наркотика, его происхождении и его эффектах.

Тип: Контакт, глотание, вдыхание или ущерб, с DC спасброска Стойкости, как объяснено в Ядах в Главе 3 "Руководства Ведущего". Ущерб также включает методы - типа введения препарата в рану или применение его в качестве припарки.

Начальный эффект: Эффекты при неудаче начального спасброска.

Вторичный эффект: Эффекты при неудаче вторичного спасброска.

Цена: Цена отдельной дозы, если наркотик доступен публично. Если наркотик запрещен, цена в общем от двух до пяти раз выше.

Побочные эффекты: Побочные эффекты, если они есть.

Передозировка: Что представляет собой передозировка и ее эффекты.

Склонность: Уровень привыкания к наркотику (см. Эффекты склонности, ниже). "Нет" не указывает, что наркотик не вызывает привыкания.

Хонспейр

Описание: Названный по имени волшебника из Невервинтера, хонспейр продается как подобная табаку паста или иногда высушивается и уплотняется в форму пилюль. Он используется волшебниками и другими, кому нужно быстро повысить свой Интеллект.

Тип: Глотание DC 12.

Начальный эффект: 1d4 пунктов урона.

Вторичный эффект: 1d4+1 зачарованный бонус к Интеллекту на 1d10+15 минут, плюс побочные эффекты.

Цена: 50 gr.

Побочные эффекты: Все рубящие и колющие атаки против цели наносят дополнительный 1 пункт урона, пока действует наркотик.

Передозировка: Если принято более одной дозы за 24-часовой период, цель немедленно получает 2d4 пунктов урона (без спасброска), и побочный эффект удваивается.

Склонность: Низкая.

Джуилд ("рабское вино")

Описание: Это темное красноватое варево делается в Теске из определенных сортов винограда, плодов и трав, растущих около Сюрмарша. Рабовладельцы и надзиратели используют его для усиления пленников, занятых в трудной работой, заодно ослабляя их волю и разум.

Тип: Глотание DC 15.

Начальный эффект: 1 пункт временного урона Мудрости.

Вторичный эффект: Глотавший получает +2 алхимический бонус к Силе на 1d3 часов.

Цена: 6 gr.

Побочные эффекты: Существо под эффектом джуилда напугано и чрезвычайно восприимчиво к предложениям. Выпивший поколеблен, пока находится под влиянием наркотика и DC проверки Запугивания, используемой против него, уменьшается до 0 + Hit Dice цели.

Передозировка: Нет.

Склонность: Нет.

Каммарт (магический)

Описание: Продаваемый как порошок или желе бежевого цвета, каммарт делается из комбинации редкого лесного корня леса и грибов Подземья. Он причиняет временное увеличение скорости и реакции.

Тип: Контакт DC 10 или глотание DC 13.

Начальный эффект: Действует как будто под эффектами заклинания *быстрое отступление* в следующие 1d4+1 минут.

Вторичный эффект: +2 алхимический бонус к Ловкости на продолжительность эффекта наркотика.

Цена: 80 gr.

Побочные эффекты: Каммарт - мощный стимулянт, дающий пользователю ощущение безграничной энергии и блага.

Передозировка: Если принято более одной дозы за 8-часовой период, пользователь переносит 1d4 пунктов урона и парализован на 2d4 минут. Использование его более трех раз за любой 24-часовой период причиняет 4d4 пунктов урона и парализует пользователя на 2d4 часов.

Склонность: Средняя.

Катакуда ("драконья кожа") (магический)

Описание: Импортируемый из отдаленного Кара-Тура, этот наркотик был разработан по приказу боевых монахов этой земли. Это - коричневая паста, укрепляющая кожу пользователя. Из-за своих побочных эффектов он редко используется для обучения и экономится для тех времен, когда монахи ожидают великую битву.

Тип: Контакт DC 18.

Начальный эффект: Нет.

Вторичный эффект: Пользователь получает +3 бонус естественного доспеха в течение 30 минут.

Цена: 100 gr.

Побочные эффекты: Когда вторичный эффект заканчивается, пользователь переносит разрушительную боль и судороги, причиняющие 1d4+1 пунктов временного урона Ловкости.

Передозировка: Вторая доза, принятая в пределах десятидневки после первой дозы, обеспечивает только +2 бонус естественного доспеха.

Склонность: Нет.

Пар мордэйна ("сонная мгла")

Описание: Сделанный из грубых наземных листьев редкой травы, которую можно найти в южных лесах, мордэйн настолько мощен, что его принимают, заваривая маленькое количество его в горячей воде и затем вдыхая пары полученного чая. Сырой порошок мордэйна и зараженная мордэйном вода - смертельный яд; принятие порошка непосредственно или выпивание воды производит немедленную передозировку. Сонная мгла известна красивыми видением, которые она стимулирует, и смертельной опасностью своих зловещих объятий.

Тип: Вдыхание DC 17.

Начальный эффект: Экзотические видения невероятной красоты приводят пользователя в восторг на следующие 1d20+10 минут. В это время пользователь имеет шанс 50% потерять любое действие, которое пытается провести, как описано в заклинании *дарение проклятия*.

Вторичный эффект: 1d4 пунктов временного урона Телосложения и 1d4 пунктов временного урона Мудрости.

Цена: 200 gr.

Побочные эффекты: Видения использующего сонную мглу невероятно красивы и остры. Его нормальная жизнь кажется в сравнении с ними серой и бесполезной, и он заболевает мечтой снова испытать превосходную красоту грез от препарата. Когда доза постепенно проходит, пользователь должен сделать попытку спасброска Воли (DC 17) или попасть под принуждение сделать все необходимое для повторения дозы сонной мглы (рассматривайте это как принуждение, подобное таковому заклинания *предложение*). Это принуждение продолжается 1d4 часов перед исчезновением.

