

DUNGEONS & DRAGONS®

CAMPAIGN SUPPLEMENT

FORGOTTEN REALMS®

УТЕРЯННЫЕ ИМПЕРИИ ФАЭРУНА



5E

Ричард Бэйкер, Эд Бонни,
Трэйвис Старт

ВСТУПЛЕНИЕ

Мне стало обидно, что Wizards of the Coast крайне пренебрежительно относятся к своим более старым материалам. Поэтому я и решил попробовать адаптировать пару интернесных книжек под 5 редакцию.

Это моя первая работа и я сорву, если скажу, что получилось всё идеально. Эти материалы подойдут для тех, кто-бы хотел расширить свои познания о вселенной DnD и почерпнуть для себя чего-нибудь нового.

Из важного, пожалуй, стоит отметить, что тут были добавлены материалы из актуального лора DnD, а также убраны некоторые механики.

Отдельное спасибо сообществу Sevator's Lost Dungeon | DnD, за то, что вдохновили меня на это.

Переводчики: за основу взят перевод от уважаемого LE_Ranger. LE_Ranger@rambler.ru, icq 307744148.

Приключение в конце переведено для нас Гугл Переводчик.

Изображения: большая часть изображений остались оригинальными. Я лишь добавил для атмосферы пару-тройку ретро артов.

Вёрстка и адаптация: а всеми прочими мелочами занялся ваш покорный слуга Стеклодув.

Шрифты, шаблоны и материалы для документа взяты с сайта dungeonsanddragons.ru

Плейтест: пока не проводился.

Версия: 1.1

Обновления: Внесены корректизы в перевод приключения.

Старое примечание 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.

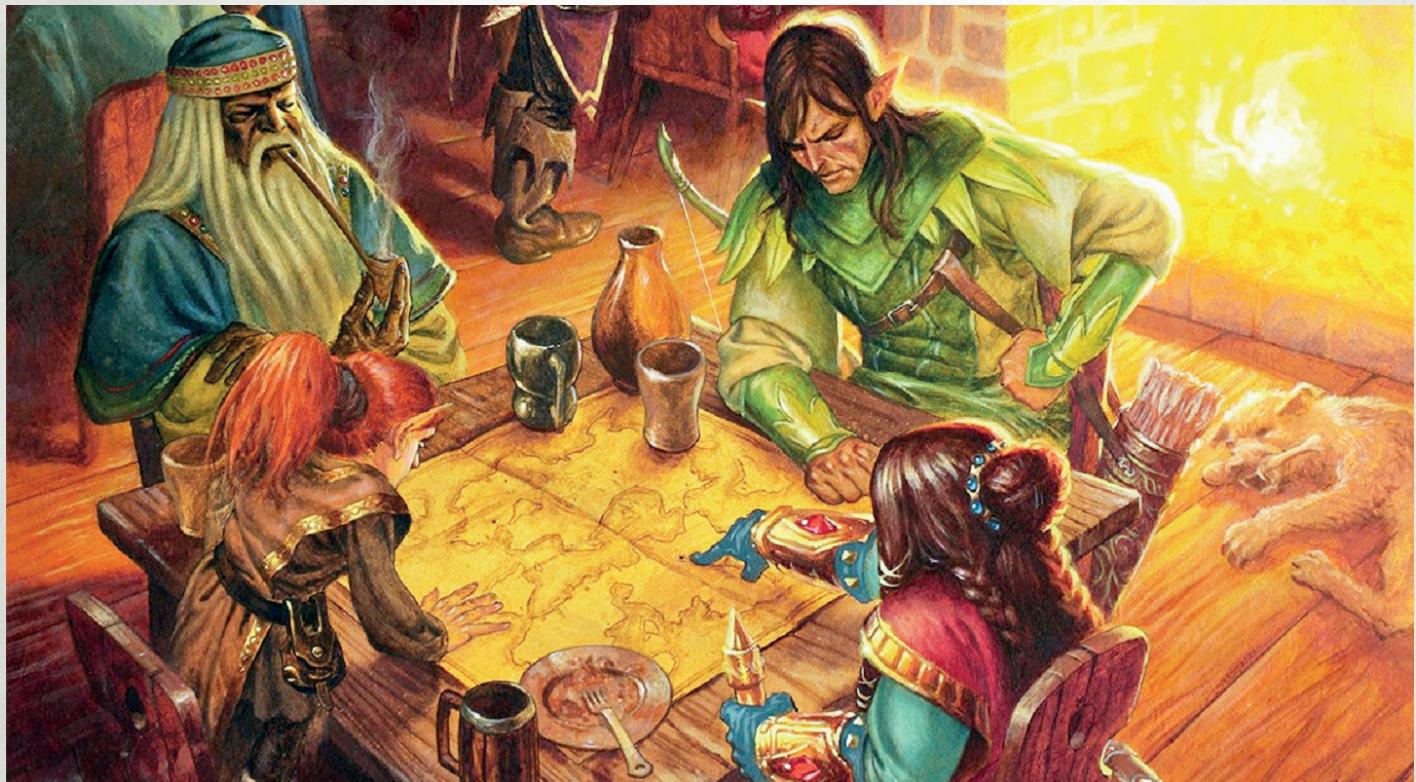
Перевод некоторых спорных слов:

- 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 - селестинал или небесный
- beast - тварь
- fiend - изверг

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

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

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



УТЕРЯННЫЕ ИМПЕРИИ ФАЭРУНА



СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Кампании на руинах.....	3

Глава 1: Древние секреты	4
Престиж-классы.....	4
Древние заклинания	17
Списки заклинаний	17
Описание заклинаний	19

Глава 2: Думы о былом	25
Руины прошлого.....	25

Глава 3: Войны Короны	41
История	41
Важные места	46
Наследие Войн Короны	48

Глава 4: Короли-Боги Востока	50
История	50
Важные места	54
Наследие Старых Империй	62
Место для приключений: Башня Сонжара	66

Глава 5: Царства Высокого Леса	75
История	75
Хранители прошлого	77
Песни и истории	77
Важные места	78
Наследие Высокого Леса	87
Наследники Высокого Леса	88

Глава 6: Павший Нетерил	90
Высокий и Нижний Нетерил	90
Важные места	100
Наследие Нетерила	110

Глава 7: Имперский Юг	113
История	113
Важные места	117
Наследие прошлого	124

Глава 8: Мечты Кормантира	128
История	128
Хранители прошлого	131
Наследие Кормантира	138

Глава 9: Старый Север	140
История	140
Важные места	146
Наследие старого Севера	151
Место для приключений: Твердыня на границе	152

Глава 10: Артефакты Прошлого	156
Описания магических изделий	156
Артефакты	161
Главные артефакты	162

Глава 11: Монстры древних земель	166
Секреты Имаскара	190

ВВЕДЕНИЕ



аэрун усеян обломками прошлого - разбитыми замками, разрушенными городами, забытыми подземелями, безымянными твердынями, избегаемыми храмами и другими руинами, слишком разрушенными, чтобы распознать их. Но чем были эти места в дни своей славы и какие силы бросили их столь низко? Каждое разрушенное здание может рассказать свою историю - рассказ о славе и мощи, сопровождаемых медленным понижением или прямым разрушением через предательство, войну или катастрофу. Когда герои исследуют такое место, они рискуют вторгнуться в его историю и стать ее частью, добавив свои дела к расказу, который, возможно, начался за тысячи лет до их рождения.

Подобно нашему собственному миру, земля Фаэруна ваялась и формировалась беспощадными ветрами истории и времени. Древние войны, ужасные катастрофы, персональные трагедии и великие триумфы - все они вызвали последствия, в свою очередь причинявшие другие войны и бедствия. Таким образом бескрайний цикл причин и эффектов множился тысячелетиями по сотням городов и королевств.

«Утерянные Империи Фаэруна» предлагают объяснения для того, как и почему разрушенные места прошлого могут потребовать внимания игровых персонажей в вашей игре. В кампании Забытых Царств ни один из разрушенных замков не должен быть безымянной кучей щебня, заполненной случайными монстрами. Была ли это некогда цитадель лича-нетереза, на столетия пережившего свое государство? Или это крепость злого военачальника, мечтавшего вырезать свое королевство в хаосе после падения Фалорна? Или это может быть секретное убежище призывающей нара, заточившего в его стенах демона примерно пятнадцать столетий назад? Место приключений со связями с прошлым предлагает замечательную возможность основать ваши приключения на установке и погрузить ваших игроков в фантастический мир, который их персонажи населяют и исследуют.

КАМПАНИИ НА РУИНАХ

История утерянных империй Фаэруна - рассказ о беспрецедентной магической мощи, утраченном имперском величии и о старых катастрофических войнах, вовлекающих многочисленные царства и многие расы. Это также неполная хроника, переполненная упущенными тайными чудесами, невыразимым погребенным злом и давно забытыми богами. В древних хранилищах и руинах наследие и грязного, и светлого терпеливо лежит во тьме, ожидая правильного момента, правильного авантюриста или правильного знака, чтобы объявить свое возвращение на свет.

Кампании на Фаэруне могут впутывать персонажей в продолжающиеся события, встречающиеся по всему континенту. От заговоров и схем честолюбивых правителей до скрытых побуждений конкурирующих церквей и секретных обществ, приключенческий пейзаж Фаэруна - постоянно меняющийся фон,

точный характер которого изменяется с успехами и неудачами многочисленных фракций. «Утерянные Империи Фаэруна» кое-что добавляют к этому богатому гобелену дел и махинаций, возвращая на со временем Фаэрун часть знаний и магии ушедших цивилизаций.

История Фаэруна - фундамент, на котором отдыхает мир наших дней. Для большинства откровенные знаки истории бессмысленны, а старые руины и пустые шахты - места, которые нужно избегать. Однако, для мудреца или авантюриста такие места служат окнами в прошлое. Павшее царство или забытая империя, может показаться, не сильно влияет на «здесь и сейчас», но содержит великий потенциал и ужасных опасностей, и изумительных чудес.

Исторические царства, описанные в «Утерянных Империях Фаэруна», как предполагается, не являются интригующим местом назначения для путешествующих во времени персонажей. Скорее, приключения и даже целые кампании могут быть разработаны вокруг древнего королевства, которое герои знают только из историй. Например, для определения источника угрозы исчезнувшего прошлого может потребоваться, чтобы авантюристы исследовали культуру древней империи, изучили ее историю и поняли ее магические нюансы. Делая так, персонажи могут приобрести специфическое мастерство, необходимое, чтобы пережить бедствие или решить давно начавшуюся проблему. В этой точке им открыт путь для обнаружения заклинаний, созданного давно мертвыми магами, возвращения утерянных легендарных мечей, изучения тайн о забытых богах и противостояния ужасам и неудачам павших империй.



ГЛАВА 1: ДРЕВНИЕ СЕКРЕТЫ

Lисследование руин древних цивилизаций - вероятно, единственная самая обычная деятельность приключенческих компаний. Противостоят ли они древнему злу в его логовице или просто охотятся за сокровищами для личной выгоды, большинство групп оказывается в древних руинах более чем несколько раз за свою карьеру. Однако, немногие авантюристы когда-либо рассматривают происхождение руин, которые они исследуют. Древние подземелья и обрушившиеся скелеты не только не возникают из ниоткуда; народы, построившие их, сделали это по определенным причинам, используя стили и методы, специфические для своих культур.

Эта глава посвящена персонажам, не идущим по поверхности - тем, кто хотят изучать все и вся о древних цивилизациях, памятники которых усеивают Фаэрну. Эти историки и ученые охраняют знания о прошлом Фаэрну, и они также могут быть ценны для авантюристов. Например, ловушка может быть столь ловко скрыта, что самый остроглазый жулик пр осмотрит ее, но персонаж, сведущий в истории и древних культурах, распознает в осыпавшихся бордюрах на стенах художественное оформление королевской гробницы и предупредит своих компаний, что она должна быть хорошо защищена. Или персонаж, знающий древние языки, может быть способен прочитать обвалившиеся указатели и определить самый быстрый и самый безопасный маршрут к цели.

Не все персонажи с детальным знанием древнего прошлого - историки, стражи могил или маги, стремящиеся вернуть могущественные знания прошлого. Многие существа нежити и другие долговечные существа все еще помнят сам Миф Драннор и Аскалхорн, и многочисленные наследия Нетерила включают тайное общество наблюдателей и стражей, передающее традиции Века Тайны от поколения к поколению. Эта глава - также и для игроков этих персонажей.

ПРЕСТИЖ-КЛАССЫ

Мудрецы эльфов наблюдают за тюрьмами древних демонов и охраняют артефакты ужасной злой силы. Современные маги возрождают древнюю магию Атлантара. В Малхоранде слуги древних богов управляют нацией и возгл авляют ее армии. Тайное общество, составленное из потомков павшего Нетерила, работает, чтобы предотвратить возвращение этой империи, тайно борясь против шейдов и любого мага, которого они считают слишком прилизившимся к обнаружению тайн Нетерила.

Культист Разбитого Пика

«Поголовье волшебников и арканистов Фаэрну практически обречено. Они никогда не возродятся».
- Кхемал Серист, культист Разбитого Пика

Культ Разбитого Пика - высокоскрытое общество, все члены которого - прямые потомки нетерезов. Ячейки Культа рассеяны по всему Фаэрну, но большинство их сконцентрировано в пределах и вокруг прежних границ Нетерила. Многие культисты живут среди племен Бедайн Анорача и народа Севера и Тун. Меньшие ячейки работают в Западном Сердцеzemье, контролируя руины нетерезов - и известные, и неизвестные.

Большинство рассказов о секретном культе нетерезов изображает его членов как одержимых жаждой власти волшебники, старающихся вновь возродить Империю Магии или эксплуатирующих ее тайны для своей личной выгоды. Но Культ Разбитого Пика ничуть не подобен культам из этих историй, поскольку среди его членов нет тайных заклинателей. Члены этого культа помнят гордость Нетерила и притеснение его граждан теми, кого они считают «меньшими расами», и они стремятся гарантировать, что пути старого Нетерила останутся мертвыми и захороненными. Для этого они используют разнообразнейшую тактику - распространение дезинформации, дискредитацию ученых, слишком близко подбирающихся к возрождению некоего аспекта жизни нетерезов, и даже прямое убийство, если это необходимо. И методы время от времени могут быть безжалостными, но культисты твердо полагают, что работают ради большего добра.

КАК СТАТЬ КУЛЬТИСТОМ РАЗБИТОГО ПИКА

Культисты Разбитого Пика обладают навыками в оружии, хитрости и поверхностно - в древних знаниях. Большинство из ныне действующих на Фаэрну начинали свою карьеру как воины/плуты. Одноклассовые плуты или следопыты/плуты также довольно обычны, хотя они должны ждать, пока не получат необходимое боевое обучение. Местами безжалостная тактика культа делает паладинов в его рядах редкими, а тайные заклинатели просто не допускаются.

Пусть это и не полноценные под-классы для 5 редакции, вы всегда можете использовать эти ма-териалы в качестве источника вдохновения для создания персо-нажа или НПС

- Стеклодув

Особенности игры

Как культист Разбитого Пика, Вы фокусируетесь на том, чтобы предотвратить обнаружение старых путей Нетерила тайными заклинателями. Поскольку эта цель иногда вводит Вас в прямой конфликт с тайными заклинателями, обучение культа предоставляет Вам способности, нацеленные на гарантию победы над такими противниками.

Некоторые объекты и места лучше оставить в покое, но колдуны и волшебники скорее всего потревожат их. Ваша задача состоит в том, чтобы остановить таких индивидуумов от этого любыми необходимыми средствами. Эта цель ставит Вас в прямой или косвенный конфликт со многими из тайных заклинателей Фаэруна. Не все маги настроены в отношении ваших побуждений оппозиционно, но даже пока Вы знаете, что специфический тайный заклинатель не собирается злоупотреблять своей силой, будет мудро обращаться с ним как с потенциальным противником.

Секретность позволяет Вам делать вашу работу с минимумом сопротивления от ваших противников, а также защищает Вас от репрессий. Таким образом, Вы обычно работаете тайно, как часть скрытой ячейки в пределах организации. Вы получаете информацию и распоряжения через одного -двух других членов ячейки, которых Вы знаете, или через сообщения, оставленные для Вас товарищами, которых Вы никогда не видели, так что Вы можете также быть назначеными защищать и помогать другим членам, даже не зная их. Эта высокая степень тайны означает, что если Вы или любой из ваших коллег захвачены или допрашиваются, ни один из Вас не сможет слишком много рассказать о культе.

В бою для Вас важна эффективность. Когда бой кажется лучшим способом достичь целей культа, Вы не уклоняетесь от него, но Вы часто можете достичь того же скрытностью, хитростью или отвлечением. Ваши навыки борьбы соответствуют таковым плута, и Вы превосходите других в любой борьбе, в которой преуспевает плут.

Тщательно спланированная атака крадучись - лучший для Вас способ начать любое жесткое столкновение, и Вы должны активно искать возможности замкнуть противников так, чтобы лучше использовать скрытную атаку. Правильно нацеленное заклинание очарования, типа очарования личности или сна, может позволить Вам избегать борьбы вообще, но сохраняйте подобные нападения для более слабых противников, которые более вероятно окажутся восприимчивыми к ним. Защитные заклинания наподобие щита могут дать Вам неплохое подспорье в борьбе и оказаться надежнее, чем наступательные заклинания. Изучение вашего противника перед ударом существенно, так что не спешите ворваться в бой, если Вы думаете, что можете наблюдать из укрытия нанести решающий удар, прежде чем начнется борьба.

Продвижение в культе

Культисты Разбитого Пика верят в ценность информации. После присоединения к культу Вы получаете несколько распоряжений типа «Держите ваши глаза открытыми» и «Рапортуйте, когда Вы найдете интересную информацию, особенно - о мощной магии или магах».

Позже Вас могут призвать присоединиться к вашим товарищам-культистам в миссии особой важности. Здесь Вас могут попросить украсть опасный артефакт из хранилищ мощного мага или напасть на лагерь партии злых приключенцев, ищащих старую магию в могилах нетерезов, или убить кого-то, кто знает слишком много.



Ресурсы культа

После присоединения к Культу Разбитого Пика Вы получаете значок или другую идентифицирующую метку, которую Вы должны всегда носить на вашей одежде, чтобы другие культисты могли легко распознать Вас. Культ Разбитого Пика имеет по крайней мере двадцать таких идентификаторов - от шарфов, повязанных неким способом, до наборов брошек с определенным типом камня. Проверки *Внимательности* 15 достаточно, чтобы признать секретный символ культиста, при условии, что наблюдатель знает, что искать. При некоторых специальных обстоятельствах (типа преследования предателя культа, знающего символы) Вы можете не носить метку в течение короткого времени, но если Вы воздерживаетесь от этого без серьезных оснований, Вы окажетесь перед строгими испытаниями на лояльность от лидеров культа.

Вы можете также доставлять сообщения другим членам культа посредством специальных знаков и сигналов. Например, цветы, связанные зеленой лентой и повешенные вверх тормашками в окне могут указывать на неприятности у члена культа, или измененный цвет камня на мощеной улице может указывать на безопасный дом поблизости.

Культисты Разбитого Пика на Фаэруне

Культ Разбитого Пика состоит не более чем из нескольких дюжин индивидуумов широко различающегося происхождения. При потребности они должны просеять бесчисленные лакомые кусочки историй от осведомителей, сплетников и путешественников, чтобы найти ключи к тем, кто ищет древние знания нетерезов. Культисты часто прикidyваются путешествующими торговцами, коробейниками, мечами по найму, охотниками или другим народом, который может бродить на огромные расстояния, не вызывая подозрений.

Организация

Организация культа проста. Все члены, называемые Братьями или Сестрами, свободны действовать так, как считают нужным, для достижения целей организации. Ожесточенная конкуренция иногда возникает между индивидуумами, использующими отличающиеся методы для выполнения этих целей. Например, члены со склонностью ко злу обычно предпочитают убийства и запугивание, в то время как склонные к добру предпочитают запутывание и предложения.

Лидер организации, известный как Мастер Разбитого Пика - самый высокий из Братьев, желающий взять мантию лидерства. Он координирует усилия множества индивидуумов, рассеянных по многим землям, поддерживающих связь через путешествующих членов культа и секретные знаки.

Культ Разбитого Пика имеет секретную цитадель в южных пределах Шпилей Скимитара. Там, на легендарном Разбитом Пике, находится горная крепость, скрытая за зияющими пропастями и смертельными утесами.

Реакция окружающих

Те немногие, кто вообще знают о культе, рассматривают его как организацию опасных, ненавидящих волшебников фанатиков. Арканисты любого вида, вероятно, будут недружелюбны к известным культистам, но большинству других индивидуумов безразлична организация и ее цели. В прошлом культ часто сталкивался с действиями волшебников Жентарима, прячущихся в песках Анорача, так что Жентарим почти всегда враждебен членам культа.

Отношение культистов Разбитого Пика к лордам-магам (см. ниже) жестоко и опасно, и большинство лордов-магов отвечает взаимностью.

Знания о культистах Разбитого Пика

Персонажи со могут исследовать Культ Разбитого Пика, чтобы больше узнать о нем. Когда персонаж делает проверку навыка **История**, прочитайте или перефразируйте следующий материал.

Результат 15: «Таинственная организация ненавидящих магию фанатиков иногда сталкивается с авантюристами и волшебниками, ищащими старые знания».

Результат 20: «Организация известна как Культ Разбитого Пика. Ее члены охотятся на тех, кто разыскивает тайны старого Нетерила».

Результат 25: «Культ имеет цитадель или базу где-то в Шпилях Скимитара, на легендарной горе, известной как Разбитый Пик. Племена Бедайн в окружающей пустыне - союзники Культа, и часто члены культа скрываются среди них».

Результат 30: «Персонажи, достигающие этого уровня успеха, могут узнать определенную информацию об определенных членах культа в вашей кампании».

Культисты Разбитого Пика и игроки

В любое время игроки, ищащие утерянные знания или магию павшего Нетерила, рисуют притянуты внимание Культа Разбитого Пика. Культисты неодобрительно смотрят на авантюристов, опрометчиво открывавших могилы нетерезов или раскапывающих мощную магию нетерезов. Если запугивание и обман будут не в состоянии препятствовать вторгшимся, культ предпринимает решительные действия для их удаления - через своих собственных членов или через посредников типа наемников или оплаченных убийц.

Наоборот, игроки, преследующие злодея, ищущего древнюю силу нетерезов или кто просто владеющего тайной магией безжалостно или опрометчиво, могут найти в культе секретного союзника. Культисты могут обеспечивать героев информацией о местонахождении их противника и его действиях или даже предлагать им услуги разведчиков или убийц культа, что бы гарантировать поражение их общего противника.

Игровой персонаж-культист может получать приказы или просьбы о помощи неожиданно. Не все действия персонажа-культиста должны происходить в результате приказов от иерархии культа; культист должен иметь множество возможностей для обнаружения ситуации или информации, позволяющей действенное продвижение интересов культа.

По мере того, как культист накапливает успехи в этой области, персонаж должен приобрести больше контактов культа. В конечном счете он должен оказаться в таком положении, что сможет получать информацию через сеть младших культристов и будет иметь власть направлять их действия до некоторой степени.

АДАПТАЦИЯ

Культ Разбитого Пика может быть активен по всему Фаэрну, потому что глупые, безответственные и жадные тайные заклинатели могут быть найдены почти повсюду. Ячейки Культа могут контролировать (и противостоять) магические действия Жентарима и Красных Волшебников Тэя везде, где они работают, а эти организации охватывают немалую территорию. Аналогично, культ может быть активен там, где тайные заклинатели держат узду власти, от Эльфийского Двора до Рашемена и от Вилонского Предела до Утердипа.

Столкновения

Когда игроки исследуют таинственные руины в пустыне и отыскивают магические изделия, культ решает, чтобы им нельзя позволить удержать то, что они нашли. Опытный культист, известный как **Кхемал Серист**, посыается за ними, чтобы гарантировать, что их открытия останутся потерянными для мира.

Кхемал Серист (мужчина-человек плут-воин) быстро поднялся в пределах культа, доказывая свою эффективность и адаптируемость в ряде миссий. Хотя он убил несколько тайных заклинателей, которых не удалось отвратить от их целей раскапывания знаний нетерезов, он в большинстве предпочитает отвлекать противников, сосредотачивая их внимание в другом месте, когда они подбираются слишком близко к знанию, которое должно оставаться утерянным. Так как его целевая группа в этой миссии уже взяла артефакты, он должен вернуть их назад - силой или хитростью.

ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ СЛУЖИТЕЛИ

«Пусть враги моего господина и моего бога падут перед моей мощью. Я - избранный, ия не позволю стоять тому, кто смеет выступить против его воли!».

- Нетерис Кет, великолепный слуга Себека

Великолепные служители - исключительно лояльные и набожные служители Малхорандских богов. Возвеличенный над большинством других смертных, великолепный слуга стремится жить образцовой жизнью, которая реализовывает веру и ценности его божества. Он имеет много конкурентов и врагов, и внутри культа своего божества, и вне его, но он приветствует любой вызов, который дает ему возможность продемонстрировать свою верность и посвящение.

КАК СТАТЬ ВЕЛИКОЛЕПНЫМ СЛУЖИТЕЛЕМ

Большинство великолепных служителей выбираются из числа паладинов, жрецов, воинов и монахов, живущих по всей малхорандской земле и поклоняющихся любому божеству малхорандского пантеона. Из них для клериков и паладинов этот путь Монахи и рейнджеры также время от времени вступают на этот святой путь. Те, кто были перед принятием этого пути обычно служат Сету, а те, кто были колдунами или волшебниками - как правило, Тоту.

ИГРА ВЕЛИКОЛЕПНЫМ СЛУЖИТЕЛЕМ

Поскольку Вы поддерживаете столь глубокую связь с божественным, каждое Ваше действие - фактически действие вашего божества. Инопланетцы в Малхоранде могут посчитать Вас всего лишь заложником бога, но будут неправы. В Малхоранде Вы - больше чем герой, даже больше чем опекун народа - Вы защитник всего, чем Малхоранд был и будет. С того момента, как Вы становитесь великолепным служителем, Вы играете разнообразные роли от имени вашего бога и вашей церкви - посыльный, эмиссар, страж священных могил, и по мере того, как Вы зарабатываете большее доверие и накапливаете великолепные достижения, ваши обязанности расширяются, включая крестовые походы, шпионаж, убийства и любые другие задачи, приводящие побуждения вашего божества в Малхоранде и в остальной части Фаэрна.



Когда Вы достигаете вершины вашей силы, Вы можете занять высокий ранг в вашей церкви или получить высокое положение в правительстве или в вооруженных силах.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Пожелания вашего божества диктуют ваш подход к сражению. Хорус-Ре требует от своих миньонов справедливости и праведности, в то время как Сет поощряет обман и уловки. Ваше сопротивление заклинаниям может отражать некоторые магические атаки, особенно от заклинателей низкого уровня, позволяя Вам сконцентрироваться на защите от более серьезных противников. Кроме того, ваше умение взгляда бога и ваша способность истинного видения позволяют Вам проникать сквозь ложные иллюзии, идентифицировать ваших врагов, и видеть мир таким, какой он есть.

ПРОДВИЖЕНИЕ В ИЕРАРХИИ

Перед назначением на великолепного служителя церковь тщательно «просвечивает» и испытывает инициированных на их лояльность, боевые способности и верность. Таким образом, со временем вхождения Вы полностью знаете свое место в великой схеме вашего божества.

Ваша роль - служить особым эмиссарам, агентом и разрешителем проблем вашей церкви. Башни обычные обязанности, вероятно, также будут включать доставку сообщений на заставы, в другие церкви и в немаленькие армии Малхоранда. Кроме того, Вам могут поручить выслеживание врагов вашего божества, розыск утерянных артефактов и сокровищ, которые могли бы принести славу вашей вере, и шпионаж за врагами вашей церкви ради раскрытия их тайн.

РЕСУРСЫ

Лучший из ресурсов, который Вы имеете - полная поддержка вашей церкви. В дополнение к приспособлениям, деньгам и защите при необходимости церковь может предложить богатейшую информацию. Зная, что Вы никогда по своей воле не причините вред вашей церкви, преданные редко подвергают сомнению ваши действия и обеспечивают любую поддержку, которую могут, безоговорочно. Вас также приветствуют в любой группе, которая должна вести великую бюрократию Малхоранда. Из-за вашего высокого статуса ваши запросы обрабатываются более безотлагательно, чем таковые меньших граждан.

ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ СЛУЖИТЕЛИ НА ФАЭРУНЕ

Великолепных служителей можно найти прежде всего в больших городах Малхоранда и в меньшей степени в Мархоме, Семфаре и на завоеванных землях Унтера. С великолепными слугами Хоруса-Ре и Анура можно также столкнуться на пограничных заставах, защищающих Малхоранд от внешних угроз. Многие из тех, кто достиг высокого ранга, также удерживают важное положение в обществе Малхоранда и решают государственные вопросы от имени своих божеств-покровителей.

Однако, великолепные служители Сета обычно занимают менее видные позиции в Малхоранде, чтобы иметь возможность исполнять ядовитые планы своего божества из тени. Великолепные служители, путешествующие по другим регионам Фаэрона, иногда служат послами и шпионами Малхоранда, накапливая информацию при выполнении планов своих божеств.

Великолепные служители не имеют никакой общей организации, так как каждый из них - прежде всего член своей специфической церкви. После разрушения Малхоранда в конце 14-го века и восстановления в конце 15-го, статус великолепных служителей неизвестен.

РЕАКЦИЯ ОКРУЖАЮЩИХ

Великолепный служитель - защитник своей веры, также как паладин или жрец высокого уровня, и с ним обращаются почти так же союзники и враги его церкви. Например, любой благоприятно расположенный к клерику Анура должен также быть благоприятно расположен к великолепному служителю Анура. Почти все малхорандцы уважительно относятся к великолепным служителям любых божеств, кроме Сета и Себека.

Жрецы, паладины и служители не-малхорандских божеств в общем подозрительны к побуждениям великолепного служителя, но в целом безразличны или недружелюбны к нему.

ЗНАНИЯ О ВЕЛИКОЛЕПНЫХ СЛУЖИТЕЛЯХ

Персонажи могут исследовать различных малхорандских божеств, чтобы больше узнать об их великолепных служителях. Когда персонаж делает проверку навыка, прочитайте или перефразируйте следующий материал.

Результат 10: «Малхорандским богам служат специальные чемпионы, известные как великолепные служители.»

Результат 15: «Великолепные служители часто начинают свою карьеру как клерики или паладины, но позже становятся элитными эмиссарами и агентами своих богов. Многие из высо копоставленных малхорандских бюрократов, генералов и должностных лиц - великолепные служители того или иного бога.»

Результат 20: «Великолепные служители имеют множество особых сил, включая способность принимать форму существ, священных для их богов.»

Результат 25: «Персонажи, достигающие этого уровня успеха, могут узнать определенную детальную информацию об определенных великолепных служителях в вашей кампании.»

ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ СЛУЖИТЕЛИ И ИГРОКИ

Большинство великолепных служителей предпринимают миссии от имени своих церквей на землях Старых Империй. Кроме этого, они иногда исследуют вопросы малхорандских интересов в иностранных землях. Они часто исследуют недавно обнаруженные подземелья, работая против тайских агентов, и шпион-

По мере того, как персонаж достигает более высоких уровней, он получает увеличивающуюся известность среди преданных. Это признание означает, что он получает увеличивающееся количество просьб о помощи и совете от неприметных членов своей церкви. Аналогично, он становится целью для врагов веры - особенно для великолепных служителей конкурирующих богов.

Но не вся известность плоха - персонаж может ожидать теплый прием и гостеприимство всякий раз, когда посещает место, где уважают его покровителя. Члены преданных могут также быть способны обеспечить его полезной информацией или своевременно предупредить о надвигающейся неприятности. Просьбы о помощи также не всегда неприятны - персонаж может принимать или отклонять задачи по своему усмотрению (хотя он не уйдет далеко, если постоянно категорически отказывается от распоряжений старших), а некоторые миссии могут привести к удовлетворению и выгодным приключениям, а также к увеличению ранга и статуса в вере.

Старшие великолепных служителей редко отдают приказы, и он может даже получить шанс самому отдать несколько распоряжений.

Адаптация

В кампаниях за пределами Малхоранда и его окрестностей большинство великолепных служителей имеет связи с неким Малхорандским анклавом. Некоторые из таких анклавов коммерческие (например, группа малхорандских семейств, ведущих бизнес в иностранной державе), другие имеют дипломатические функции (типа окрестностей малхорандского посольства в иностранной столице). Великолепного служителя, работающего в иностранных землях, могут попросить служить разведчиком или шпионом или выполнить некую другую тайную миссию. Он может также служить миссионером своей веры за пределами своей страны.

Столкновения

Когда игроки исследуют сообщения о работогорцах, работающих в прибрежных болотах по Морю Упавших Звезд, они находят великолепного служителя Себека, приобретающего рабов, чтобы послать их своим владыкам в Гелданет.

Нетерис Кет (женщина-человек жрец) тяжело боролась за свое возвеличенное положение в культе Себека. Теперь, когда она имеет доступ к форме гигантского крокодила своего божества, она часто использует ее, чтобы вдохновить лояльность в своих последователях. Она разведывает эту область в своей звериной форме, планируя действия по сбору рабов, а затем перемещает сюда своих последователей. Общаюсь с игроком, Нетерис пытается уйти от неприятной ситуации, используя свои навыки дипломатии. Если эта тактика терпит неудачу, она начинает бой с колдовством, а затем для рукопашной уходит в свою звериную форму.

ЛОРДЫ-МАГИ

«Итак, они выгнали меня, из Секомбера. Они сказали, что я недостаточно хороши. Они сказали, что мои заклинания слишком слабы. Теперь они увидят, каким волшебником я стал. Они увидят. Кто тогда пожалеет?».

- Риммен, лорд-маг

Быстрый на злобу, надменный, и гордящийся своим Искусством, лорд-маг - это тайный заклинатель, изучающий древнюю магическую традицию, известную чрезвычайно быстрым и разносторонним колдовством. Иногда мететель заклинаний по найму, иногда профессиональный магический дуэлянт, типичный лорд-маг полагает, что он имеет право взять уважение, богатство и силу у окружающего мира с помощью тайной силы. В действительности же он - немногим более чем жестокий лорд-бандит, использующий свои магические дары, чтобы доминировать и запугивать менее талантливых индивидуумов.

Подобно школе фехтования или стилям военных искусств, традиция лордов -магов столетиями передавалась от одного практикующего к другому. Немногие лорды-маги отдают такое знание - действительно, любой для обучения этому аспекту Искусства должен или подкупить лорда-мага королевскими подарками и службой, или предпринять годы исследований, чтобы раскопать древние тексты, описывающие эти методы.

Путь лорд-мага вознаграждает амбиции и безрассуждество и обычно поощряет некоторое презрение к рискам силы. Таким образом, большинство лордов-магов расценивает свою силу как инструмент для исполнения своих желаний, а не как дар, который они могут использовать для службы другим. Некоторые, однако, изучают знания лордов-магов в надежде использовать свою магию против тирании и несправедливости.

Лорды-маги относительно редки, но общества и творища их столетиями возникали во многих землях. Самое известное из них было основано в старом царстве Аталантар, Королевстве Олена. Барды все еще поют о жестокости и зле лордов-магов, управлявших нацией, вызывая ужасные образы столетий, в которых правили тираны и смертельные амбиции. Волшебники Королевства Олена были жестокими, жадными, порывистыми людьми с исключительным талантом к магии. Они якобы служили высокими чиновниками царства, жестоко насиживавшими волю своего принца, но, по правде говоря, они управляли Королевством Олена из-за трона.

КАК СТАТЬ ЛОРДОМ-МАГОМ

Вы должны найти практикующего лорда-мага и убедить его преподать Вам секретные методы использования магии в стиле лордов-магов. Этот процесс обычно требует, чтобы Вы провели по крайней мере десять дней в компании этого волшебника и либо выплатили ему по крайней мере 10,000 зм, либо предложили службу эквивалентной ценности. Если Вы не можете найти лорда-мага, желающего стать Вашим наставником, Вы можете исследовать секретные традиции лордов-магов самостоятельно.

Чтобы делать так, Вы должны найти и заполучить редкие тома и трактаты, стоящие по крайней мере 10,000 зм, и провести 1-месячную практику методов, описанных там.

Интеллект - самая важная для лорда-мага способность, так как она непосредственно отвечает за колдовство. Телосложение также важно, поскольку лорды-маги обычно живут в нецивилизованных землях и часто ввязываются в бой, что учащает проверки Концентрации.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Традиция лорда-мага подчеркивает мастерство разнообразных заклинаний и учит практиковать мастерские заклинания с большей скоростью и гибкостью.

Чтобы переживать и процветать в их ненадежном мире, первоначальные лорд-маги Аталаантара развили высоко находчивые средства обработки заклинаний. Их новые пути руководящей магии дали им более персональную мощь, лучший шанс, чтобы переживать, и разнообразие способов устранить противников. Теперь те первые лорды-маги ушли, и их мощь ваша. Вы можете быть столь же запугивающие как головорез, столь же тайные как жулик, и столь же убийственные как убийца без того, чтобы жертвовать способностью читать мощные тайные заклинания.