Передозировка: Если две дозы приняты в пределах часа или если проглочен сырой порошок мордэйна или заваренный мордэйн, наркотик - смертельный яд (глотание DC 17, 1d10 Телосложение/1d10 Телосложение). Наркоманы пара Мордэйна часто выливают чай, как только надыхаются и удостоверятся, что доступна лишь одна доза, одновременно - чтобы удостовериться, что не смогут передозировать смертельный наркотик.

Склонность: Высокая.

Оруиген ("призрачная пыль")

Описание: Этот наркотик сделан из вытяжки из редких кактусов, которые можно найти в щелочных песках Азулдата, Озера Соли. Это - обычно серая, мелкозернистая пыль, которую носят в маленьких бумажных конвертах. Она может временно ослепить и покалечить любого, кто достаточно неудачлив, чтобы вдохнуть ее щепотку, и нравится жуликам и убийцам, ищущих способ быстро воспрепятствовать тем, кто сталкивается с их работой.

Призрачная пыль обычно используется броском щепотки ее в лицо противника. Считайте это стандартным действием, рукопашной атакой касанием; если атака успешна, цель должна сделать спасбросок Стойкости или переносить эффекты. Если атака промахивается, доза безопасно рассеивается.

Многочисленные дозы оруигена не оказывают никакого дополнительного эффекта на жертву, пока постепенно не пройдут эффекты от первой дозы.

Тип: Вдыхание DC 14.

Начальный эффект: Жертва ослеплена на 2d4 минут и страдает от чрезвычайно болезненной рези в ноздрях и глазах. Боль выливается в -2 штраф на броски атаки, проверки навыков и спасброски в дополнение к штрафам, связанным со слепотой.

Вторичный эффект: Нет.

Цена: 20 gr.

Побочные эффекты: Нет.

Передозировка: Нет.

Склонность: Нет.

Панаэоло (магический)

Описание: Эта трава была известна во времена Нетерила, но секрет ее был утерян с падением этой империи. С возвращением Города Шейд потомки нетерезов передали Красным Волшебникам силы травы. Тэйцы набрали малое ее количество в оазисах Анорача и начали в небольших количествах продавать наркотик. Кожистые на вкус листья панаэола настраивают пользователя на Плетение и повышают силу тайных заклинаний.

Тип: Глотание DC 8.

Начальный эффект: Нет.

Вторичный эффект: DC всех тайных заклинаний, которые читает пользователь, увеличиваются +2 на следующие 1d4 часов.

Цена: 250 gr.

Побочные эффекты: 1d6 пунктов временного урона Харизмы.

Передозировка: Если вторая доза панаэола принята в пределах часа после первой, увеличение DC тайных заклинаний пользователя становится +3, но пользователь переносит 2d8 пунктов временного урона Харизмы. Дополнительные дозы в пределах часа не увеличивают далее DC, но все же причиняют урон Харизме.

Склонность: Низкая.

Листья красноцветы

Описание: Эти растертые листья крошечного красного цветка - аборигена трясин Кормира, Сембии и Побережья Дракона - известны своей способностью улучшать координацию "руки-глаза".

Тип: Глотание DC 10.

Начальный эффект: Нет.

Вторичный эффект: Как действие эквивалента движения, пользователь может сосредотачивать свое внимание на специфическом существе. Если он в следующем после этого действии атакует это существо, он получает +4 бонус компетентности на бросок атаки. Эта способность продолжается 10 минут.

Цена: 300 gr.

Побочный эффект: Нет.

Передозировка: Принятие второй дозы до того, как пройдет действие первой, причиняет пользователю тошноту на 1d4x10 минут.

Склонность: Низкая.

Рхал ("вино битвы")

Описание: Пряная красная жидкость с резким послевкусием, рхал дает увеличение физического мастерства и агрессии ценой осторожности и проворства.

Тип: Глотание DC 15.

Начальный эффект: Пользователь получает +4 алхимический бонус к Силе и Телосложению, но переносит -2 штраф АС. Это продолжается 1 минуту.

Вторичный эффект: Пользователь утомлен. Принятие новой дозы рхала заставляет усталость уходить в течение 1 минуты (помимо нормальных эффектов наркотика). Две или более дозы вынужденной рхалом усталости заставляют пользователя быть истощенным.

Цена: 50 gr.

Побочные эффекты: Из-за возбуждения нюха и осязательных нервов, пока функционирует начальный эффект, пользователь предпочитает участвовать в ближнем бою. Если пользователю дают выбор - биться в рукопашную или дальнбойными атаками, он должен делать спасбросок Воли (DC 16) или выбрать рукопашную атаку.

Передозировка: Если более одной дозы рхала принято в течение 1 часа, пользователь получает 1d4 пунктов временного урона Интеллекта и Мудрости.

Склонность: Средняя.

Сакраш ("сумеречный разум") (магический)

Описание: Эта приятная, маслянистая смесь вин, соков редких деревьев и определенных трав изготавливается только в Тэе и Мулхоранде. Она защищает разум и мысли пользователя.

Тип: Глотание DC 11.

Начальный эффект: Пользователь ослеплен в течение 1 минуты.

Вторичный эффект: Не может быть обнаружен эффектами, читающими или изменяющими мысли (типа *обнаружения мысли*, *зона правды* и *изменить память*) или эмоции (типа *эмоции* или *страха*). Это продолжается 1d4 часа.

Цена: 500 gr.

Побочные эффекты: Поскольку мысли пользователя не могут читаться, попытки связаться с пользователем мысленно (типа *телепатической связи Рари* или эмпатической связи фамилыра со своим владельцем) терпят неудачу, даже если их желает сам пользователь.

Передозировка: Нет.

Склонность: Нет.

Корень сезарада

Описание: Растение сезарада - широкий, яркий цветок с коротким, ломким корнем. Разжевываемый корень разрывается на мягкие волокна, как морковь. Он увеличивает живучесть.

Тип: Глотание DC 14.

Начальный эффект: Пользователь получает 1d8 временных очков жизни.

Вторичный эффект: Пользователь получает 1d8 временных очков жизни. Они накладываются (не складываются) с любыми другими временными очками жизни от корня сезарада. Все временные очки жизни от корня сезарада постепенно проходят через 10 минут после того, как он проглочен.

Цена: 75 gr.

Побочные эффекты: 1d4 пунктов временного урона Мудрости.

Передозировка: Нет.

Склонность: Низкая.

Теккил

Описание: Жирный красный лист этого сочного болотного растения при разжевывании выпускает молочный сок. Сок болеутоляющий и иногда используется народом, страдающим от чрезвычайной или хронической боли. Наркоманы, ищущие оцепенения чувств, используют его огромными дозами.

Тип: Глотание DC 9.

Начальный эффект: Нет.

Вторичный эффект: Пользователь становится невосприимчивым к боли на 1d4 часов. Любые штрафы атаки, спасбросков или проверок навыков, вызванные чрезвычайной болью (типа таковой от *символа боли*), уменьшаются на 1. Пользователь также получает 1/- уменьшение урона только против истощающего урона.

Цена: 5 gr.

Побочные эффекты: Теккил причиняет усталость и летаргию. Пока наркотик действует, пользователь переносит -2 штраф по проверкам инициативы.

Передозировка: Вторая доза, принятая в то время, пока первая доза все еще действует, причиняет сковывающее оцепенение на 2d4 часов. Пользователь действует как будто под эффектом заклинания *замедление*, пока оцепенение постепенно не проходит.

Склонность: Средняя.

Зиран ("быстрокровь")

Описание: Горький белый порошок, обычно сжимаемый в таблетку, зиран вырабатывается дроу из некоторых грибов Подземья. Его секрет достиг поверхности, и некоторые алхимики начали выращивать соответствующие грибы.

Тип: Глотание DC 17.

Начальный эффект: Пользователь ошеломляется на 1 раунд.

Вторичный эффект: Пользователь получает +2 алхимический бонус к Ловкости на 1d3 часов.

Цена: 100 gr.

Побочные эффекты: Когда вторичный эффект заканчивается, пользователь переносит 2 пункта временного урона Телосложения. Пользователи зирана описывают ощущение отделения от тела, чувствуя, как будто они наблюдают за собой со стороны.

Передозировка: Если вторая доза принята в пределах 24 часов после первой, пользователь переносит дополнительные 2 пункта временного урона Телосложения.

Склонность: Высокая.

Эффекты склонности

Один из первичных недостатков наркотиков - их потенциал к склонности. Некоторые люди достигают той точки, когда думают, что наркотик необходим им для жизни, и распродают свое материальное имущество (а в некоторых местах - и членов своего семейства), чтобы заполучить необходимые наркотики.

Наркомания функционирует во многом подобно болезням, как описано в "Руководстве Ведущего". После начального подвигания (в любое время, когда персонаж впитывает или применяет наркотик со склонностью, отличающейся от "нет") персонаж должен преуспеть в спасброске Стойкости или увлечься, как показано ниже. Склонность развивается подобно болезни - будучи увлеченным, персонаж страдает от временного урона способности каждый день, если не преуспевает в спасброске Стойкости против указанного DC.

Склонность	DC	Насыщение	Урон
Низкая	6	10 дней	1d2 Мудрости
Средняя	10	5 дней	1d2 Ловкости+1d3 Мудрости
Высокая	14	2 дня	1d2 Ловкости+1d3 Мудрости+1d2 Телосложения

Насыщение: Каждый раз, когда пользователь принимает наркотик, которым он увлечен, он насыщается и предотвращает вредные симптомы в течение данного периода времени. После того, как период насыщения постепенно проходит, DC спасброска Стойкости для сопротивления эффектам склонности увеличивается +5. Доза, с которой персонаж становится увлеченным, и есть насыщение. Например, волшебник, достаточно неудачливый, чтобы подсесть на хонспейр (низкая склонность), при своем первом использовании наркотика должен делать спасбросок Стойкости каждый день или получать 1d2 пунктов временного урона Мудрости. Пока он продолжает принимать хонспейр каждые 10 дней, DC его спасброска - только 6. Если он прекращает использовать хонспейр в течение более чем 10 дней, DC спасброска склонности увеличивается до 11. Если он начинает использовать его снова, DC внижается обратно до 6.

Урон: Склонность причиняет данный урон каждый день, если персонаж не преуспевает в спасброске Стойкости. Урон показателям способностей - временный, и персонажи естественно излечивают 1 пункт каждого из показателей способностей в день.

Восстановление: Если персонаж без наркотика делает два успешных спасброска подряд, он отгоняет свою склонность и больше не получает урон. Конечно, он всегда может увлечься снова, принимая новую дозу наркотика и провалив свой спасбросок Стойкости для сопротивления склонности.

Заклинания *меньшее восстановление* или *восстановление* могут отменять некоторый или весь урон показателям способностей, вызванный склонностью, но на следующий день жертва может накопить еще больше урона способностям, если продолжит проваливать свои спасброски Стойкости. *Удаление болезни* заставляет пользователя немедленно избавиться от склонности, но не восстанавливает потерянные пункты показателей способностей. *Великое восстановление* или *излечение* дают восстановление и восстанавливают весь урон способностей от склонности.

Заклинания

Эти заклинания используют тот же самый формат, что и представленные в "Руководстве Игрока".

Боевой прилив (Battletide)

Превращение

Уровень: Священник 5 (Звим/Бэйн)

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 действие

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

Цели: Заклинатель и до одного существа/уровень, никакие два из которых не могут быть далее чем в 50 футах друг от друга

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет, и Воля - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Заклинатель крадет энергию у других, замедляя их и ускоряясь сам. Цели помимо заклинателя переносят -2 штраф обстоятельств на спасброски, броски атаки и броски урона. Пока по крайней мере на 1 врага воздействует заклинание, заклинатель получает одно дополнительное частичное действие каждый раунд. Если все враги под воздействием иммунны к

заклинанию (посмертно, входя в *антимагическое поле*, получая успешное *рассеивание магии* и так далее), заклинание заканчивается.