Вы не отвечаете никому и используете вашу мощь только для своих целей. Хотя Вы помогаете другим при выполнении заданий, никакая организация поддерживает ваши пути или предлагает Вам ресурсы.

ПРОДВИЖЕНИЕ В ИЕРАРХИИ

Ваше разностороннее командование магией - ваш самый большой козырь, так что максимизировать преимущества, которые это обеспечивает - самый правильный курс. В конце концов, чем в большем количестве заклинаний Вы мастер, тем меньше Вы полагаетесь на книгу заклинаний - отличное преимущество, если Вы путешествуете по свету или если ваши книги заклинаний украдены. Увеличивайте ваш Интеллект, чтобы максимизировать выгоду, которую это дает.

РЕСУРСЫ

Подобно всем лордам-магам, Вы - одиночка. Кто-либо еще, кто следует этим путем - конкурент, а не союзник. Вы должны положиться на себя, потому что никто более не заслуживает доверия - и это так, как и должно быть.

ЛОРДЫ-МАГИ НА ФАЭРУНЕ

Поскольку лорды-маги часто нанимаются к любому желающему уплатить их цену, они могут быть найдены на Фаэрунке практически где угодно. Однако, их в общем жадный и честолюбивый характер увеличивает вероятность встретить их там, где им выгоднее всего. Фактически, не редка ситуация, когда нанятый метатель заклинаний становится владельцем бизнеса, если предприниматель оказывается слабым или глупым. Лорды-маги процветают в странах без сильной центральной власти,

особенно в местах, где личные достижения, навыки и жестокость дают лучшие возможности для персональной выгоды и где проблемы с законом улаживаются испытаниями в силе.

Тот факт, что на Фаэрунке сегодня не существует никаких обществ или товариществ лордов-магов - вероятно, результат того, что большинство лордов-магов - одиночки. Однако, если группа их найдет общие побуждения, новое общество может возникнуть в любое время.

РЕАКЦИЯ ОКРУЖАЮЩИХ

Большинство народа расценивает нанятых заклинателей как бессердечных наемников, надежных только в пределах своих собственных личных интересов. Лордов-магов на Фаэрунке рассматривают почти так же. Слишком часто эти воры в робах волшебников и тираны используют свою силу, чтобы грабить и доминировать над теми, у кого недостаточно сил, чтобы остановить их. Со светлой стороны, очень немногие не-аркансты могут действительно увидеть различия между лордом-магом и любым другим видом волшебника, так что немногие ненавидят именно лордов-магов. Таким образом, лорд-маг может ожидать такой же прием, какой получил бы в этом городе или городке любой волшебник.

Другие волшебники обычно безразличны или недружелюбны к лордам-магам из-за их очевидного презрения к Искусству в его традиционной форме.

ЗНАНИЯ О ЛОРДАХ-МАГАХ

Персонажи могут исследовать традиции лордов-магов и находить информацию об известных лордах-магах (или об обществах лордов-магов) и их действиях. Когда персонаж делает проверку навыка, прочитайте или перефразируйте следующий материал.

Результат 10: «Волшебники, называющие себя лордами-магами, квалифицированы, быстры и часто также весьма горды и жестоки».

Результат 15: «В лучшем случае лорды-маги - метатели заклинаний или дуэлянты по найму. Однако чаще - это тираны и злодеи, использующие свою магию, чтобы грабить и доминировать над слабыми. В прошлом общества лордов-магов фактически управляли королевствами типа древнего Аталаантара».

Результат 20: «Их магическая традиция подчеркивает изменение или обмен заклинаний на лету, чтобы они всегда имели боевые заклинания наготове и их редко можно было бы поймать без хороший атаки и защиты под рукой».

Результат 25: «Персонажи, достигающие этого уровня успеха, могут узнать определенную детальную информацию об определенных лордах-магах в вашей кампании».

ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ СЛУЖИТЕЛИ И ИГРОКИ

Из злых лордов-магов получаются превосходные противники для авантюристов доброго мировоззрения. Нанести поражение злому волшебнику, заклинания и наемные мечи которого терроризируют город - классическое приключение. Лорды-маги могут также появляться как «наемные мускулы» на службе других, более мощных лордов. Несмотря на свою запятнанную репутацию, многие лорды-маги работают на добрых или нейтральных принцев и знать. Такие лорды-маги обычно остаются весьма лояльными, пока их предприниматель хорошо платит им за их услуги.

Большинство лорд-магов не требуют для счастья многое на пути специализированных приключений. Однако, наличие в игре лорда-мага обеспечивают большое количество возможностей для приключений. По мере того, как лорд-маг получает силу и накапливает свои успехи, спрос на его определенные способности увеличивается. Аналогично, высококлассный лорд-маг обычно привлекает конкурентов почти таким же способом, как и печально известные стрелки Американского запада. Наконец, большинство лордов-магов (особенно те, которые восхищаются погромами) - естественные противники Культа Разбитого Пика.



АДАПТАЦИЯ

Опытные лорды-маги могут быть найдены на Фаэруне почти где угодно, но предполагаемые лорды-маги могут иметь необходимость посетить место, где собираются волшебники, чтобы найти наставников или приобрести необходимые материалы для исследований. Такие места включают регионы, в которых волшебники являются привилегированным классом.

СТОЛКНОВЕНИЯ

Враг игроков нанимает лорда-мага, чтобы высledить и уничтожить лидера партии (предпочтительно тайного заклинателя), чтобы наказать игроков за их предыдущее вмешательство в его планы. Предполагая, что рассматриваемый персонаж имеет украденную собственность, лорд-маг Риммен Алый Глаз бросает ему вызов на тайную дуэль.

Риммен (мужчина-человек волшебник) разделяет отношения старых лордов-магов Агалантара, которым тайная мощь дает право брать то, что он захочет. Он любит хвастаться своей силой и запугивать ей других. В бою он использует защитные заклинания, если имеет возможность их подготовить, но в битве с готовностью использует огненный шар, магическую ракету или дезинтеграцию.

ОЛИН ГИЗИР

«Тише! Знайте, что мы идем по руинам храма Астарота, лорда-демона Абисса. Говорят, что демон все еще спит здесь, ища, как отправить слова тех, кто тут блуждает. К счастью, я знаю заклинания, чтобы гарантировать, что он так и будет спать...».

- Мираэра, Олин Гизир

Как знает любой Фаэрунец, у эльфов долгая память. События, имевшие место тысячи лет назад и в большинстве своем забытые маложивущими расами, все еще свежи в умах эльфов, поскольку произошли они лишь поколение-другое назад. Вместе со столь ясными воспоминаниями приходит и значительные знания, некоторые из которых лучше хранить в тайне.

Олин Гизайи (что означает «хранители секретов» на Эльфийском, в единственном числе - Олин Гизир) - отборные маги-эльфы, взявшие на себя охрану этих темных тайн от остальной части мира, обеспечивая, чтобы древние демоны таились связанными подальше в защитных кругах, безобразные артефакты оставались забытыми, и места темной силы не посещались смертными.

КАК СТАТЬ ОЛИН ГИЗИР

Олин Гизай имают неофициальную организацию. Неугомонные собиратели полезной информации, они быстро замечают эльфов и полуэльфов, которые могли бы приобрести нужную квалификацию и также легко приветствуют вступивших в их ряды.

Олин Гизай вербуются исключительно из рядов волшебников и других тайных заклинателей. Идеальный кандидат обладает острым разумом и непреодолимым любопытством, которое посылает его на охоту за древними тайнами. Обычно закаленный хранитель секретов наблюдает за предполагаемыми новичками в течение некоторого времени, чтобы определить их поводы и желания. Тех, кто ищет силы или личной славы, игнорируют или иногда даже убивают, если их исследования угрожают открыть миру опасные тайны. Тех, кто уважает тайны, они обнаруживают, входят с ними в контакт и предлагают обучение.

Самая быстрый и наилегчайший путь Олин Гизир - через класс волшебника. Волшебник получает доступ к новым уровням заклинаний быстрее, чем бард или колдун.

Интеллект - ключевая способность, так как Олин Гизир плотно полагается на колдовство и древние знания. Харизма - также ключевая способность для колдунов, желающих следовать этим путем.

Также, членом организации может быть только эльф или полуэльф.



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Олин Гизир сосредотачиваются на знаниях, и тайных, и мирских. Хотя они и не воюют на линии фронта, их способность читать знаки и избавляться от отдельных угроз позволяет им защищать тайны древности с огромной эффективностью.

Вы тихи и мрачны большинство времени - в конце концов, задачи, которые вы исполняете - не мелочь. Вы обычно помалкиваете о том, что знаете, во многом ради здравомыслия ваших компаний касательно сохранения тайн. Тем не менее, если ваше знание может помочь вашим компаниям, Вы выдаёте ровно столько, сколько необходимо, при условии, что это не поставит под угрозу саму тайну. Вы ведете детальные записи о странных явлениях и предзнаменованиях, которые Вы видите при путешествии, чтобы позже Вы могли вернуться и исследовать их.

Ваше инициирование в ряды Олин Гизир было почти нечувствительным. После того, как Вы провели годы в поисках знаний для своей пользы, к Вам подходит Олин Гизир, предлагающий Вам членство в ассоциации, посвященной поиску знаний и использованию их для защиты и служения эльфийской расе. Хотя Вы не имеете никакого специфического обязательства перед другими членами, Вы всегда готовы поделиться с ними информацией, помочь им с миссиями и предложить им свое гостеприимство при необходимости.

Вы - ученый и наблюдатель, а не боец, так что Вы предпочитаете полагаться на союзников или мистически вызванных существ, имея дело со вторгшимися, пытающимися рыться в тайнах, которые Вы охраняете. Многие из ваших товарищей - Олин Гизай, которые не путешествуют, изучают искусство создания големов, ограждающих стражей и других лояльных конструкций, которые могут служить воинами, пока владельцы их стоят позади и обрушаивают дождь магических разрушений на своих противников.

Ваше знание истории и магии позволяет Вам идентифицировать руины, читать надписи на древних могилах и активизировать даже самые диковинные магические артефакты. Познавайте свое окружение - Вы можете избежать опасностей, уклоняться от противников или вызывать помощь, эффективно используя тайны, которые находите в древних местах.

Заклинания Предсказания помогают Вам оставаться наготове перед любой опасностью, которая может встретиться Вам на пути. Заклинания типа видеть невидимое, обнаружение мысли, тайное видение и истинное видение помогут контролировать среду, окружающую Вас, а ясновидение, тайный глаз, наблюдение и летучий глаз помогут Вам смотреть вдаль. Также никогда не бывает слишком много союзников, так что не пропустите различные заклинания вызова монстров и удостоверьтесь, что у Вас есть заклинания, которые могут повышать способности ваших союзников. Слешка дает немалое усиление ваших союзников в бою, также как героизм и ярость. Блестящая пыль также выгодна, чтобы сделать невидимых противников видимым для тех, кто бьется на вашей стороне.

ПРОДВИЖЕНИЕ В ИЕРАРХИИ

Как ученик хранителя секретов, Вы изучаете знания о давно забытых местах силы и о том, как укрепить Ваш разум против вмешательства в него мощных демонов и лордов нежити. Кроме этого, Вы изучаете заклинания отречения, необходимые, чтобы держать таких существ связанными и спящими.

По мере того, как Вы продвигаетесь в Олин Гизир, Вы должны изучить столько заклинаний отречения, сколько возможно. Заклинания типа магического круга и распускания неоценимы для сдерживания существ тьмы в узде, а другие отречения могут помочь сохранить Вашу жизнь, если Вы будете вынуждены ввязаться в бой.

РЕСУРСЫ

Как Олин Гизир, Вы - часть уважаемого товарищества магических стражей и наблюдателей, рассеянных по всем городам и населенным пунктам эльфов. Вы можете ожидать теплый прием в любом царстве эльфов, и если Вы обнаруживаете, что нуждаешьесь в немедленной существенной помощи, чтобы предотвратить большую катастрофу (типа спасения демона или возвышения лорда-лича), ваши товарищи-эльфы сделают все, что в их силах, чтобы помочь Вам. Такая помощь может принимать форму квалифицированных воинов, чтобы охранять Вас, микстур или свитков, чтобы обеспечить Вас магической помощью, или даже мощными магическими изделиями для вашей конфронтации с силами зла.

За пределами поселения эльфов Олин Гизир широко не известны. Однако, небольшое количество мудрецов и ученых-людей знает о вашем ордене и могут помочь Вам.

ОЛИН ГИЗИР НА ФАЭРУНЕ

Олин Гизир могут выполнять в вашей кампании множество ролей. Из них получаются превосходные советчики, так как они могут обеспечить информацию о подземельях, которые игроки могли бы исследовать, или об артефактах, которые они могут вернуть. Они могут также стать подкреплением для группы на трудной миссии или даже противниками, если партия неудачно забредет в защищенную область. Немногие из хранителей секретов согласны с философией «Сначала бей, потом задавай вопросы», но даже разумные Олин Гизир могут быть во влечены в конфликт при намерениях игроков вмешаться в тайны, которые они охраняют.

Олин Гизир организованы свободно, обычно собираясь вместе, только если действительно ужасная тайна, которую они защищали, может проявиться. Типичный хранитель секретов охраняет отдельный участок или группу близлежащих мест, типа тюрьмы демона или комплекса могил, служащего логовищем нескольких мощных существ нежити. Некоторые, однако, предпочитают путешествовать с приключенческими группами, разыскивая места, забытые даже их товарищами.

Эти бродячие хранители секретов обычно используют некие средства, магические или мирские, чтобы регулярно сообщать о результатах своих исследований такому же Олин Гизир, который может быстро послать исследовательскую команду, если миссия внезапно прекратится.

Бремя от времени старый и очень мощный Олин Гизир желает пожертвовать своей смертной жизнью и подвергнуться преобразованию в баэлнорна - могучего лича-эльфа доброго мировоззрения, вечно охраняющего участок, важный для его народа. Такие впечатляющие страхи стражи обычно держат бессменную вахту на самых опасных участках, типа руин Миф Драннора.

РЕАКЦИЯ ОКРУЖАЮЩИХ

Большинство эльфов понимает миссию Олин Гизир и искренне поддерживает их. Таким образом, Олин Гизир может ожидать дружественный прием или помочь почти в любом эльфийском сообществе. Среди не-эльфов, знающих о миссии и обязанностях Олин Гизир, добросердечный народ обычно дружественен, но те, кто видят в хранителе секретов некую помеху, обычно недружелюбны или враждебны. Персонажи, кто не осознающие задач хранителя секретов, обычно безразличны.

Олин Гизир хорошо уживаются с мастерами знаний, но считают честолюбивых лордов-магов опрометчивыми и высокомерными.

ЗНАНИЯ О ОЛИН ГИЗИР

Персонажи могут исследовать Олин Гизир, чтобы больше узнать о них. Когда персонаж делает проверку навыка, прочтите или перефразируйте следующий материал.

Результат 15: «Олин Гизир - заклинатели-эльфы, охраняющие опасные участки от имени своего секретного товарищества».

Результат 20: «То, что защищает Олин Гизир, свято. Любой входящий рискует навлечь на себя гнев хранителей тайны».

Результат 25: «Хранителям секретов известна мощная магия для связывания и изгнания демонических существ».

Результат 30: «Персонажи, достигающие этого уровня успеха, могут узнать определенную детальную информацию о важных Олин Гизир вашей кампании».

ОЛИН ГИЗИР И ИГРОКИ

Поскольку Олин Гизир работают в относительной изоляции и уединении, добавить их в вашу игру достаточно просто.

Эта организация подходит для игроков, которые любят знать то, что смертные, как предполагалось, не знали. Если один из ваших игроков вступает в Олин Гизир, убедитесь, что Вы даете ему возможность использовать это знание время от времени, позволяя ли раскрывать некую дополнительную информацию

о месте приключений или создавая полное приключение, сосредоточенное вокруг дремлющих ужасов и древних тайн.

АДАПТАЦИЯ

Некоторые Олин Гизир располагаются далеко за пределами эльфийских земель. Если ваша кампания проходит в области, далекой от Эльфийского Двора и Эверески, хороший вариант - что все Олин Гизир, работающие в этой области, разыскивают утерянные знания или пытаются выследить противника с древних времен. Кроме этого, один-два Олин Гизир обычно живут в любом значительном анклаве эльфов.

Столкновения

Мираэра (женщина-солнечный эльф волшебница) провела много лет, изучая древние знания в и вокруг Сильверимуна. Узнав о недавно обнаруженной башне в руинах Силуваниди, она поспешила в ближайшую гильдию авантюристов в поисках помощи для экспедиции в руины.

Фамильяр Мераеры - ворон по имени Феор, активно помогает ей в бою.

ВЛАДЫКА СОЛНЦА

«Нетерезы древности знали Амонатора, великого лорда солнца, чей свет и порядок веками наполняли мир. Мы теперь знаем его как Латандера. В течение столетий мы думали о Латандере как о боге утра, но его слава теперь поднимается к своим полуденным высотам. Как солнце становится ярче, поднимаясь в небо, так и слава Латандера и его сияние растут, поскольку он возобновляет славу и мастерство, которые были у него в древности. Все, кто поклоняются ему, видят конец этой длинной ночи, в которой мы живем».

- Андар, Владыка Солнца

Владыки солнца - члены секты внутри церкви Латандера, полагающие, что Лорд Утра - живущее перевоплощение Амонатора, давно исчезнувшего бога солнца, высоко стоявшего в древнем пантеоне нетерезов. Владыки солнца уважают это древнее рассмотрение Латандера как божества славы, света и совершенного пор ядка - королевского бога, который может некогда потребовать себе верховенства над всем Фаэрунским пантеоном. Своими делами и верой они надеются продемонстрировать, что подъем Латандера почти завершен и что скоро должно начаться длинное полуденное господство Амонатора.

Хотя владыки солнца лояльно и хорошо служили Латандеру в течение пятнадцати столетий, теперь их доктрины различия с остальной частью духовенства Лорда Утра причинили разногласия и не раз уже создали ересь. Большинство Латандеритов видят в своем божестве добрую силу бога возобновления, надежды и возрождения. Владыки солнца рассматривают Латандера (или Амонатор, как они часто его называют) как божество, несущее миру порядок, также как солнце обеспечивает четкий ход дня и ночи, сезона за сезоном, года за годом.