Это заклинание первоначально появилось в "Магии Фаэруна".

Воспламенение (Combust)

Воплощение [огонь]

Уровень: Колдун/волшебник 2 (Красный Волшебник)

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: Существо или горючий объект, весящие не более 25 фнт/уровень, которых коснулись

Продолжительность: Мгновенно (см. текст)

Спасбросок: Рефлексы - частично

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание охватывает горючий объект или горючее оснащение существа пламенем, даже если оно влажно.

Если цель - существо, начальное извержение пламени наносит 2d6 пунктов урона от огня +1 пункт на уровень заклинателя (максимум +10) без спасброска. Существо должно сделать спасбросок Рефлексов (DC 15) или быть охваченным огнем. (См. Нахождение в Огне в Главе 3 "Руководства Ведущего").

Если цель - горючий оставленный объект, начальное извержение пламени причиняет объекту урон от огня, как отмечено выше. Объект охватывается огнем и получает 1d6 пунктов урона от огня каждый раунд, пока не поглощается полностью или кто-нибудь не выносит его из огня.

Любой, кто касается объекта при начальном извержении пламени, получает такой же урон от огня, что и объект. Спасбросок Рефлексов уменьшает урон наполовину. Если существо, касающееся объекта, проваливает спасбросок Рефлексов, оно должно сделать еще один спасбросок Рефлексов (DC 15), чтобы избежать возгорания.

Это заклинание первоначально появилось в "Магии Фаэруна".

Материальный компонент: Капля масла и кусочек кремня.

Темный огонь (Darkfire)

Воплощение [огонь]

Уровень: Священник 3 (пантеон друу)

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 действие

Дальность: 0 футов.

Эффект: Пламя в вашей ладони

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Темное пламя появляется в вашей руке. Вы можете швырять его или использовать его, чтобы коснуться врагов. Пламя появляется в вашей открытой ладони и не вредит ни Вам, ни вашему оснащению. Оно не испускает никакого света, но производит такой же жар, как и фактический огонь.

Вы можете ударять противников рукопашной атакой касанием, нанося урон от огня, равный 1d4 +1 пунктов на два уровня заклинателя (максимум +10). Альтернативно, Вы можете метнуть пламя до 120 футов, как метательное оружие. Делая так, Вы нападаете дальнобойной атакой касанием (без штрафа дальности) и наносите такой же урон, как и рукопашной атакой. Как только Вы бросаете пламя, в вашей руке появляется новое.

Темный огонь полностью невидим для нормального видения, но может быть замечен темновидением также легко, как нормальное пламя может быть замечено в темноте (это означает, что *темный огонь* может использоваться как сигнал или маяк для существ с темновидением).

Заклинание не функционирует под водой.

Это заклинание первоначально появилось в "Магии Фаэруна".

Опустошение нежити (Devastate Undead)

Некромантия

Уровень: Колдун/волшебник 8

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 действие

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

Цели: Существа нежити, никакие два из которых не могут быть далее чем в 30 футах друг от друга

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание было создано личем Ларлохом для усиления себя за счет своих миньонов-нежити. Целевые существа-нежить должны преуспеть в спасбросках Стойкости или быть разрушены, как пораженные оружием *разрушения*. Существа, на являющиеся нежитью, и нежить с Hit Dice большим, чем уровень заклинателя, не затрагиваются этим заклинанием.

Если существо нежити разрушается этим заклинанием, часть негативной энергии, которая дала ему нежизнь, перетекает к заклинателю. Эта негативная энергия наносит (если заклинатель живой) или лечит (если заклинатель - нежить) 5 очков жизни урона на Hit Die разрушенной нежити.

Фокус: Оружие *разрушения* любого вида.

Взрыв страха (Dread Blast)

Некромантия

Уровень: Священник 4 (Цирик)

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 действие

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

Эффект: Луч

Продолжительность: Мгновенно (см. текст)

Спасбросок: Воля - вполтину (см. текст)

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы выстреливаете черным лучом негативной энергии в отдельную цель. Вы должны преуспеть в дальнотойной атаке касанием, чтобы поразить вашу цель. Существо, пораженное этим лучом, получает 3d8 пунктов урона +1 пункт на уровень заклинателя (до +20). Заклинание не оказывает никакого эффекта на конструкции или неодушевленные объекты.

Так как нежить наполнена негативной энергией, это заклинание лечит ее на подобное количество урона, вместо того чтобы наносить вред.

Великое теневое щупальце (Greater Shadow Tentacle)

Отречение (тьнь)

Уровень: Колдун/волшебник 5

Компоненты: S

Время чтения: 1 действие

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

Цель: Одна тень

Продолжительность: 1 раунд /уровень или концентрация

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Как *меньшее теневое щупальце*, кроме того, что заклинание создает теневое щупальце, которое продлевается на 10 футов на уровень заклинателя (максимум 100 футов) от точки своего закрепления. Щупальце, созданное этим заклинанием, имеет 40 очков жизни, АС 18 и может быть разорвано с проверкой Силы (DC 25). Персонаж может также освободиться от щупальца с проверкой Искусства Побег (DC 22).

Рука-клык (Handfang)

Некромантия [зло]

Уровень: Священник 3, колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Рефлексы - вполтину (см. ниже)

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы создаете на ладони вашей руки клыкастый, кусачий рот. Когда Вы кладете вашу руку на существо, рот наносит 1d8 пунктов урона. Если цель делает успешный спасбросок Рефлексов, она получает только половину урона.

Если цель проваливает спасбросок Рефлексов, Вы можете начинать захватывание как свободное действие без того, чтобы вызвать атаку возможности. Если Вы устанавливаете удержание, клыкастый рот вонзает свои зубы в плоть цели и продолжает кусать на дополнительные 1d6 пунктов урона каждый раунд, пока не нарушено удержание или пока не закончится заклинание.