КАК СТАТЬ ВЛАДЫКОЙ СОЛНЦА

Жрецы, особенно бывшие Латандериты, лучше всего подходят на роль владыки солнца. Самый трудный и важный шаг вхождения в эту секту - уйти от принятых убеждений веры Латандера и затем возносить молитвы и веру в Амонатора как аспекта Латандера.

Небольшое количество не-клериков, выступающих против темноты, хаоса и беспорядка (обычно паладины и волшебники/клерики) становятся владыками солнца, потому что полагают, что Латандер вознаградит их веру триумфом над их темными противниками.

Стать владыкой солнца может любое существо с законным мировоззрением.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Так как владыки солнца владеют необузданной силой полуденного солнца, их способности фокусируются на свойствах жара и света.

Подобно лордам утра Латандера, Вы представляете отборную секту клериков и святых воинов. Ваша задача состоит в том, чтобы демонстрировать своими действиями превосходство веры Латандера, таким образом приближая тот день, когда он закончит свое тысячелетнее восхождение и вновь воссияет как высший лорд над ссорящимся и капризным Фаэрунским пантеоном. Многие из ваших товарищей-Латандеритов не разделяют великолепия вашего видения о проявлении Амонатора из веры Латандера, считая, что ни одно божество не может знать, что правильно для всех существ под солнцем - но Вы знаете, что они неправы.



Только ваши смелые действия и великолепные триумфы в бесконечной войне против хаоса и темноты осветят правду вашей веры, чтобы ее видели все.

Солнца встанет завтра, как и каждый день. Этот пылающий шар - абсолютное представление вашей веры, и ее высшая надежность ведет Вас. Будьте законны. Знайте, что правильно, и держитесь правильного пути во всем. Избавьте мир от темноты совершенным солнца. Вы можете ожидать неприятностей от конкурирующих сект в пределах веры Латандера, а также от последователей Хорус-Ре, по ошибке полагающих, что их божество - единственный бог солнца Фаэруна.

Как владыка солнца, Вы - все еще часть церкви Латандера, и также лояльны и к ее предписаниям, и к ее должностным лицам. Как новый член, Вы можете ожидать получения множества советов при надлежащем поведении и действиях. Позже Вы получите уважение и восхищение ваших товарищей - владыки солнца просто на основании вашей увеличивающейся силы, которая явно демонстрирует ваши углубляющиеся отношения с солнцем. Однако, поскольку иерархия в пределах вашей секты основана в значительной степени на качестве, Вы можете получить даже более высокий статус, активно продвигая ее интересы, достигая побед в продолжающейся битве против хаоса и вербую новых членов. С получением более высокого статуса младшие члены могут начать приходить к Вам за советом, а старшие члены могут просить Вас предпринять некие специальные миссии.

Ваши заклинания и способности могут высыпать темноту и восстанавливать порядок над хаосом. Вы обладаете большим количеством заклинаний наступательной способности, чем большинство клериков. Ваш способ боя - атаковать заклинаниями типа иссушающего света и гнева порядка, ударяя ваших противников чистой силой солнца.

ПРОДВИЖЕНИЕ В ИЕРАРХИИ

Ваша вербовка в секту владык солнца была подобна взрыву блестящего солнечного света. По мере того как Вы слушали слова другого владыки солнца, правда стала для Вас несомненно ясной. Вы радостно предприняли поиски для нахождения истинного святого символа Амонатора и были приняты с распластанными объятиями вашим товарищем - владыкой солнца, как только Вы преуспели в этом.

По мере того, как Вы достигаете более высоких уровней в иерархии, Вы берете на себя ответственность за продвижение тех аспектов поклонения Латандера, которые наиболее прямо отражают спаву Амонатора. В частности Вы должны начать вербовать новых последователей и клериков для вашего ордена, чтобы поклонение Амонатору не заглохло снова. Старые храмы Амонатора назывались судами, и каждый из них возглавлялся высоким священником, держащим титул Праведного Властина. Когда Вы будете управлять вашей собственной армии преданных, этот титул может стать Вашим.

РЕСУРСЫ

Церковь Латандера широкораспространена и мощна, и ее члены в общем поддерживают ваши усилия. Хотя для многих Латандеритов неудобна ваша «еретическая» вера, они признают, что сектантские различия в пределах веры весьма незначительны в сравнении с потребностью сократить отвратительные действия множества злых богов Фаэруна и их духовенства. Если Вы не считаете обязательным для себя запугивание всех Латандеритов, которые Вы встречаете, о греховности их веры, Вы можете ощущать получение продовольствие, жилье и защиту почти в любой святыне или храме Латандера.

Ваши товарищи - владыки солнца даже более склонны предложить Вам помочь при необходимости, чем господствующая Церковь Латандера. Другие владыки солнца часто желают помочь Вам в коротких миссиях, дают взаймы полезные магические изделия или излечивают Вас, когда Вы не можете излечить себя, и они ожидают того же в ответ. Вы можете также найти союзников в Ордене Солнечной Души, монашеской организации, базирующейся в Утердипе, происхождение которой можно проследить к поклонению древнему Амонатору.

ВЛАДЫКИ СОЛНЦА НА ФАЭРУНЕ

Олин Гизир могут выполнять в вашей кампании множество ролей. Из них получаются

Доказательств о возвращении Амонатора из мертвых не существует - кроме слов владык солнца. Латандер не объявлял себя новым воплощением Амонатора, но при этом он и не отрицал этого. Бог гло этому вопросу пока помалкивает, хотя он прояснил и лордам утра, и владыкам солнца, что считает всех следующих за собой своими истинными сторонниками, таким образом препятствуя наихудшей из сектантской борьбы.

Владыки солнца более формально известны как Братство Великолепного Солнца, признанный рыцарский и клерический орден в пределах веры Латандера. Дома подразделений и святыни, посвященные поклонению аспекту солнца Латандера, часто поручаются на хранение братству. Таким образом, владыка солнца часто отчитывается перед ранговым клериком Латандера в области, а также перед более высоким братом Великолепного Солнца, который может располагаться в другом городе.

Типичный дом подразделения Великолепного Солнца возглавляется группой владык солнца, относящихся к большому храму Латандера. Типичное подразделение состоит из одного-пяти владык солнца плюс два-пять клериков и аколитов, принявших Амонатора в качестве своего и от двух до десяти бойцов, паладинов или воинов, твердо придерживающихся веры владыки солнца.

РЕАКЦИЯ ОКРУЖАЮЩИХ

Большинство не-латандеритов видят во владыках солнца просто еще одну фракцию в пределах церкви Латандера, не особо отличающуюся от групп типа лордов утра или Ордена Астры. Таким образом, владыка солнца может ожидать такой же

реакции, какую любой клерик Латандера получил бы от данной группы или индивидуума. Злые персонажи смотрят на владык солнца с недовольством, так как они знают, что клерики Латандера борются против зла везде, где находят его. Добрый люд иногда не принимает рвения владык солнца, но в общем восхищается добрыми делами, которые они делают.

ЗНАНИЯ О ВЛАДЫКАХ СОЛНЦА

Персонажи могут исследовать владык солнца, чтобы больше узнать о них. Когда персонаж делает проверку навыка, прочтите или перефразируйте следующий материал.

Результат 10: «Владыки солнца - специфическая secta или орден в пределах Церкви Латандера».

Результат 15: «Владыки солнца особенно уважают аспект Латандера как божества солнца и пылкого крестоносца, идущего на существа зла и темноты. Они владеют силами света и огня».

Результат 20: «Владыки солнца полагают, что Латандер - воплощение или продолжение Амонатора, старого бога солнца, который был могучим божеством во времена древнего Нетерила. Они также полагают, что сила Латандера растет, и что он скоро перевоплотится в Амонатора, потребовав мантии лордства над остальными богами. Их взгляды многие из Латандеритов считают несколько еретическими».

Результат 25: «Персонажи, достигающие этого уровня успеха, могут изучить важные детали об определенных подразделениях или товариществах владык солнца в вашей кампании».

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Хотя владыки солнца настоятельно склоняются к законно-нейтральному, а не к законно-доброму мировоззрению, они обычно появляются скорее как союзники, чем как противники или конкуренты авантюристов доброго мировоззрения.

Эта secta подходит для игроков, предпочитающих играть «наступательным» клериком - то есть божественным заклинателем, использующим свои заклинания сначала для нападения, а потом уже для заживления. Поскольку владыки солнца определены, уверены и иногда чрезмерно фанатичны в противостоянии злу, они должны нравиться игрокам, предпочитающим быть на передовой.

АДАПТАЦИЯ

Владыки солнца функционируют открыто везде, где уважают Латандера. Они часто тайно действуют там, где господствуют церкви злых божеств или там, где светским влиянием владеют прихожане Хорус-Ре. Их секретные действия - установление и защита группы прихожан Латандера, противостояние и устранение конкурирующих клериков и борьба с распространением хаоса любым возможным способом.

СТОЛКНОВЕНИЯ

Игроки могут столкнуться с владыкой солнца Андаром в большом городе, где он организовал службу факельщиков, позволяющую гражданам ходить ночью без опаски споткнуться в темноте. Факельщики Андара - главным образом сироты, которых он спас на улицах.

Андар (мужчина-человек жрец) иногда получает от своих факельщиков сведения о подозрительных действиях и тайных встречах. Когда такие сообщения указывают на деятельность нежити или на преступление, он иногда разыскивает авантюристов, чтобы помочь ему решить проблему. В бою Андар старается оставаться вне рукопашной как можно дольше, чтобы лучше использовать свои заклинания нагреть металл и иссушающий свет, а также свою способность сверкания глаз.



Адаптировать древние заклинания из древних источников. Я один нахожу эту игру слов забавной?

- Стеклодув

ДРЕВНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Многие из павших империй Фаэруна могли похвастаться магическими знаниями, до которых далеко современным заклинателям. Большинство этих древних заклинаний было потеряно во мгле времени, или они находятся за пределами понимания нынешних заклинателей, но некоторое их количество все еще живо в гrimuарах заклинателей Фаэруна.

СПИСКИ ЗАКЛИНАНИЙ

Приведённые ниже списки заклинаний показывают, какие заклинания могут быть использованы персонажами каждого из классов. Школа заклинаний отмечена в скобках. Если заклинание может быть исполнено как ритуал, в скобках также будет указано «ритуал».

ЗАКЛИНАНИЯ ПЛУТА/СЛЕДОПЫТА

3 уровень

Эбеновый луч рока (*некромантия*): Черная энергия предотвращает функционирование магического лечения и специальных способностей лечения.

ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

1 уровень

Трубы-привидения (*преобразование*): Заставляет инструмент плыть над землей и самостоятельно играть.

ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

1 уровень

Луч возрождения (*воплощение*): Желтый свет восстанавливает 1 единицу здоровья за каждый уровень заклинателя (максимум 10), отменяет штрафы к Силе или Телосложению и один раз временно снимает первый уровень истощения на 8 часов.

2 уровень

Касание Тич (*ограждение*): Присуждает бонус 1к8 или штраф на следующие четыре спасброска субъекта.

Солнечный скрипетр (*вызов*): Скрипетр света функционирует как рукопашное оружие со специальными способностями.

3 уровень

Узнать родословную (*прорицание*): Показывает тип цели, ее расу и подрасу.

Штурмовой щит (*ограждение*): Пылающая сфера поглощает 20 урона электричеством на уровень заклинания от эффектов, проходящих в пределах 30 футов.

4 уровень

Аура солнца (*ограждение*): Заполняет область светом, который повреждает нежить и препятствует магической темноте.

ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

3 уровень

Штурмовой щит (*ограждение*): Пылающая сфера поглощает 20 урона электричеством на уровень заклинания от эффектов, проходящих в пределах 30 футов.

4 уровень

Кровавый шиповник (*воплощение*): Обертыывает цель невидимым колючим кустарником, который наносит 1д8 урона в раунд, если предпринято движение.

ЗАКЛИНАНИЯ ПАЛАДИНА

3 уровень

Аура солнца (*ограждение*): Заполняет область светом, который повреждает нежить и препятствует магической темноте.

ЗАКЛИНАНИЯ КОЛДУНА/ВОЛШЕБНИКА / ЧАРОДЕЯ

1 уровень

Луч возрождения (*воплощение*): Желтый свет восстанавливает 1 единицу здоровья за каждый уровень заклинателя (максимум 10), отменяет штрафы к Силе или Телосложению и один раз временно снимает первый уровень истощения на 8 часов.

Эбеновый луч рока (*некромантия*): Черная энергия предотвращает функционирование магического лечения и специальных способностей лечения.

2 уровень

Глубокое колебание Тескина (*воплощение*): Взрыв разталкивает существ, окружающих Вас, словно это был противник Большого размера с показателем Силы, равным 13 + ваш уровень заклинателя (макс. 25).

Зубастое щупальце (*воплощение*): Темное щупальце, заканчивающееся тремя ртами (каждый КД 13, здоровье 10 + ваш уровень заклинателя) истонгается из вашей руки. Рты могут ударять противников в пределах 10 футов друг от друга, нанося 1д6 пунктов урона каждый.

3 уровень

Черный взрыв (*ограждение*): Предоставляет сопротивление огню и функционирует против заклинаний с огненных заклинаний, нацеленных на Вас.

Аметистовая аура Незрама (*ограждение*): Предотвращает воздействия на субъект ядов и болезней.

Превращение Яснокамень (*преобразование*): Делает скалу или камень прозрачными.

4 уровень

Изумрудный энергетический щит Незрама (*ограждение*): Предоставляет иммунитет к эффектам глухоты, основе которых лежат воздействующие на разум эффекты, плюс сопротивление звуку и +4 бонус на спасброски против заклинаний и эффектов, связанных со звуком.

Кровавый шиповник (*воплощение*): Обертыывает цель невидимым колючим кустарником, который наносит 1d8 урона в раунд, если предпринято движение.

Эбеновый луч рока (*некромантia*): Черная энергия предотвращает функционирование магического лечения и специальных способностей лечения.

5 уровень

Сапфировый экран ограждения Незрама (*ограждение*): Движущийся силовой щит предоставляет +8 бонус КД и снижение урона 10 против всех атак.

Кольчужная мощь лордов-магов (*призыв*): Силовое поле вокруг субъекта предоставляет +8 бонус КД, иммунитет к урону силовым полем заклинаниям 3-го уровня или ниже и снижение урона 5.

Тройной удар Саккратара (*преобразование*): Представляет каждому субъекту две дополнительных атаки с удерживаемым рукопашным оружием; предоставляет удерживаемому рукопашному оружию урон огнем.

6 уровень

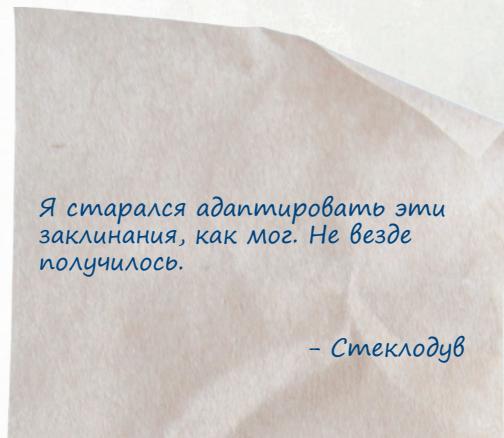
Тонкий диск Шаланты (*призыв*): Призывает диск, который может хранить отдельное заклинание до 5-го уровня включительно и выпускать его, когда тот сломан.

Сокрушающая сфера (*воплощение*): Шар силы ловит и сокрушает субъекта на Здб пунктов несмертельного урона в раунд.

Песчаный взрыв (*воплощение*): Конус песка и ветра наносит 10d8 урона и сдувает противников.

9 уровень

Сдвиг заклинания Сринши (*ограждение*): Вместо контрзаклинания другого Вы можете применять к нему особое умение, управлять одним из его свойств или ошеломить заклинателя.



- Стеклодув



ОПИСАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Заклинания представлены в алфавитном порядке.

АМЕТИСТОВАЯ АУРА НЕЗРАМА (NEZRAM'S AMETHYST AURA)

3 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: касание

Компоненты: В, С, М (щепотка аметистовой пыли)

Длительность: концентрация, вплоть до 10 минут
Классы: волшебник, колдун, чародей

Вы окружаете субъекта блестящим фиолетовым жаром, предоставляющим временный иммунитет к ядам и болезням. Аметистовая аура Незрама на время действия заклинания поглощает все яды и болезни, нацеленные на субъекта, независимо от того, как они доставляются. Любое оружие или естественная атака, обычно доставляющая яд или болезнь (типа касания мумии или укуса змеи) все же наносит нормальное количество урона очков жизни, но яд или болезнь блокируются. Это заклинание не изменяет и не предотвращает эффекты яда и болезни, уже воздействующие на субъекта во время наложения заклинания.

На больших уровнях. За каждую ячейку 4-го уровня и выше, заклинание действует на 10 минут дольше.

АУРА СОЛНЦА (AURA OF THE SUN)

3 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

Классы: паладин

Читая ауру солнца, Вы заполняете область радиусом 10 футов вокруг Вас теплым полыхающим светом, который устраниет естественные тени и препятствует магической темноте. Любое существо, пытающееся читать заклинание Тьма [Darkness] или заклинание с похожим эффектом темноты в пределах ауры солнца, должно преуспеть в проверке заклинательной характеристики со сложностью 11 + ваш уровень заклинателя, или заклинание потерпит неудачу.

Области магической темноты, происходящей от заклинаний и эффектов 3-го уровня или ниже, временно подавляются при перекрывании с аурой солнца. Существа, получающие при ярком свете штрафы, также получают их, находясь в пределах ауры солнца, а существа нежити получают 1к6 пунктов урона изучением в конце своего хода каждый раунд, который они проводят в пределах области заклинания. Кроме того, любое существо, пытающееся скрываться в пределах ауры, берет -4 штраф по проверкам Скрытности.

Этот эффект сосредоточен на Вас и движется вместе с Вами. Любой, кто входит в ауру, немедленно подвергается ее эффекту, но на существ, покидающих ее, она больше не воздействует.

ГЛУБОКОЕ КОЛЕБАНИЕ (THESKYN'S HEARTY HEAVE)

2 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 10 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

Классы: волшебник, колдун, чародей

Созданное придворным магом Короля-Олея Атлантара, это заклинание заставляет вздохнуть комнату, когда Вам угрожает рой противников. Когда Вы читаете заклинание, Вы производите силовой взрыв, разбрасывающий двух существ, окружающих Вас. На каждое существо воздействуют словно натиском быка Большого размера с показателем Атлетики, равным 13 + ваш уровень заклинателя (максимум 25), и нападавший передвигается с целью (хотя Вы не должны двигаться вообще). Движение, вызванное этим заклинанием, вызывает атаки возможности, также как и движение, следующее из нормального натиска быка. На захваченных существах это заклинание не действует.

На больших уровнях. За каждую ячейку 3-го уровня и выше, заклинание действует на 1 существо больше.

ЗУБАСТОЕ ЩУПАЛЬЦЕ (TOOTHED TENTACLE)

2 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С, М (три волоса и зуб)

Длительность: концентрация, 1 минута

Классы: волшебник, колдун, чародей

Это заклинание создает темное щупальце энергии, исторгающееся на 30 футов из вашей руки, разделяющееся на три меньших щупальца приблизительно в 10 футах от конца. Каждое из этих меньших щупалец оканчивается клыкастой слюньювой утробой.

Вы можете направлять рты атаковать отдельные цели, пока все цели находятся в пределах 10 футов друг от друга. Каждый из ртов наносит 1d6 пунктов урона при успешном попадании.

Поскольку рты материальны, они могут быть разрушены. Каждый имеет КД 13, а очки жизни равны 10 + ваш уровень заклинателя. Если рот разрушен, он исчезает в небытие, но другие рты остаются. Если все рты разрушены, заклинание заканчивается. Главное щупальце не может быть атаковано.



ИЗУМРУДНЫЙ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ ЩИТ НЕЗРАМА (NEZRAM'S EMERALD ENERGY SHIELD)

4 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: касание

Компоненты: В, С, М (щепотка изумрудного порошка)

Длительность: концентрация, 1 минута

Классы: волшебник, колдун, чародей

Вы покрываете субъекта защитной энергией изумрудного зеленого оттенка. Этот энергетический щит не затрагивает движения субъекта, его чувства или способность читать заклинания. Пока окружен этой энергией, субъект иммунен к любому естественному или магическому эффекту, причиняющему глухоту, и к эффектам глухоты, основе которых лежат воздействующие на разум эффекты, плюс сопротивление звуку и +4 бонус на спасброски против заклинаний и эффектов, связанных со звуком.

На больших уровнях. За каждую ячейку 5-го уровня и выше, заклинание можно наложить на 1 субъекта больше.

КАСАНИЕ ТИЧ (TICH'S TOUCH)

4 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: касание

Компоненты: С

Длительность: 24 часа

Классы: жрец

Это заклинание накладывает защиту или проклятие (на ваш выбор во время прочтения) на отдельное существо. Эффекты этих двух вариаций следующие.

Защита: Субъект получает бонус 1к8 на следующие четыре спасброска.

Проклятие: Субъект получает штраф 1к8 на следующие четыре спасброска. Цель должна совершить спасбросок телосложения. В случае успеха, заклинание на него не действует.

Касание Тич продолжается в течение 24 часов или пока его сила не истощится (после четвертого спасброска). Только одно заклинание касания Тич может затрагивать данное существо за раз. Заклинания касания Тич автоматически противостоят и рассеивают друг друга, если наложены на одно и то же существо, независимо от того, сколько на сколько спасбросков уже подействовало первое заклинание. В недавние годы и Бешаба, и Тимора, как известно, предоставляли касание Тич.

КОЛЬЧУЖНАЯ МОЩЬ ЛОРДОВ-МАГОВ (MAILED MIGHT OF THE MAGELORDS)

5 уровень, призыв

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: касание

Компоненты: В, С, М (Миниатюрный адамантиновый щит стоимостью по крайней мере 250 зм)

Длительность: 1 минута

Классы: волшебник, колдун, чародей

Вы создаете прозрачное защитное силовое поле (+8 бонус доспеха) вокруг субъекта. Кроме этого, субъект становится иммунным заклинаниям 3-го уровня и ниже, наносящим урон силовым полем и получает уменьшение урона на 5. В отличие от мирского доспеха, доспех силы, созданный кольчужной мощью лордов-магов, не снижает скорость. Кроме того, так как доспех сделан из силы, бестелесные существа не могут обходить его так, как нормальный доспех.

На больших уровнях. За каждую ячейку 6-го уровня и выше, заклинание можно наложить на 1 субъекта больше.



КРОВАВЫЙ ШИПОВНИК (BLOODBRIARS)

4 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: касание

Компоненты: В, С, М (капля крови)

Длительность: концентрация, 1 минута

Классы: друид, волшебник, колдун, чародей

Это заклинание, обычно используемое арматорами Миф Драннора для поимки преступников, ловит цель в путанице невидимых бритвенно острых колючих кустарников из мистической энергии. Существо под воздействием не переносит никаких болевых эффектов, пока не пытается перемещаться, атаковать, читать заклинания с материальными или телесными компонентами или исполнять любое другое действие, которое требует движения. В течение любого раунда, в котором цель движется любым способом, она получает 1d8 урона (без спасброска). Урон от заклинания разрушает колдовство: субъект, пытающийся читать заклинание с материальным или телесным компонентом, должен делать проверку Концентрации сложностью 10 + уровень творимого заклинания + полученный урон от кровавого шиповника или заклинание не срабатывает.

На больших уровнях. За каждую ячейку 5-го уровня и выше, заклинание можно наложить на 1 субъекта больше.

ЛУЧ ВОЗРОЖДЕНИЯ (RAY OF RESURGENCE)

1 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут

Компоненты: В, С

Длительность: мгновенно

Классы: волшебник, колдун, чародей, жрец

Пылающий луч омолаживающего желтого света течет из ваших пальцев, безошибочно ударяя в вашу цель. Луч возрождения оказывает на цель три следующих эффекта:

- Восстанавливает 1 единицу здоровья за уровень заклинателя (максимум 10).
- Отменяет любые штрафы на Силу и Телосложение, действующие на цель.
- На 8 часов снимает эффекты первого уровня истощения. Данный эффект нельзя использовать до следующего продолжительного отдыха.

ПЕСЧАНЫЙ ВЗРЫВ (SANDBLAST)

6 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 фут

Компоненты: В, С, М (горстка песка из сердца пустыни)

Длительность: 1 минута

Классы: волшебник, колдун, чародей

Сильный взрыв песка и воющих потоков ветра истогается из вашей руки, расширяясь конусом. Каждое существо и объект в пределах конуса получают 8d8 пунктов урона и подвергаются ветру ураганной силы, дующему от Вас. Все существа, провалившие спасбросок Телосложения, отталкиваются от вас на 15 футов. Кроме того, все незакрепленные предметы в соответствующей области перемещаются на 15 футов.

Любое существо, преуспевающее в спасброске Телосложения, получает половину урона от песчаного взрыва и игнорирует эффекты ветра.

САПФИРОВЫЙ ЭКРАН ОГРАЖДЕНИЯ НЕЗРАМА (NEZRAM'S SAPPHIRE SCREEN OF SHIELDING)

5 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С, М (сапфир, стоящий по крайней мере 500 см)

Длительность: 1 минута

Классы: волшебник, колдун, чародей

Вы создаете левитирующий квадратный экран жидкой синей силы приблизительно 5 футов стороной и 1 дюйм толщиной. Этот экран немедленно отвечает на заклинания и физические атаки, нацеленные на Вас, перемещаясь вместе с Вами и свободно обтекая Ваше тело, чтобы защитить Вас от определенных атак. Движущийся силовой щит предоставляет +8 бонус КД и снижение урона 10 против всех атак.

СДВИГ ЗАКЛИНАНИЯ (SRINSHEE'S SPELL SHIFT)

9 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С, М

Длительность: 1 раунд

Классы: волшебник, колдун, чародей

Это мощное заклинание открывает ваши чувства Плетению, позволяя Вам чувствовать его материю так же ясно, как Вы можете видеть деревья в лесу, находясь в его сердце. Когда заклинание прочитано, Вы можете визуально наблюдать его воздействие на Плетение. Благодаря этому усиленному пониманию Вы можете использовать эффект контрзаклинания, чтобы сделать намного больше, чем просто противостоять заклинанию другого заклинателя.

Сдвиг заклинания Сринши предоставляет Вам вместо простой отмены эффекта заклинания как при успешном воздействии Контрзаклинание [Counterspell] во время действия сдвига заклинания Сринши Вы можете выбирать из следующего:

Помощь: Вы можете повышать эффективность заклинания союзника, применяя любое метамагическое умение из списка метамагии Чародея.

Управление: Вы можете захватить контроль над диапазоном заклинания, его областью или целями и изменять эти факторы по Вашему выбору. Например, Вы можете заставить огненный шар вражеского волшебника взорваться у его ног, или Вы можете наложить его заклинание спешки на ваших союзников в пределах области, которую он определил. Только одна черта заклинания, выбранная из тех, которые заклинатель обычно может определять, может управляться этим способом. Например, Вы не можете выбирать цели заклинания сон, потому что цели, на которые оно воздействует, определяются самим заклинанием, а не заклинателем.

Обратная реакция: Вы противостоите заклинанию как обычно, но ваш противник должен преуспеть в спасброске Телосложения или быть ошеломленным на 1дб раундов.

Сокрушающая сфера (CRUSHING SPHERE)

6 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 100 фут

Компоненты: В, С, М (яичная скорлупа, раздавливаемая при наложении заклинания)

Длительность: концентрация, 1 минута

Классы: волшебник, колдун, чародей

Это заклинание функционирует подобно эластичной сфере Отилука, за исключением того, что сфера болезненно сжимает цель, препятствуя ее движением и дыханию. Если цель провалила спасбросок Ловкости, то она запутана и получает 3дб пунктов несмертельного урона в раунд захвата сферой. Если цель остается без сознания, любой дальнейший урон от сокрушающей сферы - смертельный.



Солнечный скептер (SUN SCEPTER)

2 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: касание

Компоненты: В, С

Длительность: концентрация, 1 минута

Классы: жрец

Вы призываете сияющий, подобный булаве скептер из твердого света, длиной приблизительно 3 фута и 1 дюйм в диаметре, с ослепительным сферическим шаром 5 дюймов диаметром на одном конце. Солнечный скептер функционирует как физическое оружие, нанося 2дб урона излучением при попадании и обладает свойствами «лёгкое», «метательное» (дистанция 20/60) и «феитовальное». Кроме того, когда вы используете меч для атаки цели, которая находится в хорошо освещенном месте, вы совершаете бросок атаки с преимуществом.

Если вы роняете оружие или метаете его, оно рассыпается в конце хода. После этого, пока заклинание активно, вы можете бонусным действием снова вызвать меч в вашу руку.

Да, это пародия на Теневой клинок [Shadow blade]. Увы, переработать оригинальное заклинание 6-го круга я не смог.

Тонкий диск Шаланта (SHALANTHA'S DELICATE DISK)

6 уровень, призыв

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: касание

Компоненты: В, С, М (золотое яйцо, стоящее 200 зм)

Длительность: 24 часа

Классы: волшебник, колдун, чародей

Это заклинание призывает маленький диск, приблизительно 1 фут диаметром и 1 дюйм толщиной, сделанный из материала, похожего на розоватую яичную скорлупу.

Как только Вы вызываете диск, отдельное заклинание до 5-го уровня может быть вложено в него - Вами или другим заклинателем. Если в пределах 10 минут в диск не вложено заклинание, он исчезает в небытие и заклинание тратится впустую. Также, оно тратится впустую, если заряженный заклинанием диск не был применён по назначению в течении 24 часов.

Диск хранит это заклинание неопределенно долго, пока он не разрушен (стандартное действие, требующее всего 1 единицу урона или проверку Силы сложность 5). В этот момент заклинание немедленно вступает в силу, как будто только что было прочитано заклинателем, разместившим его в диске.

Заклинания касанием и заклинания, имеющие определенные цели (причинить критические раны или быстрое отступление) нацеливаются на существа или объект, разрушивших диск, в то время как заклинания области и эффекта вызываются так, как если бы сломанный диск был бы точкой происхождения заклинания. Например, запасенный огненный шар взорвется в сферу 20-фут радиуса, сосредоточенную на диске, а огненный клинок появится в руке существа, разрушившего диск. Если заклинание, запасенное в диске, не имеет подходящей цели (например, если диск, наполненный причинением критических ран, сломан падающей скалой), заклинание просто будет не в состоянии сработать и тратится впустую.

Тройной удар Саккратара (SAKKRATAR'S TRIPLE STRIKE)

5 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут

Компоненты: В, С, М (трехгранная призма)

Длительность: 1 раунд

Классы: волшебник, колдун, чародей

Это заклинание, созданное в давно минувшие дни короналом Кормантира, наполняет двое целей разрушительной скоростью в битве. Каждый из субъектов тройного удара Саккратара может брать две дополнительных атаки, при условии, что он атакует с рукопашным оружием, которое держит.

Кроме этого, рукопашное оружие каждого существа под воздействием обято чистым белым пламенем, получая на продолжительность заклинания атаку огнём. Этот эффект не совокупен с подобными эффектами, типа Ускорение [Haste], и при этом это не предоставляет дополнительного действия.

На больших уровнях. За каждую ячейку 6-го уровня и выше, заклинание можно наложить на 1 субъекта больше.

ТРУБЫ-ПРИВИДЕНИЯ (GHOST PIPES)

1 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: касание

Компоненты: В, С, М (инструмент, который будет играть)

Длительность: концентрация, 10 минут

Классы: бард

Посредством этого заклинания Вы можете заставить один музыкальный инструмент, которого Вы касаетесь, плыть в нескольких футах над землей и играть самостоятельно. Инструмент должен быть неповрежденным и в играбельном состоянии (нет оборванных струн, забитых мундштуков или других препятствий для надлежащего использования).

Инструмент играет любую мелодию, которой Вы желаете, как если бы это играл квалифицированный музыкант, независимо от того, можете ли Вы играть на рассматриваемом инструменте. При проверке навыка *Выступление* трубы-привидения предоставляют бонус +2.

УЗНАТЬ РОДОСЛОВНУЮ (KNOW BLOODLINE)

3 уровень, прорицание

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 фут

Компоненты: В, С

Длительность: мгновенно

Классы: жрец

Малхорандские священники тысячелетиями использовали это заклинание, чтобы выбирать людей чистейших родословных мулан для следования путем великолепного служителя.

Когда Вы читаете это заклинание на согласное существо, Вы изучаете основную родословную существа-субъекта. В противном случае, оно должно совершить спасбросок *Мудрости*. Показанная информация включает тип субъекта, расу, подрасу и все подтипы, которыми существо обладает.



ЧЕРНЫЙ ВЗРЫВ (BACKBLAST)

3 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С

Длительность: концентрация, 10 минут

Классы: волшебник, колдун, чародей

Хотя это заклинание было первоначально создано фаэриками, оно с тех пор был украдено заклинателями других рас и теперь может быть найдено в гримуарах Фаэрнуна. Черный взрыв обращает направленное на Вас заклинание с уроном от огня.

Заклинания эффектов и по области не затрагиваются, как и любое заклинание касания. Если накладывалось заклинание 4-го уровня или выше, совершите проверку базовой характеристики. Сложность равна 10 + уровень заклинания. В случае успеха заклинание проваливается и не оказывает никакого эффекта.

В дополнение к вышеупомянутому, черный взрыв дает Вам сопротивление огню. Этот эффект сохраняется до конца раунда, в котором заканчивается эффект обращения заклинаний.

ШТОРМОВОЙ ЩИТ (STORM SHIELD)

3 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 фут

Компоненты: В, С, М (маленький кусочек янтаря)

Длительность: концентрация, 10 минут или пока не разряжено

Классы: жрец, друид

Это заклинание создает маленькую пылающую сферу янтарного света в точке, которую Вы определяете. Любой эффект, наносящий урон электричеством (типа заряда молнии или дыхательного оружия синего дракона), проходящий в пределах 30 футов от штормового щита, притягивается к нему и ударяет щит вместо предназначеннной цели. В случае заклинаний по области типа заряда молнии это переназначение происходит, если любая часть области заклинания попадает в пределы 30 футов от штормового щита.

В таком случае весь эффект притягивается к штормовому щиту, и все существа или объекты в области заклинания остаются невредимыми.

Штормовой щит принимает полный урон от любого эффекта, полученного им. Щит может поглощать перед рассеиванием до 20 единиц в урона электричеством. Любой оставшийся урон применяется ко всем существам в пределах 10 футов от позиции штормового щита.

На больших уровнях. За каждую ячейку 4-го уровня и выше, заклинание может поглотить на 10 урона больше.

ЭБЕНОВЫЙ ЛУЧ РОКА (EBON RAY OF DOOM)

3 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 раунд

Классы: волшебник, колдун, чародей, плут, следопыт

Вы выстреливаете луч черной энергии, значительно замедляющий норму, по которой субъект может восстанавливать очки жизни. Любое существо, пытающееся восстановить очки жизни субъекта, должно преуспеть в проверке своей заклинательно характеристики со сложностью $14 + \text{ ваш уровень заклинателя}$, или эффект заживления потерпит неудачу. Субъект со способностью быстрого лечения или регенерации должен делать спасбросок Телосложения в начале своей очереди в каждый раунд. Неудача указывает, что способность в этом раунде не функционирует.

На больших уровнях. За каждую ячейку 4-го уровня и выше, заклинание можно наложить на 1 дольше.

ЯСНОКАМЕНЬ (CLEARSTONE)

3 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: касание

Компоненты: В, С, М (маленький плоский кусочек стекла)

Длительность: 10 минут

Классы: волшебник, колдун, чародей

Вы заставляете скалу или секцию камня быть прозрачной. Это заклинание естественно воздействует на встречающийся камень, руду, необработанные драгоценные камни и даже на обработанный камень типа статуи или туннельной стены, но не работает на металл, обработанные драгоценные камни или изготовленные каменные материалы типа кирпича или бетона. Под эффект попадает объем 1 куб.фут/уровень заклинателя.

Видимость через камень под воздействием совершенно чиста и ограничена только доступным светом или объектами и существами, находящимися в камне (типа существа, использующего раскрыть в камень). Яснокамень предоставляет сквозь воздействуемый камень линию видимости, но не линию эффекта. Это заклинание не изменяет каким-либо способом твердость камня или другие его качества.



ГЛАВА 2: ДУМЫ О БЫЛОМ



Прошлое Фаэруна окружает его настоящее подобно непредсказуемой и распространяющейся силе природы, воздействия на народы множеством тончайших способов. Спящие угрозы могут быть пробуждены на первый взгляд невинными действиями, а авантюристы могут наткнуться на скрытое зло, забытые руины и утерянные знания древних цивилизаций - а могут и не наткнуться. Пережиток прошлого может появиться где угодно и в любое время - возможно, как архаичная монета, данная в оплату за то вары или услуги, или как исполнение тысячелетнего калишитского пророчества, или как открытие путешественнику забытого города, закутанного в мощную мифаль . Артефакты, архаичные пророчества и пустынные руины - лишь некоторые элементы прошлого Фаэруна, которое может использоваться для создания приключений, полных опасностей и исторических интриг.