Меньшее теневое щупальце (Lesser Shadow Tentacle)

Отречение (тьнь)

Уровень: Колдун/волшебник 3

Компоненты: S

Время чтения: 1 действие

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

Цель: Одна тень

Продолжительность: Концентрация (1 раунд/уровень максимум)

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы можете оживать любую близлежащую тень в веревкоподобное щупальце. Целевая тень превращается в толстое, тягучее щупальце. Один конец теневого щупальца остается внедренным в то место, где оно падает на пол, стену, потолок и т. п., в то время как противоположный конец может атаковать и виться вокруг цели. Оживляемое теневое щупальце продлевается на 5 футов на уровень заклинателя (до 50 футов) от точки своего закрепления.

Заклинатель направляет теневой усик, указывая цель для нападения. Щупальце делает рукопашную атаку касанием, используя бонус атаки заклинателя. Щупальце не причиняет урона, но может использоваться для запутывания противника. Успешная атака рукопашным касанием означает, что щупальце запутало свою жертву. Теневое щупальце закреплено, так что оно может удерживать свою жертву неподвижной, если того желает заклинатель; иначе, запутанная жертва может двигаться вполтину своей скорости на длину оживленного щупальца. Теневое щупальце имеет 20 очков жизни, АС 15 и может быть разорвано с проверкой Силы (DC 23). Персонаж может также освободиться от щупальца с проверкой Искусства Побег (DC 20).

Смена целей - стандартное действие. Когда заклинатель меняет цели, щупальце освобождает свою текущую жертву и немедленно атакует новую цель. На щупальце не воздействуют яркий свет, солнечный свет или световые заклинания.

Мистическая плеть (Mystic Lash)

Воплощение [электричество, зло]

Уровень: Священник 3 (Бэйн)

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 действие

Дальность: 0 футов.

Эффект: Электрический кнут

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Стойкость - отменяет (см. текст)

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы создаете длинный кнут из прозрачной красной энергии, исходящий из вашей руки и никогда не вредящий Вам. Вы владеете этим оружием, как будто это фактический кнут и Вы с ним опытни. Атаки *мистической плетью* - дальние атаки касанием. Плеть наносит 1d8 пунктов электрического урона +1 пункт на два уровня заклинателя (максимум +5). Так как плеть нематериальна, ваш модификатор Силы к урону не применяется. Существо, пораженное плетью, должно сделать спасбросок Стойкости или быть ошеломленным на 1 раунд.

Если плеть поражает свою цель, Вы можете выпустить ее из руки, чтобы она продолжила атаковать эту цель автоматически, освобождая вашу руку. Плеть атакует в ваш ход, используя ваше значение базовой атаки, хотя может сама по себе атаковать лишь однажды в раунд. Если цель плети падает без сознания, умирает или уничтожена, плеть возвращается к Вам на своем следующем действии. Если Вы не схватываете плеть в том раунде, в котором она возвращается, она рассеивается, но иначе Вы можете использовать плеть против другого существа и начать цикл снова.

Это заклинание первоначально появилось в "Магии Фаэруна".

Мантия ночи (Night's Mantle)

Отречение

Уровень: Священник 4

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 действие

Дальность: Персонально

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 10 минут/уровень (D)

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы наполняете существо невидимым щитом, который защищает его от всех эффектов солнечного света. Наложенное на вампира или на другое существо, которое обычно повреждается или уничтожается при подвержении солнечному свету, заклинание позволяет этому существу функционировать при солнечном свете без помех. Однако, заклинание не преодолевает отвращения, которое целевое существо может испытывать к солнечному свету.

Мантии ночи не противостоит и не рассеивает ее никакое из световых заклинаний равного или более низкого уровня (типа заклинания клерика 3-го уровня *дневной свет*). Ему можно противостоять или рассеивать его световым заклинанием большего уровня (типа заклинания клерика 8-го уровня *солнечная вспышка*, которое и рассеивает *мантию ночи*, и наносит свой нормальный урон).

Материальный компонент: Измельченный рубин (ценой не менее 1,000 gp).

Плуг-фантом (Phantom Plow)

Воплощение [земля]

Уровень: Священник 3, Друид 3

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 действие

Дальность: См. текст

Область: См. текст

Продолжительность: Постоянно

Спасбросок: См. текст

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы разгребаете сырую землю бороздой по прямой линии, простирающейся от ваших ног на расстояние до 20 футов на уровень заклинателей. Борозда имеет 1 фут в глубину и 6 дюймов в ширину. Борозда прекращается, если упирается в стену, большой валун или другой твердый объект больше своей собственной ширина.

Средние и меньшие существа, стоящие непосредственно ну пути борозды, должны делать проверку Баланса против DC спасброска заклинателя, чтобы сохранить свою опору; иначе они падают на землю. Существа, закопавшиеся или захороненные в земле по линии борозды переносят 4d4 пунктов урона.

Клерики-нетерезы использовали это заклинание, чтобы быстро подготовить землю к высадке зерновых культур. Его использование позволило им быстро и эффективно производить посадки на больших территориях.

Материальный компонент: Горстка высушенного зерна.

Теневой навес (Shadow Canopy)

Воплощение [темнота]

Уровень: Колдун/волшебник 6

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 полный раунд
Дальность: Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)
Эффект: Купол 25 фт. высотой, диаметром 100 фт. + 50 фт/уровень
Продолжительность: 1 час/уровень
Спасбросок: Воля - отменяет, или нет (объект)
Сопротивление заклинаниям: Да, или нет (объект)

Вы создаете купол тени. Внешняя поверхность купола непроницаема для нормального видения и темновидения, предоставляя укрытие 100% существам и объектам в пределах области заклинания. Существо под эффектом *черного света* не может смотреть сквозь купол. Внутренняя часть купола накладывает на все внутри него глубокую тень, сокращая дальность нормального видения до 5 футов; существа с темновидением могут смотреть в пределах купола как обычно. Свет, включая солнечный свет, не может проникать сквозь купол. Существа, на которые обычно неблагоприятно воздействует солнечный свет, типа шейдов и вампиров, способными действовать в пределах купола как обычно.