По сравнению с тайной силой, которой владели эти древние народы, нынешние эпические заклинания напоминают детские игры. Древние жители Фаэруна могли в огромных масштабах транспортировать народы и товары магией телепортации, создавать порталы дюжинами и даже строить целые летучие города. Сокровища, пережившие падение такого королевства, часто переходят из рук в руки по всему континенту, уходя далеко за пределы той земли, где они были сделаны. Таким образом, артефакты и другие магические изделия утерянных империй могут легко быть включены в набор кампаний в текущем году, даже если действие происходит в землях, далеких от тех, которые создали рассматриваемые объекты.

Кроме этого, многие древние цивилизации оставили живое наследие, выжившее до наших дней. Нации типа Халруаа, скрытные ордена типа Ведьм Рашемена и расы типа демонфей - лишь некоторые из живущих существ, предки которых населяли легендарные королевства прошлого. Вхождение в контакт с любой такой группой предлагает авантюристам возможность раскопать старые магические изделия, заклинания или магические радиции, которые могут оказаться полезными на Фаэруне наших дней.

Руины прошлого

Некоторые из смелых молодых королевств прошлых лет исчезли во мрак сравнительно быстро, не оставив после себя. Другие на столетия стали могущественными империями, и немногие удачливые перенесли тысячелетия. Но все же после возышения своей силы все эти легендарные царства неизбежно пали. Некоторые королевства копили катастрофическим разрушением, в то время как другие понижались медленно, или исчезая полностью, или занимая менее видные роли на Фаэруне наших дней.

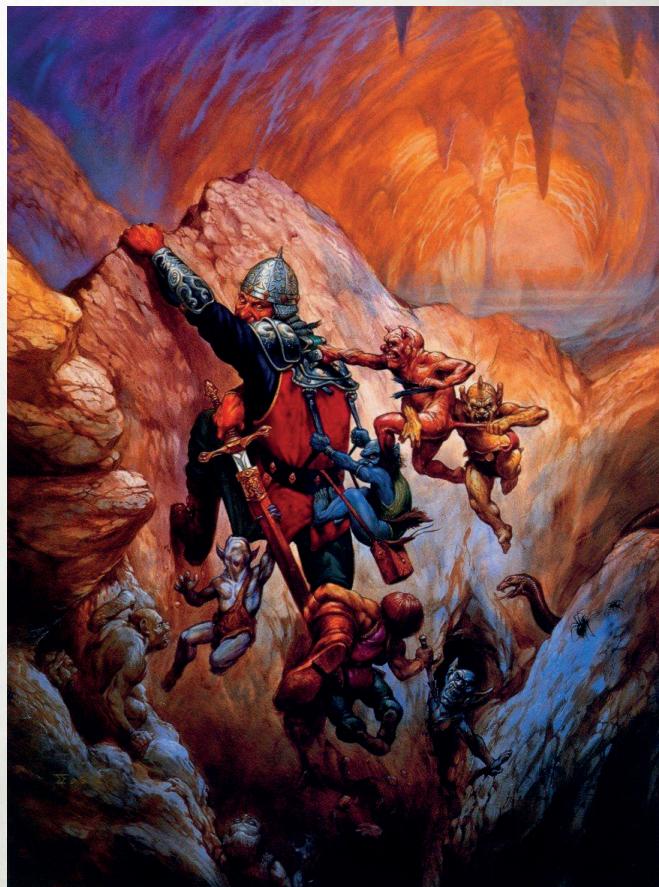
Хотя их кредо широко различались, большинство действительно великих древних цивилизаций Фаэруна построили культуры, богатые божественной силой, тайными знаниями и военной мощью. Сегодня изломанные тайны этих империй лежат рассеянными по всем неисчислимым руинам и скрытым местам, ожидая кого-то, кто сможет собрать вместе фрагменты и изучить тайны, которые они содержат.

Ключ, чтобы сделать прошлое существенной частью настоящего - сделать древние цивилизации уместными в текущих кризисах и вызовах. Умные авантюристы часто пытаются копаться в руинах ради архаичной магии и знаний, чтобы нанести поражение угрозам нынешних дней, особенно тем, которые имеют корни в ушедших столетиях.

ГОРОДА В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Города, башни и замки прошлого Фаэруна - ныне подземелья, и каждый имеет уникальное происхождение, которое диктует, что исследователи могут там найти. Например, летучий город нетерезов может погрузиться в Море Упавших Звезд и оставаться неповрежденным на морском дне, где некий сахуагин нашел его и провозгласил своим. Если башня лорда-мага была разрушена при захватывающей битве заклинаний, возможно, его мстительное привидение все еще бродит в руинах. Аналогично, твердыня, оставленная после долгой осады, может теперь служить приютом племени хобгоблинов.

Следующие секции описывают виды событий, в связи с которыми появились некоторые из самых интересных мест для приключений на Фаэруне.



ЗАВОЕВАННЫЕ ЗЕМЛИ

И пустые имаскарские города Пустыни Рорин, и покинутые дварфские цитадели Севера обязаны своим теперешним пустынным состояниям давнишним войнам, вторжениям и восстаниям. Вслед за этими кровавыми событиями жители областей, как правило, порабощались, вырезались или вытеснялись, и целые города и городки были превращены в дымящиеся руины. Царства типа Аммариндар и Иэрлэнн на восточном краю Высокого Леса - хороший пример завоеванных земель.

Каменные здания, как правило, переживают разрушение города более-менее неповрежденными, хотя их стены переносят отметки ожогов огня и шрамы физического насилия военного оружия и заклинаний. Большие части побежденных городов и целые замки часто остаются стоять, хотя мародеры обычно вычищают очевидные их ценности во время атаки. Грабители иногда игнорируют некоторые структуры (типа защищенных оберегами башен и тюрем), оставляя в них несколько тайн.

ПОКИНУТЫЕ ИМПЕРИИ

Чума, потеря богатства и уменьшение военной мощи - любое из этого может быть предвестником падения великой империи. Некоторые царства в борьбе против таких изнурительных проблем постепенно уменьшаются, полностью исчезая через какое-то время. Другие медленно приходят в упадок, но продолжать существовать, хотя и уменьшившись до простой тени своей прежней славы. Некоторые, типа Малхоранда и Унтера, возвышаются и падают многократно.

Лучшие признаки понижения империи - брошенные заставы по ее краям. Когда королевство снижает обороносспособность своих границ из-за отсутствия финансирования или солдат, оно оставляет за собой вереницу оставленных твердынь, наблюдательных башен, застав и торговых поселков, большинство из которых остаются целыми и невредимыми, если не разрушены нападавшими. Немногие из этих зданий содержат что-либо ценное, потому что прежние жители все забрали с собой, покидая их.

КАТАКЛИЗМЫ И СИЛЫ ПРИРОДЫ

Империя или город, разрушенные катастрофическим геологическим случаем, оставляют немного приметных напоминаний о своей прежней славы. Подобные события создали множество руин и за тысячелетия разрушили много других. Фаэрун также был поколеблен несколькими магическими катаклизмами, самый известный из которых - катастрофическое разрушение Плетения Карсусом - обрушил множество летучих городов нетерезов на землю.

Катастрофические события, как правило, заканчиваются широко распространяющейся смертью и гигантскими разрушениями в заселенных областях.

Землетрясения, как известно, глотали башни и огромные куски городов, таким образом мгновенно создавая подземные руины. Вулканические извержения, лавины и размывы могут в момент похоронить большие области, сохраняя при этом любые изделия, которые не были разрушены напрямую. Песчаные бури и поднимающиеся моря могут снести заселенные области за несколько коротких часов, создав заполненные водой руины, которые весьма интересно исследовать. Возможно, редчайшие и наиболее разрушительные катастрофические события - метеоры или кометы, иногда поражающие Торил, оставляя за собой лишь глубокие кратеры.

Когда катастрофы разят без предупреждения, руины, которые они оставляют за собой, обычно полны мертвецов и их богатства. Большинство зданий, пойманых таким бедствием, сильно повреждены, захоронены, разрушены или разбиты в пыль и щебень, но даже оставшееся может таить в себе смертельные ловушки для исследователей из-за своих нестойких полов, стен и потолков. Структуры с необычными или уникальными защитами могут избежать наихудших эффектов катаклизма, и к ним можно получить доступ через магию телепортации или раскопки. Ища сокровища и магию в подобных руинах, исследователи стоят перед экстраординарным вызовом.

Вы можете использовать идеи, представленные в следующем списке, чтобы разработать приключения и темы кампаний вокруг элементов древнего прошлого.

ДВАДЦАТЬ ИДЕЙ ДЛЯ ДРЕВНИХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

d20 Приключение

- 1 Шахтеры, ведя туннель около разрушенной твердыни, обнаруживают давно потерянную филактерию мощного лича
- 2 Торговец при сделке расплачивается древними monetами, не понимая, что они отчеканены утерянной империей. Торговец не знает происхождения монет и утверждает, что получил их в оплату за предшествующую сделку
- 3 Старая народная песня содержит ключ к решению архаичной тайны
- 4 Заклинания-обереги, сдерживающие ужасное зло, начали распадаться. Авантюристы должны собрать часть разделенного артефакта из мест по всему Фаэруну и собрать его, чтобы восстановить рушащиеся неудачи обереги
- 5 Деревянная квакающая коробочка жаболюдов
- 6 Арфа мастера в гномьем дизайне
- 7 Дикая волна заклинателя выбирает объект или существо с прошлого и приносит его в настоящее
- 8 Размыв, песчаная буря или землетрясение раскалывает захороненные руины
- 9 После необычного шторма таинственный артефакт из легенд обнаружен летящим по воздуху
- 10 Персонажу снится давно мертвый предок, сообщающий о старой кровавой присяге, которую видящий сон обязан выполнить
- 11 Авантюрист узнает, что он происходит из древней королевской линии, забытое королевство которой теперь находится на нецивилизованных землях
- 12 Рьяные прихожане давно мертвого божества объявляют о возвращении своего божества
- 13 Древняя военная конструкция оживает и начинает буйствовать

ДВАДЦАТЬ ИДЕЙ ДЛЯ ДРЕВНИХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

д20 Приключение

- 14 Средство против разрушительной магической чумы находится вместе с заключенным злым существом, которое предлагает об менять предмет на свое освобождение
- 15 Старый артефакт в древних руинах обнаруживает свое присутствие внезапным испусканием странной магической энергии
- 16 Знаки и предзнаменования из древнего пророчества начинают сбываться
- 17 Авантуррист испытывает повторяющиеся видения произошедшего давно ужасающего случая
- 18 Долгожитель, покинувший Фаэрун эпохи назад, неожиданно возвращается. Он знает много древних сказаний, но ему можно причинить серьезный вред из-за его устарелой чувствительности и предубеждений
- 19 Древний доспех, наполненного разумом легендарного героя, должен выполнить последнюю миссию. Он пытается овладеть персоной, которая будет носить его и закончит давно начатое
- 20 Открывается портал в другой мир, предполагая вторжение, подобное тому, которое произошло века назад, когда он открылся первоначально

ПОСТРОЕННОЕ НА ПЕПЛЕ

И пережившие катаклизмы, и завоеватели, сравнившие с землей вражеские королевства, часто строят новые города на руинах старых. Например, деревня Секомбер построена на руинах Хастарла, столицы павшего Аталантара, в то время как Утердип стоит на вершине руин Аэлинталдаара, столицы Иллефарна. С ходом лет знание о старом городе внизу исчезает, а потом и сами граждане забывают, что живут на вышепомянутых древних руинах.

Руины под существующими заселенными областями представляют для исследователей совершенно иные проблемы, чем более отдаленные руины. Как правило, желающие копаться или исследовать в пределах существующего города должны сначала получить разрешение от местного правителя. Законы, религиозные вкусы, коррупция и общее отношение к исследователям - все это может сыграть свою роль в решении правителем такой проблемы, и он может настаивать на доле возвращенных сокровищ в обмен на разрешение исследовать руины.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

Многие города, твердыни и другие руины павших империй давно были разграблены, но немало их лежат непотревоженными со времени упадка их создателей. Такие нетронутые тайники знаний - двери в прошлое, часто заполненные неизвестными сокровищами и отвратительными ужасами.

Доступность любых руин зависит в значительной степени от их структуры. Некоторые древние здания все еще стоят прочно, несмотря на десятилетия буйства стихии, но разрушительные войны и непреклонное движение лет опасно разрушили другие. Исследователи, осматривающие очень старые или поврежденные руины, рискуют погибнуть при обвале, а не только от скрытых опасностей самого этого места.

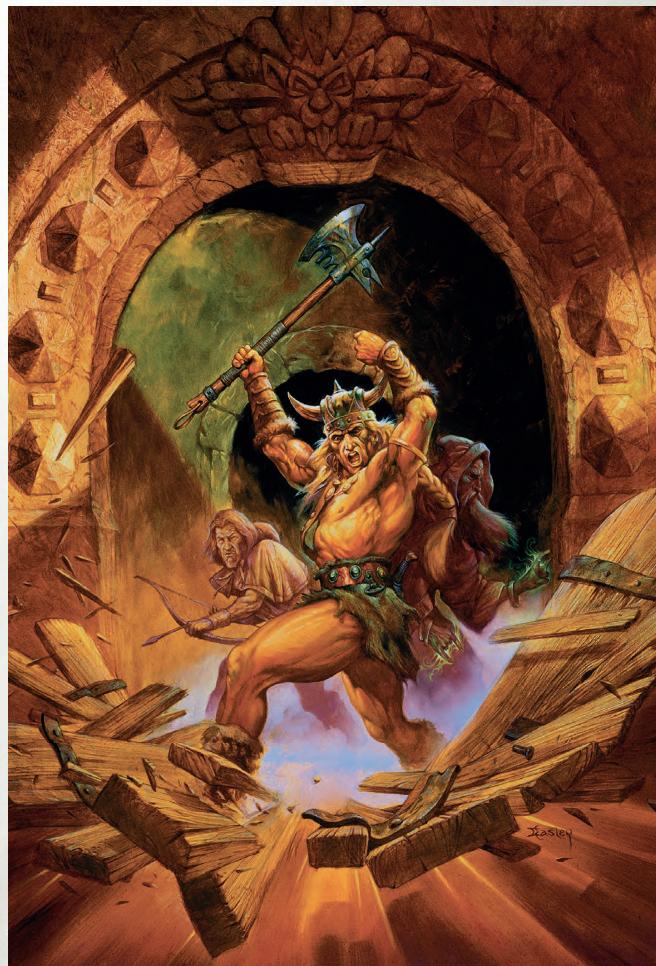
Незанятые руины - заманчивое местечко для монстров, строящих там свои логовища, и для изгнанных племен, устрашающих там свой новый дом. Они также служат превосходными базами действия и укрытиями отступников и тех, кого объявили вне закона.

ГОРОДА И ГОРОДКИ

Руины древнего города могут многое рассказать посетителям о народе, построившем его. Могучие твердыни, сложные храмы или даже булыжные улицы, немые камни - свидетели того, как жители некогда жили, кому поклонялись и как защищались. Многие из величайших достижений павшего царства и самых мрачных его неудач также бросаются в глаза в его городах.

Многие из свидетельств того, как когда-то жил город, можно понять по расположению его руин. Организованный характер хорошо спланированного города очевиден в останках широких улиц, великих площадей и внушительных структур. Руины не спланированного города, с другой стороны, представляют собой лабиринт протяженных вьющихся улиц, плотную застройку и засыпанные щебнем районы.

Большинство главных городов разделяют одни и те же виды общественных территорий, хотя их проекты обычно отражают культуру, в которой они были построены.



КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ СЛУЧАЙНЫЕ ТАБЛИЦЫ РУИН

Таблицы с 2-1 по 2-7 на следующих страницах обеспечивают ДМу возможность определить жителей и физические особенности участка руин. Для использования таблиц, основанных на d100 (все, кроме Таблицы 2-4), сделайте где-то от одного до шести бросков d100, игнорируя или перебрасывая повторы. Количество бросков d100, которые Вы делаете, может быть беспорядочно определено броском 1d6, или Вы можете просто выбрать количество, удовлетворяющее вашим целям.

ТАБЛИЦА 2-1: ЖИТЕЛИ РУИН

d100 Вид жителей (пример)

0-15	Прежние жители в форме нежити (<i>Тень [Shadow]</i> или <i>Привидение [Ghost]</i>)
16-20	Паразиты, животные или растения (<i>Бурый медведь [Brown bear]</i>)
21-25	Деградировавшие предки (<i>Скаллк [Skulk]</i>)
26-35	Убитые грабители в форме нежити (<i>Упырь [Ghoul]</i>)
36-55	Уединенный монстр (<i>Мантикора [Manticore]</i>)
56-75	Племя гигантов, чудовищных гуманоидов или злых гуманоидов (<i>Гнолл [Gnoll]</i> или <i>Орк [Orc]</i>)
76-85	Страж (<i>Бородатый дьявол [Барбазу] [Bearded devil]</i>)
86-100	Гуманоидная банда (<i>Разбойник [Bandit]</i>)

ТАБЛИЦА 2-2: ОСОБЕННОСТИ РАЗРУШЕННОГО НАСЕЛЁННОГО ПУНКТА

d100 Особенность (пример)

01-02	Арсенал
05-07	Бараки
08-12	Место погребения (кладбище или мавзолей)
13-15	Лодки и корабли
16-20	Укрепления (городские стены или частокол)
21-22	Зверинец или зоопарк
23-25	Памятник (статуя или фонтан)
26-30	Дворец
31-35	Парк
36-40	Общественная территория (игровой дом или арена)
41-60	Место жительства (лачуга, дом или особняк)
61-63	Школа, колледж или университет
64-68	Коллектор
69-78	Магазин
79-83	Храм (святыня, собор или священная роща)
84-93	Склад
94-98	Наблюдательная башня
99-100	Башня колдуна

ЗАМКИ И ТВЕРДЫНИ

Возможно, самая распространенная из разрушенных структур, которую можно найти на Ториле - разрушенный замок, выживший, как символ королевских амбиций и владения землями. Замки и твердыни Фаэруна - обычно укрепленные здания с огромной физической защитой. Магическая защита также может присутствовать, если замок был в свое время занят способными заклинателями.

Разрушенные цитадели обычно занимают стратегическое положение. Как и крепости, они содержали гарнизоны отрядов и арсеналы, заполненные оружием, и иногда служили для сохранения магических артефактов и религиозных реликвий. Некоторые замки также получили известность или славу из-за размещения военных, религиозных и монашеских орденов.

ТАБЛИЦА 2-3: ОСОБЕННОСТИ ЗАМКОВ И ТВЕРДЫНЬ

d100 Особенность (пример)

01-05	Арсенал
06-08	Бойница или баррикада
09-18	Бараки
19-23	Часовня
24-28	Внутренний двор
29-33	Подземелье
34-38	Сторожка
39-53	Зал для встреч
54-55	Магическая защита (<i>Необнаружимость [Non-detection], Защита от энергии [Protection from energy]</i>)
56-60	Ров и/или разводной мост
61-70	Личные палаты
71-72	Яма-ловушка
73-82	Конюшня
83-97	Башня
79-83	Храм (святыня, собор или священная роща)
84-93	Склад
94-98	Наблюдательная башня
99-100	Башня колдуна

ЭКСТРАПРОСТРАНСТВЕННЫЕ МЕСТА

Заклинатели различных утерянных империй создавали постоянные экстрапространственные места и демипланы, служившие им домами, санктуариями, тюрьмами и складами, и многие из них существуют и по сей день.

ТАБЛИЦА 2-4: ОСОБЕННОСТИ

ЭКСТРАПРОСТРАНСТВЕННЫХ МЕСТ

d10 Особенность (пример)

1	Вход в экстрапространственное место невидим
2	Вход в экстрапространственное место расположен в необычном месте (<i>под водой, висит в воздухе, находится в городском центре</i>)
3	Вход требует выполнения некоторых условий или обладания специальным ключом (как с порталом)
4	Демиплан простирается на Фаэрун
5	Из экстрапространственного места нет никакого очевидного выхода
6	В экстрапространственном месте не работают некоторые заклинания или школы магии
7	Время в экстрапространственном месте течет иначе
8	По другую сторону от входа существует чрезвычайная окружающая среда (<i>огонь, лед или вода</i>)
9	Портал пропускает энергию другого плана в материальный план
10	Вход - работающий со сбоями портал

Заставы

Обширные границы древних цивилизаций в общем были отмечены чередой застав, которые служили путевыми станциями, постами защиты и торговыми областями. В нестабильное время они могли также служить зонами безопасности для важных граждан и их богатств.

Эти заставы обычно обладали защитой, подобной таковой замков и твердынь. Их внешность часто отражала архитектуру, распространенную в отдаленной империи, с которой они соседствовали, хотя они обычно строились из местных строительных материалов.

Используйте Таблицу 2-3, чтобы случайно определить оставшиеся черты разрушенной заставы.

ХРАМЫ

Божества Фаэруна имеют длинную и замысловатую историю, часть которой можно добить в разрушенных и покинутых храмах, построенных гражданами прошлых империй. Некоторые из этих храмов отмечают области, где некогда почитали богов, ныне мертвymi или брошенными; другие показывают, где (и когда) возникали новые боги. Некоторые из этих древних храмов — одни из самых ранних святых (или несвятых) мест, посвященных божествам, почитаемым до сих пор.

Древние храмы могут служить складами божественных реликвий или магических изделий и томов, детализирующих архаичные ритуалы и молитвы. Легенды, описывающие утерянные божественные сокровища, могут соблазнить преданных разыскать старые храмы в надежде на обнаружение древних знаний о своих богах, а исследователи могут раскрыть неизвестные аспекты существующих божеств посредством религиозных артефактов, найденных в подобных местах.

ТАБЛИЦА 2-5: ОСОБЕННОСТИ ХРАМА

д100 Особенность (пример)

01-10	Алтарь
11-15	Архив (тома, описывающие древние методы, благочестивые истории, высоких священников, церковные схизмы или ересь)
16-25	Катаkomбы или склеп
26-30	Проклятие
31-35	Страж (Каменный голем [Stone golem])
36-40	Идол или статуя
41-45	Магические защиты (освященные или оскверненные области)
46-50	Монашеские кельи
51-60	Фреска, бордюр или барельеф
61-75	Личные палаты
76-85	Столовая
86-90	Религиозная реликвия (молитвенник или святой артефакт)
73-82	Ризница
83-97	Ловушка
91-95	Храм (святыня, собор или священная роща)
96-100	Склад

МОГИЛЫ И МЕСТА ПОГРЕБЕНИЯ

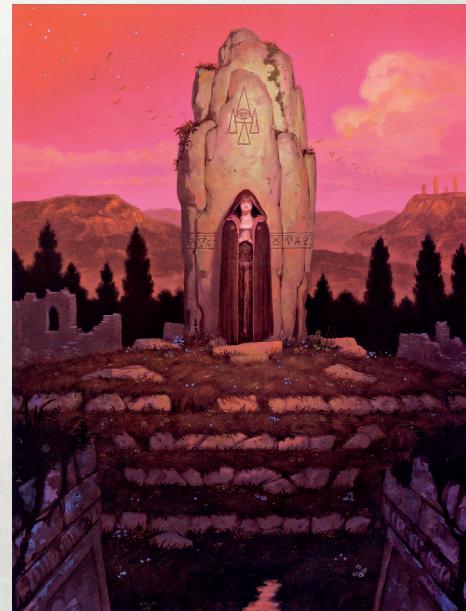
Многие культуры расценивают погребение мертвых как одну из самых торжественных и важных обязанностей живых. Места последнего отдыха значительно варьируются с культурами, создававшими их, и древние места погребения утерянных цивилизаций могут быть найдены по всему Фаэруну. Великие хранилища, пирамиды, мавзолеи и каменные склепы стоят на поверхности Фаэруна, и глубокие катакомбы, dwarfские склепы и костяные ямы диких рас древности таятся под землей.

Некоторые из более сложных мест погребения (типа могучих малхорандских пирамид) были построены исключительно для императоров, архисвященников, великолепных служителей и других индивидуумов равно высокого ранга. Захороненные в таких великолепных могилах часто сопровождаются богатством и магическими изделиями, которыми они обладали при жизни, что делает такие места, а целью для воров, историков и авантюристов всех видов.

ТАБЛИЦА 2-6: ОСОБЕННОСТИ МОГИЛ И МЕСТ ПОГРЕБЕНИЯ

д100 Особенность (пример)

01-10	Курган или могильный холм
11-15	Проклятие
16-20	Траурная процессия (животные или служители, убитые и захороненные с умершим)
21-30	Траурное богатство (золото и магия, захороненные с умершим)
31-40	Кладбищенская яма
41-50	Страж (Вьющаяся зараза [Vine blight])
51-55	Идол или статуя
56-60	Мавзолей
61-65	Фреска, бордюр или барельеф
66-75	Саркофаг
76-80	Ловушка или замок, магические (глифы или символы)
81-90	Ловушка или замок, механические (разрушающие потолки, открывающиеся ямы или отравленные стрелы)
91-100	Склеп
96-100	Склад



Башни

Разрушенные магические башни рассеяны по всей длине и ширине Фаэруна. Некоторые далеки от цивилизованных областей, другие стоят посреди городов и городков. Будь это шпиль волшебника, магический университет или палата призыва, скрытая глубоко под землей - такая башня, как правило, принадлежала магу великой силы, который использовал ее как дом, библиотеку и лабораторию. Ныне покинутые, эти башни соблазняют любопытных слухами о забытых магических методах, таинственных заклинаниях и изделиях великой силы.

Магические башни обеспечивают богатство притягательных возможностей для тех, кто ищет магической силы и знаний, но опытные авантюристы предпочитают знать, а не предполагать, что владелец покинутой башни мертв. Чрезвычайно мощные волшебники и колдуны, путешествующие на другие планы или даже в другие миры, могут проводить столетия далеко от торила, но все же башни редко остаются незасищеными. Некоторые такие структуры имеют сигналы тревоги, уведомляющие их владельцев в случае вторжения, а некоторые могут призывать своих владельцев из других измерений, ее ли возникнет такая потребность.

Кроме того, некоторые башни, которые кажутся пустынными, не покинуты действительно - их древние владельцы остаются внутри как личи или демиуличи.

ТАБЛИЦА 2-7: ОСОБЕННОСТИ БАШНИ

д100 Особенность (пример)

01-05	Палаты призыва
06-15	Страж (<i>Гигантская тень [Hulking Shadow]</i>)
16-20	Иллюзия или иллюзорная ловушка
21-30	Лаборатория
31-40	Библиотека
41-45	Магические эффекты (<i>невидимые служители или мистические огни</i>)
46-50	Магические защиты
51-60	Магических ловушки (<i>охрана и обереги</i>)
61-65	Обсерватория
66-70	Зверинец
71-80	Личные палаты
81-90	Порталы в другие царства или планы
91-100	Вернувшиеся служители.
96-100	Склад

ДРЕВНИЕ БОЖЕСТВА

Древние руины часто являются святынями, мавзолеями или храмами, посвященными божествам, которые или давно умерли, или спят настолько глубоко, чтобы могут также быть мертвы. Но смерть бога занимает долгое время, и даже божество, давно потерявшее своих смертных прихожан, может сохраниться в как универсальный принцип или символ, все еще сохраняющий крошечную искру божественной силы. Наоборот, божества, которые являются действительно мертвыми, могут все еще иметь прихожан, исполняющих их обряды и соблюдающих их церковные праздники, таким образом сохраняя живыми их культы.

Фактически, жрецы, посвятившие себя мертвым или умирающим богам, существуют в небольших количествах по всему Фаэруну. Как и можно ожидать, божества, умершие сравнительно недавно (вроде Бала, Миркула и Моандера) обычно имеют больше прихожан, чем божества вроде Ауппенсера, которые погибли давно.

В отличие от жрецов живущих божеств, жрец мертвого или умирающего бога должен брать иметь специальный договор с мертвым богом или сильную преданность его символам и принципам, чтобы получать заклинания. В некоторых случаях это может предоставить жрецу способность молиться о заклинаниях от почти божественного - от существ, почти ставших богами, которые были некогда также почитаемы.

По правде говоря, служба мертвому божеству имеет немного преимуществ, особенно когда доступны для поклонения так много активных и живущих богов. Однако, эти немногие преимущества могут быть существенными. Например, недостаток организованной или признанной церкви может оказаться реальным преимуществом для честолюбивого персонажа с сильными личными побуждениями. В конце концов, если вы - единственный жрец Ауппенсера в области, кто собирается оспаривать, соответствуют ли ваши действия и слова принятым верам и методам веры?

В конце концов, преданность - не просто вопрос вычисления самого выгодного пути. Поклонение мертвому богу может полностью соответствовать персонажу, который придерживается принципов этого божества или происходит из области близ прежней силы церкви.

В таблице 2-8 на следующей странице представлены примеры древних божеств, их домен, мировоззрение и текущий статус на момент конца 15-го века.

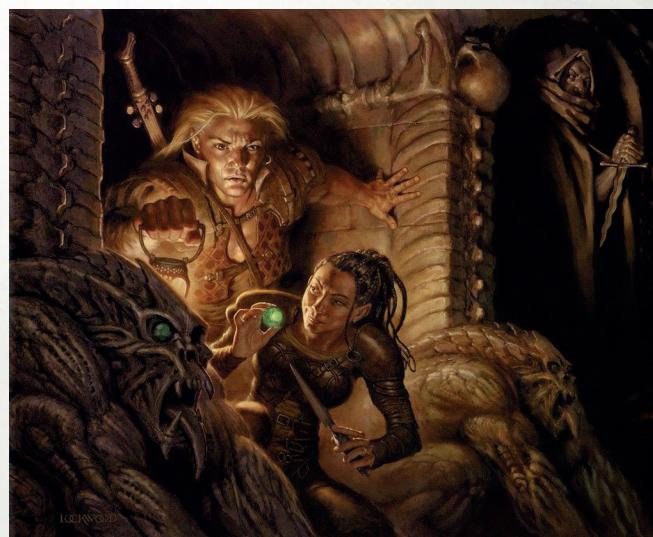


ТАБЛИЦА 2-8: ДРЕВНИЕ БОЖЕСТВА

Имя	Мировоззрение	Домены	Сфера	Оружие	Статус
Амонатор	Нейтрально-добрый	Свет, жизнь	Бюрократия, закон, порядок, солнце	Легкая или тяжёлая булава	Жив (раскрылся как Латандер)
Ауппенсер	Нейтральный	Магия	Просвещение, псионики, ясность	Кукри	Мёртвое божество (пробуждается ото сна)
Баал	Нейтрально-злой	Смерть	Убийство, разбой, насилие	Кинжал	Мёртвое божество (регулярно возрождается)
Джилгим	Законно-злой	Война	Битва, мастерство, сила	Тяжелая булава	Мёртвое божество (возможно переродился)
Ибрандал	Хаотично-нейтральный	Сумерки	Пещеры, подземелья, скрытность	Большая дубина	Мёртвое божество (возможно жив)
Лейра	Хаотично-нейтральный	Обман	Обман, иллюзия	Кинжал	Жива
Моандер	Хаотично-злой	Смерть	Распад, коррупция, гниение, слизь	Тяжелая булава	Жив
Миркул	Нейтрально-злой	Смерть	Порча, мертвые, смерть, старость	Коса	Жив
Рамман	Законно-нейтральный	Порядок, война	Обязанность, порядок, бдительность, война	Копеш	Мёртвое божество (Анхур носит его имя в качестве псевдонима)
Чаззар	Хаотично-злой	Война	Битва, Чессента, сила, победа	Длинный меч	Временно был богом. Сейчас - неизвестно. Скорее всего жив



АМОНАТОР (AMAUNATOR)

Нетерезское божество порядка и солнца, Амонатор был также уважаем как покровитель закона и времени.

Правосудие, приносимое им, всегда было резким, но чрезвычайно светлым. Амонатор был осторожным и дотошным божеством, уверенным, что каждое соглашение было записано, законтрактовано, подписано, запечатано и засвидетельствовано.

Когда Нетерил пал, Амонатор был в значительной степени оставлен простым народом, потому что они полагали, что он не сделал ничего, чтобы предотвратить бедствие. Некоторые религиозные учёные упорно утверждают, что Амонатор умер, но другие (особенно владыки солнца церкви Латандера) доказывают, что он был перерождён как Латандер. Другие все же полагают, что он выжил как мстительное божество Бедайн, известное как Аг'ар Беспощадный.

Правда в том, что после потери всех своих почитателей в Нетериле, Амонатор начал длинный, тяжелый и болезненный процесс умирания. Где-то через тысячу лет у него уже не осталось сил для того чтобы бороться за жизнь и его безжалостно выгнали в Астральный план бытия. Его труп до сих пор плывет посреди бесконечных астральных волн, ожидая, когда какой-нибудь амбициозный дух поможет ему вернуть былое могущество.

Латандер раскрыл себя как Амонатора в 1385 АД Год Голубого Огня, сразу после Магической Чумы. Неясно, было ли это правдой, или он принял ересь владык солнца (она же ересь воскресшего солнца) и превратил ее в действительную правду. Однако к 1491 АД Амонатору и Латандеру снова поклонялись как отдельным существам. Неизвестно, были ли они на самом деле отдельными существами к тому времени или один был аспектом другого. Возможно, Латандер просто даровал заклинания последователям Амонатора.



АУППЕНСЕР (AUPPENSER)

Мастер Невидимого Искусства и Лорд Причин, Ауппенсер был божеством мысли, резона, самопознания и ясности. Поклонение ему достигло зенита в дни Джамдата, Двенадцати Городов Мечей. В этом обществе великие лорды клинов правили как псиократия, и физическое и умственное самопознание рассматривались как самые высокие достоинства.

Ауппенсер был серьезно ослаблен при разрушении Джамдата, и его вера просто истощилась до небытия за следующие немногие столетия. К сожалению, распад этой нации и затопление Джамдата, события, которое отправило бы бога на верную смерть, если бы не вмешательство Мистры. Мистра, не желая допускать столь ужасную потерю мистического искусства психоники, погрузила Ауппенсера в глубокий сон, от которого он только начал шевелиться.

Предположительно, именно это объясняет постоянное снижение использования психоники в Королевствах и его недавнее медленное возрождение в районах, близких к древним землям Джамдата, особенно в Хлондете и других населенных юань-ти районах.

Ни одного монашеского слуги Ауппенсера не существовало на протяжении веков. Подробные сведения об ордене существуют в нескольких местах, скорее всего, под волнами, записанные в какой-то постоянной форме, например, в психоническом камне или похороненные выжившим монастырским слугой, который стремился оставить напоминание о том, кем он был, для будущего поколения.

Новой церкви Ауппенсера придется столкнуться со многими препятствиями, самым важным из которых является то, как пробудить их божество.

БААЛ (ВНААЛ)

Баал, бог убийц, наемных убийц и насильтвенной смерти, был частью триумвирата чрезвычайно мощных смертных, бросивших вызов Джергалу за владычество над смертью, злом и убийствами. Джергал согласился, и его сферы были разделены среди этой тройки - смерть отошла Миркулу, зло - Бэйну, а убийство - Баалу.

Баал был жестоким богом, сфера которого включала наемные убийства, жестокие убийства и все формы насильтвенной смерти. Однако, судьба сложилась так, что бог убийств и сам был убит Цириком в течение Времени Неприятностей. Но Баал оставил после себя небольшую армию смертных потомков, известных как отродья Баала, которые теперь стремятся потребовать божественную мантию, некогда принадлежащую их прародителю.

ДЖИЛГИМ (GILGEAM)

Высший лидер богов Унтера и божественный правитель этой земли почти две тысячи лет, Джилгим был известен своей ревностью, жестокостью и гордыней. Он называл себя Отцом Победы и утверждал, что правил многими из земель, окружающих Унтер, даже при том, что эти подчиненные царства давно тряслись от правления Унтера.

Когда Время Неприятностей подошло к концу, власть Джилгима решительно уменьшилась в наказание за столетия злоупотреблений его прихожанами. Вскоре после этого он был убит Тиамат в битве, опустошившей город Унталасс.

Во времена Магической Чумы несколько земель Унтера были перенесены на континент Шир в мире Абейр, а выжившие унтериты стали рабами ширанских дженаэзи. В какой-то момент среди рабов возникло новое воплощение Гилгима, которое привело их к восстанию против своих новых хозяев. Стремясь выиграть войну против дженази, Гилгим заключил союз с повелителем демонов Граз'зтом, чтобы укрепить свои человеческие силы армией демонов.

В 1486 АД, как часть заключительных стадий Второго Раскола, Гилгим и его люди вернулись из Абейра на Торил.

Согласно разговору между Энлилем и его Избранником Кепешкмоликом Думузи, поведение этого нового воплощения Гилгеама и тот факт, что он называл себя Сыном Победы, а не Отцом Победы, подразумевали, что это новое воплощение бога не было оригинальный Гилгим, но либо новый бог, либо самозванец.