Вы не можете накладывать заклинание на точку в пространстве или на передвижной объект.

Все экспедиции шедоваров, идущие на поиск изделий в старых местах расположения нетерезов, включают по крайней мере одного арканиста, способного читать это защитное заклинание.

Теневой навес противостоит или рассеивает любое световое заклинание равного или более низкого уровня. Световые заклинания равного уровня не оказывают никакого эффекта на теневой навес, но световые заклинания более высокого уровня противостоят или рассеивают *теневой навес*.

Материальный компонент: Горстка угольной пыли и высушенное глазное яблоко любого дневного существа.

Глаза черепа (Skull Eyes)

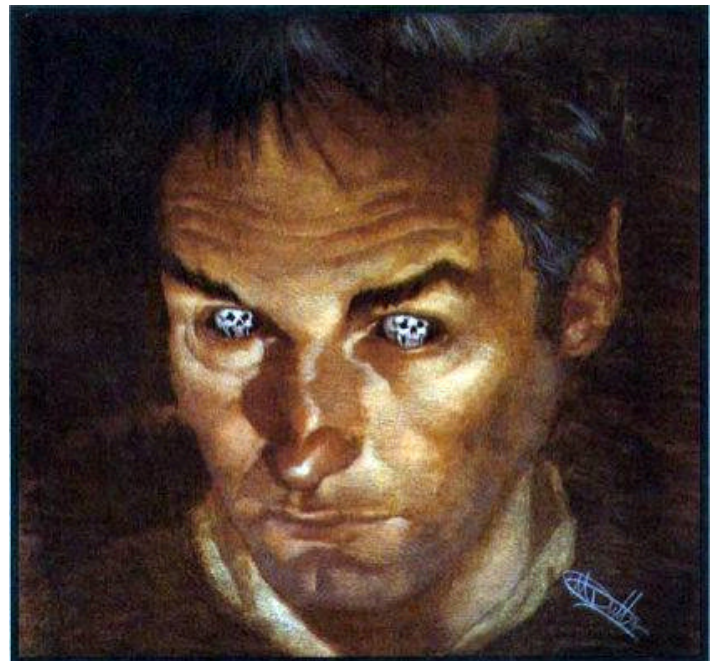
Превращение [см. текст]
Уровень: Священник 5 (Цирик)
Компоненты: V, S
Время чтения: 1 действие
Дальность: Близо (25 фт + 5 фт/2 уровня)
Цель: Вы
Продолжительность: 1 раунд/3 уровня (см. текст)
Спасбросок: См. текст
Сопротивление заклинаниям: Да

Как укусы *глаза*, за исключением того, что Вы можете выбирать только одну из следующих возможных атак взглядом:

Зачарование: Эквивалент заклинания *зачарование монстра*, за исключением того, что спасбросок основан на 5-м уровне заклинания.

Замешательство: Как заклинание *замешательство*, кроме того, что воздействует только на одну цель.

Когда Вы читаете это заклинание, ваши глаза становятся черными с радужками в форме черепа.



Череп секретов (Skull of Secrets)

Иллюзия (тень)
Уровень: Священник 4 (Цирик)
Компоненты: V, S
Время чтения: 1 полный раунд
Дальность: Близо (25 фт + 5 фт/2 уровня)
Эффект: Неосязаемый череп
Продолжительность: Постоянно, пока не разряжено
Спасбросок: Рефлексы - вполнину (см. текст)
Сопротивление заклинаниям: Да

Вы создаете неосязаемое образ летучего черепа, влекущего за собой черное пламя. Череп и его пламя - очевидная иллюзия и не причиняют никакого урона, и при этом они не могут быть повреждены атаками. Череп летит со скоростью 40 футов (совершенно), но не может перемещаться далее чем на 20 футов от точки своего происхождения. Череп плавает относительно бесцельно, но угрожающе в пределах доступного диапазона.

Вы устанавливаете два условия срабатывания черепа. Первый активизирует сообщение, как будто череп - *магический рот*. Второе заставляет черепу выплюнуть язык пламени шириной 5 футов и длиной 10 футов, который наносит 1d8 пунктов урона на два уровня заклинателя (максимум 5d8) существу, которое вызвало его срабатывание и любым другим в области. Те, кто попадают под воздействие, могут делать спасброски Рефлексов для половины урона.

Условия срабатывания могут быть одними и теми же для обоих эффектов, что заставит череп выплюнуть пламя и сказать сообщение одновременно. Как только оба условия срабатывания были выполнены, череп исчезает. Череп может произвести каждый из эффектов только один раз, так что если он уже сказал сообщение, он не говорит его снова, если переключатель сообщения происходит второй раз.

Это заклинание первоначально появилось в "Магии Фаэруна".

Статис-двойник (Stasis Clone)

Некромантия
Уровень: Колдун/волшебник 9

Как *двойник*, за исключением того, что, если оригинальный индивидуум все еще жив, размноженные тела немедленно попадают в застой и не гниют. Если оригинальный индивидуум умирает, душа переходит к *статис-двойнику*, который покидает застой и немедленно начинает функционировать согласно нормальному заклинанию *двойник*.

Если для одного и того же оригинального существа есть несколько *статис-двойников*, когда оно убито, душа идет к самому последнему из созданных *статис-двойников*.

Каменная прогулка (Stone Walk)

Превращение [телепортация]

Уровень: Священник 6 (Бэйн)

Компоненты: V, S, M. (см. текст)

Время чтения: 10 минут

Дальность: Касание

Цель: Камень, которого касаются

Продолжительность: Постоянно, пока не разряжено

Спасбросок: Воля - отменяет (объект)

Сопротивление заклинаниям: Да (объект)

Вы магически связываете одно место с другим так, чтобы Вы или кто-либо другой могли сказать командное слово на одном конце и телепортироваться к другому концу.

Прежде чем Вы прочитаете заклинание, Вы должны подготовить концы связи, оба из которых должны быть областями камня - 50-фт. квадратами. Эта подготовка занимает 1 час и функционирует и для повторных наложений заклинания, пока камни не повреждены.

Когда заклинание прочитано, камни настраиваются на командное слово, которое Вы определяете. Любое существо, сказавшее командное слово, стоя на одном из камней, мгновенно телепортируется без ошибки к другому концу. Камни функционируют один раз на четыре уровня заклинателя и могут переносить каждый раз 50 фунтов на уровень заклинателя. Существа, превышающие ограничение веса, не транспортируются, но считаются одним из использований заклинания.

Материальный компонент: Подготовка каждого из концов связи требует пасты, сделанной из рубинов и янтаря, стоящих 2,500 гр. Прочтение заклинания требует алмаза на 2,500 гр. При формировании одного из связанных камней после прочтения заклинания материального компонента не требуется.

Это заклинание первоначально появилось в "Магии Фаэруна".

Тройная маска (Triple Mask)

Иллюзия (тень)

Уровень: Священник 7 (Цирик)

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 действие

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

Эффект: Три теневых дубликата

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Воля - недоверие (при взаимодействии)

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы создаете три теневых дубликата самого себя; они выглядят, звучат и пахнут подобно Вам, но неосознаемы. Вы можете переключать свое восприятие между любой из теней и вашим собственным телом как свободное действие на вашем ходу. Когда Вы используете восприятие тени, она подражает вашим действиям (включая речь), если Вы не концентрируетесь, чтобы она делала что-либо иное. Любые тени, которыми Вы не управляете, остаются инертными. Если Вы желаете, любое заклинание, которое Вы читаете, дальность которого - касание или больше, может происходить из управляемой тени вместо от Вас. (Тени квазиреальны, но достаточно реальны, чтобы накладывать заклинания, происходящие от Вас). Тень может накладывать заклинание на себя, только если это заклинание затрагивает тени.

Тени действуют подобно слуге, призванному заклинанием *невидимый слуга*. Они неразумны, так что хотя они и могут исполнять простые задачи типа открытия дверей, они не могут исполнять сложных задач типа решения загадок.

Управляемая тень также может быть запрограммирована двигаться в определенном направлении или к местоположению, которое Вы знаете. Она перемещается с вашей скоростью и продолжает двигаться этим способом, пока не достигнет своего места назначения или пока Вы не переместите свое восприятие к ней и не запрограммируете ее идти куда-либо еще.

Если Вы используете *дверь измерений*, *телепорт*, *сдвиг плана* или подобное заклинание, удаляющее Вас с того же самого плана, что и тени, даже на мгновение, заклинание заканчивается.

Обычно это заклинание используется, чтобы дать Вам несколько ложных тел, чтобы использовать одно из них как зону безопасности для наложения заклинания (подобно *проекции*), а два других - как отвлекающие.

Новые умения

Сторониться Материалов [метамagia] (Eschew Materials)

Вы можете читать заклинания без материальных компонентов.

Предпосылки: Любое другое метамagическое умение.

Выгода: Заклинание, накладываемое со Сторониться Материалов, может быть наложено без материальных компонентов. На заклинания без материальных компонентов это не воздействует. На заклинания с материальными компонентами, имеющими стоимость более 1 гр, это не воздействует. Сторонящееся заклинание исчерпывает ячейку заклинания на ноль уровней выше, чем фактический уровень заклинания (того же уровня, что и первоначальное заклинание).

Это умение первоначально появилось в "Томе и Крови".



Борьба в Фаланге [боец, общее] (Phalanx Fighting)

Вы обучены в борьбе в тесной формации с вашими союзниками.

Выгода: Если Вы используете большой щит и легкое оружие, Вы получаете +1 бонус доспеха, который складывается с бонусом, обеспеченным доспехом и щитом.

Кроме того, если Вы находитесь в пределах 5 футов от союзника, который также использует большой щит и легкое оружие и также знает это умение, Вы можете формировать стену щитов. Стена щитов обеспечивает покрытие в одну четверть (+2 к АС и +1 на спасброски Рефлексов) всем приемлемым персонажам, участвующим в стене щитов.

Магия Татуировки [создание предмета] (Tattoo Magic)

Вы можете создавать татуировки, хранящие заклинания.

Предпосылка: Навык Ремесло (каллиграфия) или Ремесло (рисование), уровень заклинателя 3-й +.

Выгода: Вы можете создавать магические татуировки разового использования.

Вы можете создавать татуировку любого заклинания 3-го уровня или ниже, которое Вы знаете и которое нацеливается на существо или существ. Создание татуировки занимает 1 час, и она должна наноситься на существо с материальным телом. Когда Вы создаете татуировку, Вы устанавливаете уровень заклинателя. Уровень заклинателя должен быть достаточен для прочтения рассматриваемого заклинания и быть не выше, чем ваш собственный уровень. Базовая цена татуировки - уровень ее заклинания x уровень ее заклинателя x 50 gr. Чтобы создать татуировку, Вы должны потратить 1/25 этой базовой цены в ХР и исчерпать сырье, стоящее половину этой базовой цены.

Когда Вы создаете татуировку, Вы делаете любые выборы, которые Вы обычно сделали бы при наложении заклинания. Носитель татуировки - единственный, кто может активизировать ее, и он всегда является целью заклинания. Активация татуировки требует, чтобы существо коснулось татуировки любой рукой (рука не обязательно должна быть пустой). Активация татуировки - стандартное действие, не вызывающее атаку возможности.

Любая татуировка, которая хранит заклинание с дорогостоящим материальным компонентом или стоимостью в ХР, также несет соразмерную стоимость. Помимо затрат, полученных от базовой цены, Вы должны израсходовать материальный компонент или оплатить ХР при создании татуировки.

Обычно магическая татуировка использует на теле существа место магического изделия. Например, существо с татуировкой на одной из своих рук не может получать выгоды от магической перчатки на этой руке. Аналогично, существо с магической татуировкой на спине не получает выгоды от магического плаща, капюшона или мантии. По сути, магическая татуировка - всегда первый предмет, "носимый" на этой части тела, отрицая эффекты всех остальных изделий. Татуировка может быть создана не использующей место магического изделия, но базовая цена такой татуировки удваивается.

Магическая татуировка может быть стерта со заклинанием *стирание*, как будто это магическая запись. Неудача стирания татуировки не активизирует ее.



Алхимические изделия

Цены за изделия, описанные здесь, показаны в таблице Алхимических изделий. Во всех случаях успешная проверка Алхимии против DC, данного в описании предмета, позволяет изготовить единственную дозу или применение предмета.

Шарик вспышки: Вы можете бросать эту маленькую алхимическую бусинку как гранатоподобное оружие (см. Атаки Гранатоподобным Оружием в "Руководстве Игрока"). Когда она ударяется о твердую поверхность или резко ударена, она загорается с яркой вспышкой. Существа в пределах 10-футового радиуса должны преуспеть в спасбросках Рефлексов (DC 15) или быть ослеплены. Ослепленное существо переносит -1 штраф на броски атаки. Существо оправляется через 1 минуту. На слепых существ вспышка не воздействует.

DC Алхимии для изготовления отдельного шарика вспышки - 25.

Светящийся порошок: Эта люминесцентная пыль цепляется за поверхности и за существ, делая их светящимися. Зерно порошка светится так же ярко, как искры от походного костра. Они не обеспечивают освещение, но имеют свое значение. Рассыпанный на объект или поверхность, порошок помогает показать грани и детали, предоставляя +2 бонус обстоятельств по проверкам Поиска, сделанным на обработанной области. Аналогично, существо, осыпанное порошком, легче обнаружить: проверки Обнаружения для того, чтобы увидеть существо, получают +2 бонус обстоятельств. Невидимое существо, осыпанное пылью, имеет только половину укрывательства (20% шанс промаха вместо 50%). Насыпанная, пыль цепляется и светится в течение 1 минуты. Существо, осыпанное порошком, может стряхнуть его, беря полнораундовое действие.

Порошок обычно хранится в трубке, позволяющей развевать или вытряхнуть содержимое. Рассыпание порошка - стандартное действие, вызывающее атаку возможности и создающее 10-футовый конус. Рассыпаемый тщательно, порошок может покрыть 125 квадратных футов (пять 5-футовых квадратов). Требуется полнораундовое действие, чтобы вытряхнуть достаточно порошка для покрытия 5-футового квадрата.

DC Алхимии, чтобы сделать одну трубочку светящегося порошка - 20.

Лечащий бальзам: Втирание этой вонючей зеленой пасты в раны начинает быстрое лечение. Применение бальзама - полнораундовое действие. Одна доза вылечивает 1d8 пунктов урона живущему существу. За раунд может применяться только одна доза, но нет никакого предела тому, сколько бальзамов может применяться через какое-то время.

DC Алхимии для изготовления одного применения лечащего бальзама - 25. Если Вы имеете 5 или более разрядов в Профессии (гербалист), Вы получаете +2 бонус совместного действия по проверкам для его изготовления.

Чернила-фантом: Это вещество подобно исчезающим чернилам (описанным в "Установке Кампании Забытых Царств"). Сообщения, написанные этими чернилами, исчезают через час и после этого могут быть прочитаны лишь под правильным видом света. Обычные типы определяют один из следующих: огненный свет (включающий свечи, факелы и другое пламя), магический свет (включающий заклинания *танцующие огни*, *свет* и *непрерывное пламя*), лунный свет и звездный свет (эти последние обычно не разобрать, если читатель не имеет темновидения).

DC Алхимии для изготовления одного пузырька чернил-фантома - 20.

Уверенный захват: Это липкое вещество улучшает вашу хватку, предоставляя +2 бонус обстоятельств по любой проверке, которая имеет дело с удержанием чего-либо, включая проверки Подъема и захватывания. Примененное к веревке, оно присуждает +2 бонус обстоятельств по проверкам Использования Веревки, которые включают в себя вязку узлов или связывание существ или объектов. Примененное к подошвам обуви или к ступням, оно присуждает +2 бонус обстоятельств по проверкам Баланса, сделанным для избежания скольжения. Нанесенный уверенный захват длится 10 минут.

ДС Алхимии для изготовления одного применения уверенного захвата - 20.

Палочка ведьминой травы: Эта паста, пахущая подобно табаку, очищается из стеблей и листьев растения ведьмина травы. Она упаковывается в толстые бумажные трубочки размером примерно с дымную палочку. Зажженная, она создает 10-футовый куб легкого дыма, который не обеспечивает никакого укрывательства. Любой, кто пытается читать тайные заклинания в пределах дыма, должен преуспеть в проверке Концентрации, как будто читая защитно (DC 15 + уровень заклинания). Если проверка терпит неудачу, заклинание теряется. Дым теряет свои алхимические способности через 5 раундов и рассеивается как обычно.

ДС алхимии для изготовления одной палочки из ведьминой травы - 20.

АЛХИМИЧЕСКИЕ ИЗДЕЛИЯ

Предметы	Стоимость
Шарик вспышки *	50 gp
Светящийся порошок *	50gp
Лечащий бальзам *	50gp
Чернила-фантом: *	
Огненный свет *	10gp
Магический свет *	10gp
Лунный свет *	10gp
Звездный свет *	10gp
Уверенный захват *	20gp
Палочка ведьминой травы	40gp

Все изделия не имеют никакого примечательного веса.

* Первоначально появились в "Томе и Крови".