ИБРАНДАЛ (IBRANDUL)

Калишитское божество тьмы, подземелий и скрытности, Ибрандал был весьма популярен среди авантюристов. В течение Времени Неприятностей он был убит Шар, поглотившей многое из его сферы. Леди Печалей даже маскировалась под Ибрандала, чтобы скрывать свои темные дела.

Во времена событий Второго Раскола в 1486 DR появилась Избранница Ибрандула в образе женщины-дроу по имени Ашдра. Она была схвачена Красными Волшебниками Тэя и доставлена в их так называемый Храм Теней.

ЛЕЙРА (LEIRA)

Леди Мглы была богиней обмана и иллюзий и покровительницей иллюзионистов и лжецов. Она не была широко почитаема, кроме как среди практикующих магию иллюзий, хотя многие случайные прихожане отдавали ей почести, чтобы умиротворить ее, перед важными решениями и Судилищами. Лейра погибла вскоре после Времени Неприятностей, когда Маек предал ее Цирику.

Некоторые все еще считали, что Лейра жива и что она использовала свою смерть как великую иллюзию, но общее мнение заключалось в том, что она была мертвой силой. Лейранские традиционалисты Нимбрала которые верили, что она жива, на самом деле получили заклинания от Цирика.

К концу 15-го века, стало известно, что Лейра на самом деле жива и обрадовалась суматохе, созданной служами о ее кончине и возвращении. В это время благоверные Цирика считали, что Лейра является его дочерью.



МОАНДЕР (MOANDER)

Древний бог гнили, искажения, болезни и распада, Моандер высыпался с Фаэрну уже не раз. Хотя он никогда не был широко почитаем, Моандер возглавлял множество маленьких культов, управляя своими несчастными последователями как жестокий и мелочный тиран. Моандер был убит на своем домашнем плане человеком-бардом Искателем Вивернспуром, затем захватившим его божественную силу.

После возвращения мертвых богов и исцеления Торила от повреждений, нанесенных Магической Чумой. Воскрешение Мистры ознаменовало Второй Раскол в 15 веке. Несмотря на то, что Моандер не был полностью мертв, влияние Моандера было возвращено на Основной Материальный план. Божество залегло на дно, собирая силу, скрываясь в пятнах гнили, смерти и разложения, а также в развернутых разумах смертных, таких как Гниющий Человек Талоны. В 15 веке АД Моандер нашел влияние среди глупых смертных, стремящихся к власти. Бог разложения предлагал чернокнижникам договоры в обмен на распространение гнили, страха и почтения к Зубастому Богу. Божество поджигало разложение семян Моандера и поручило последователям распространять семена среди людей, обладающих властью и влиянием в Королевствах.

Возвращение Моандера было вызвано тем, что он поглотил и уничтожил нескольких богов, вернувшихся к жизни во время Второго Раскола. Одним из божеств, поглощенных богом гниения, была Кипутитто, полубогиня яда, сестра Ловиатар, Девы Боли. Наполненный украденной божественной силой, Моандер столкнулся с Избранными, которые тайно пытались остановить его стремление к власти. Одной из побед над вернувшимся к известности богом разложения стала попытка Избранных обманом заставить Моандера разорвать его союз с Шаром.



Миркул (MYRKUL)

Много столетий назад смертный по имени Миркул и его два соотечественника (Баал и Бэйн) возвысились, забрав место Джергала в Фаэрунском пантеоне. Также известный как Лорд Костей или Лорд Мертвых, Миркул был холодным, злостным и рациональным богом смерти, и смертные очень боялись его. После того как он был уничтожен на вершине Башни Черного Постола в Утердипе, в течение Времени Неприятностей, Цирлик ненадолго узурпировала его сферу. Однако, в конечном счете, Келемвор вырвал правление мертвыми у Черного Солнца.

Хотя многие были обращены в поклонение Цирлику, а затем и Келемвору, существовало несколько второстепенных святилищ Миркула, которые пережили Магическую Чуму и после Второго Раскола. После этого катастрофического события Повелитель Мертвых был восстановлен в качестве одного из богов смерти, по иронии судьбы разделив аспекты своих владений с Джергалом, служа Келемвору, несмотря на противоположные точки зрения их верующих.

РАММАН (RAMMAN)

Бывшее военное божество Унтерского пантеона и главный конкурент Джиггима, Рамман был сильным, но справедливым чемпионом, приведшим Унтер к его первым великим победам. Первоначально он боролся против имаскарцем - ненавидимых повелителей, по-рабочих народа Унтера. Позже он неистово бился, чтобы защитить Унтер от ужасных вторжений в Войнах Врат Орков, при которых погибло несколько других членов пантеона Унтера. Рамман в конце концов погиб во Времена Неприятностей, когда был убитый мстительным божеством Хоаром. Перед смертью он передал свои силы Анхуру - малхорандскому богу войны. На данный момент в Тей, Анхур известен под именем Рамман. Это имя он использует в качестве псевдонима.

ЧАЗЗАР (TCHAZZAR)

Великий военачальник, известный как Чаззар, возглавлял города Чессенты в восстании против Унтера больше пятисот лет назад. Восстание увенчалось успехом, и Чессента отделилась от Унтера, чтобы сформировать собственную нацию, которая существовала веками (хотя временами и в раздробленной форме).

Чаззар был коронован королем и построил себе храм, стремясь достичь своей конечной цели - божественности. В 1018 АД он в одиночку отправился сражаться с набегом на Сахуагин, но его тело так и не было найдено. Чаззар фактически вновь принял свою истинную форму, убил сахуагинов и послал видения себя, стоящего на куче их трупов, в тронные и советские палаты всех чесентанских городов, говоря своим подданным, что он «одержал свою величайшую победу». Это вдохновило чесентцев на больший религиозный пыл к нему, гарантировая, что церковь Чаззара останется нетронутой, даже несмотря на то, что его империя распалась без его руководства в течение следующего десятилетия.

Во времена Смуты 1358 АД, Тиамат была убита Гилгимом, но ее божественность была разделена на три части, каждая из которых поселилась в цветном драконе. Чаззар был одним из этих драконов, и, поскольку у него все еще были чесентцы, почитавшие его как бога, он, наконец, вознесся до божественности. Однако внутри него все еще была сущность Тиамат, и это заставило его искать две другие части ее божественности. Обладая новыми божественными способностями, Чаззар легко нашел и убил двух других драконов, Гестаниуса и Скутосиона «Ядовитого». Божественная «троица» Тиамат снова стала единой. Аватар Тиамат быстро сформировал и съел Чаззара, прежде чем она ушла, чтобы продолжить войну с Гилгимом.

Однако на этом история Чаззара не закончилась. В последние дни Ярости Драконов Чаззар был воскрешен Тиамат и материализовался над заливом Чессента в разгар морского сражения между городами Симбар и Суренар. Охваченный яростью и в состоянии шока, он почти уничтожил оба флота, прежде чем восстановил самообладание. Он улетел, чтобы изгнать или уничтожить всех Драколичей в Чесенте, прежде чем насилием провозгласить себя Скептенаром Симбара в 1373 АД.

Позже Чаззар путешествовал через горы Небесных Владников в Трекеле, когда проявилась Магическая Чума. Его поразила волна синего огня, и он случайно попал через разлом в Царство Теней. Он был ранен синым огнём и покорён чумным змеем по имени Ссилигот, который питался его сущностью почти 100 лет.

В 1479 АД два члена Братства Грифона спасли Чаззара, который затем уничтожил Ссилигота и с триумфом вернулся в Лутчек в Чессенте и объявил королевство своим. В 1479 году ДР Чаззар собрал армию, чтобы напасть на Тимантера вместе с его союзниками из Аканула. Однако Аот Фезим и другие члены Братства Грифона убедили Аканула выйти из войны и призвали Высшего Имаскера сражаться на стороне Тимантера. Несмотря на то, что потеря союзной армии и появление нового могущественного противника заставили бы большинство генералов отказаться от запланированного вторжения, Чаззар хотел продолжить. Прежде чем он смог направить свою армию к Тимантеру, Аласклербанбастос связался с Чаззаром с помощью магии и объяснил манипуляции Братства. Это привело Чаззара в ярость, и он атаковал силы Братства, которые начали битву при Лутчеке.

Во время битвы Аласклербанбастос временно объединился с Чаззаром, и эти двое собирались разгромить объединенные силы Чессентана, Аканулана и Братства Грифонов. Джесри Колдкрик смогла направить стихийный огонь, который она вселила в Чаззара в Царстве Теней, и это настолько ослабило Чаззара, что Шала Карапон смогла убить его.

Спустя некоторое время после Второго Раскола, новое воплощение Чаззара стало править городом Эреб. Хотя Чаззар, несомненно, был божеством, когда он был Избранным Тиамат, его божественный статус по состоянию на 1479 АД был неопределенным. С момента своего возвращения он не проявил никаких способностей, кроме тех, которыми должен был обладать древний красный змей. Чаззар не смог победить Аласклербанбастоса в единоборстве без помощи своих последователей. Он провозгласил себя богом, но не давал заклинаний своим жрецам. Фактически жрецы Тиамат выполняли жреческие функции в его культе.



ЭПИЧЕСКАЯ МАГИЯ

Древние царства Фаэруна часто ассоциируются с магией удивительной силы. Действительно, есть легенды, что граждане некоторых древних магических королевств могли создавать города, летающие по воздуху, скрывать целые леса от вражьих глаз и выпускать ужасные катастрофы, способные целые королевства обратить в руины. Наследие такого колдовства существует и сегодня в нескольких формах, включая старые эльфийские мифали, поддерживающие множество заклинаний, а также великие привязи и барьера, держащие в безопасности потерянные цитадели. Их сила также очевидна на обширных пустошах, бывших великими нациями, прежде чем древние заклинания обрушили их.

ЗАПРЕТ МИСТРЫ И ЭПИЧЕСКАЯ МАГИЯ

Все, кто живут магией, знают, что в давно ушедшие эпохи маги имели доступ к заклинаниям великой силы. Однако, после падения Нетерила Мистра запретила некоторые заклинания высокого уровня, которые она считала слишком мощными, чтобы ими могли ответственно владеть смертные. Таким образом, нынешние заклинатели больше не имеют доступа к истинным заклинаниям 10-го уровня и выше.

Первая попытка произнести эпическое заклинание всегда оказывалась неудачной. Более того, они всегда терпели неудачу

для всех заклинателей, кроме тех заклинателей, которые достигли вершины предшествующей тайной силы и были одними из самых умных и мудрых в своем ранге.

Второй заклинатель, который должен быть почти таким же опытным и умным, может присутствовать в качестве «якоря», используя другое заклинание или заклинания, чтобы связать свою волю, разум и жизненную энергию с основным заклинателем. Без помощи якоря последовали бы непредвиденные результаты дикой магии.

Использование магии такого высокого уровня было утомительным как морально, так и физически; задействованные заклинатели теряют некоторую часть своего здоровья и забудут несколько заученных заклинаний. Также существовала довольно высокая вероятность того, что они утратят понимание своих величайших способностей, что заставит их потратить некоторое время на восстановление своих предыдущих навыков и ранга, прежде чем предпринять еще одну попытку.

Мистра и Азут знали обо всех попытках произнесения заклинаний и поражали всех задействованных заклинателей слабоумием (как в заклинании «слабоумие»), а также удаляли написанное заклинание из существования, если они считали, что произнесение было совершено чисто эгоистично и/или злонамеренно. Заканчивается, то есть идет вразрез со свободным и индивидуалистическим развитием магии.



Эти ограничения создавали иллюзию нефункциональности. После событий «Безумия Карсуса» Мистра изменила чары, используемые в магии высокого уровня, так, чтобы они не могли «овладеть Плетением», а также сделала некоторые символы и глифы психически опасными для любого существа, пытающегося читать, запоминать, или поэкспериментировать с ними. Это привело к широко распространенному, хотя и ошибочному мнению, что смертные вообще больше не могут использовать эпическую магию, как и планировала Мистра. Несмотря на секретность, Мистра приказала, чтобы некоторые знания об этих ограничениях распространялись посредством видений всем магам, которые молились ей, Азуту, Огме или Саврасу конкретно и непосредственно о таких вещах.

Магистры Мистры были освобождены от этих ограничений, поскольку их попытки всегда увенчались успехом. Однако Мистра и Азут могли немедленно отменить действие заклинания, и Магистр потерял бы свой пост и, по-видимому, умер бы за свой проступок.

Эпические заклинания существовали и в дни Нетерила, но нетерезы в значительной степени отказались от их разработки после открытия нетерских свитков. В эпоху Нетерила эпические заклинания были в значительной степени областью деятельности Светлого Народа, и были поэтому почти исключительно связанны с эльфийской высокой магией. Нетерезы, в свою очередь, развивали и использовали и заклинания 10-го уровня и выше.

МИФАЛИ

«Величайшие волшебники города, большинство из которых были эльфами, собрались вместе, чтобы заложить Мифаль. Работая сообща, они сотворили заклинание, превосходящее сумму его заклинателей. Каждый выбрал особую силу, которую нужно влить в мантию, и каждый отдал часть своей жизни, чтобы породить ее».

- Аноррвейн Вечерняя Песня

Многие из древних мест Фаэрнуна защищены могущественными изобретениями эпической магии, известными как мифали. Мифаль - мощный магический эффект, созданный группой заклинателей для защиты и защиты большой территории с помощью многочисленных мощных чар. Самые ранние мифали были созданы кругом эльфийских Высших Магов. Мифали могли навсегда изменить Плетение, создав область, в которой обычные правила магии больше не применяются.

Типичный мифаль препятствовал использованию определенных школ магии, одновременно расширяя возможности других. Это могло ограничить доступ к охраняемой зоне для определенных классов существ. Например, мифаль Сильверимуна исключала злых драконов. Создание мифала иногда требовало добровольной жертвы жизнью ведущего заклинателя, в результате чего первый мифаль был назван в честь его создателя – Мирантора, который использовал исследуемое им эпическое заклинание, чтобы возвести мифаль Миф Драннора.

Кроме того, многие мифические заклинания со временем разрушались и, если их не поддерживать, могли испортиться. Это и произошло в Миф Дранноре, что привело к весьма плачевному состоянию города на момент 1374 ЛД.

Строительство мифали не дается легко - даже незначительная требует эпического заклинания некоторой сложности. Но некоторые из тех, кто стремится понять и владеть знаниями павших королевств, знают тайны возведения мифали и стремятся использовать эти давно забытые знания. Хотя заклинания высокого уровня, способные создавать мифали, и могли некогда существовать, большинство выживших мифалей, почти -мифалей и подобных магических изобретений были фактически построены при помощи уникальных заклинаний, полученных из семени заклинания мифали. Мифали подобного происхождения часто в чем-то подобны друг другу и могут иметь общие конвенции или особенности.

ЧТО ТАКОЕ МИФАЛЬ?

Любой постоянный магический оберег или область, возведенная с помощью эпической магии, может считаться мифалю. Некоторые учёные ищут различия между истинными мифалями, мифалами волшебников и почти -мифалами, но различия среди этих эффектов в значительной степени основаны на семантике и традициях. Мифали, разработанные в соответствии с учением эльфийской высокой магии, могут выглядеть отличными от оберегов или барьера, основанных на других традициях, но они функционально эквивалентны. Единственное реальное различие - то, что великие эльфийские мифали древности (истинные мифали) были первыми из возведенных на Фаэрнуне. Они мощны, долго существуют и часто покрывают значительные области.

Мифали все еще существуют во множестве мест. Возведенные эльфийскими высокими магами включают Миф Драннор, Миф Глорач, Эльфийский Двор, Миф Адоффаэр, Миф Дириалис, Миф Нантар, Миф Ондат, Миф Ринн и Миф Унноир, а также другие, ныне канувшие в историю. Мифали типа таковых на Имперской Горе Шунача, Миф Иискаре и Миф Ларасте также были сработаны неэльфами, использующими эпические заклинания.



Год Отброшенных Присяг

Год -626 АД, приблизительно за две тысячи лет до Годом Штормов Молний (1374 АД), был известен как Год Отброшенных Присяг. В этот период Фаэрун был во власти множества могущественных империй, почти все из которых впоследствии пали. В течение Года Отброшенных Присяг Нетерила приблизился к пику своей силы. Нарфелл и Роматар боролись за господство на холодных землях вокруг Озера Ашейн, Джамдатшился по всем землям к югу от Моря Упавших Звезд, а современный Калимшан поднялся на месте старого царства Корамшан. Великие эльфийские царства типа Кормантира, Иэрлэнна и Иллефарна все еще господствовали над большой частью мира, а великие dwarfskie королевства Аммариндар и Делзун все еще стояли непокоренными.

Следующая карта показывает Фаэрун, как он выглядел в Год Отброшенных Присяг. Зеленые поля Нетерила еще не были поглощены песками Анорача, старые леса Севера были больше, чем сегодня, а Джамдат еще не был утоплен высокой магией Найкrimата, но многие другие земли выглядели почти такими же, как и сегодня.





THE YEAR OF OATHS FORSAKEN (-626 DR)



ГЛАВА 3: Войны Короны

Bтусклой мгле прошлого Фаэруна, задолго до возвышения даже самых древних человеческих или дварфских королевств, эльфы основали могущественные империи по всей длине и ширине Фаэруна. Самые большие из этих империй - Эривандаар, Келтормир, Миеритар, Иллефарн, Илитиир и Шантел Отрейер - мирно сосуществовали в течение тысяч лет, прежде чем их сокрушили жадность, зависть и гордыня. Ряд порочных кровавых войн, которые разрушили древние царства эльфов, стали известны как Войны Короны.

Войны Короны состояли из пяти главных кампаний, некоторые из которых проходили одновременно, что в конечном счете вовлекло все главные эльфийские цивилизации. В течение трех тысяч лет эльфы бились друг с другом, сокрушив большинство того, что они создавали в течение тысячелетий, и занимаясь братоубийством в масштабе, которого не видывали ни до, ни после этого. Фактически, одна подраса эльфов стала настолько искривленной злом, что ее члены были навсегда выгнаны от дневного света. Эти эльфы, теперь известней как дроу, живут под землей до наших дней, и их ненависть к другим эльфам остается столь же сильной, как и в те древние времена.

Хотя время стерло многие из великих цитаделей и крепостей, построенных и до, и во время Войн Короны, удивительное количество их выжили - хотя и не обязательно неповрежденными - из-за магического сохранения. Ощущение устрашающего нестарения проникает в руины с той эры, и любой, кто входит в них, инстинктивно знает, что они уже слишком стары. Их архитектура кажется странной и почти чужеродной даже современным эльфам. Многие из этих руин также содержат смертельные магические ловушки, способные стереть не только вторгшихся, но также и сами руины, и значительный кусок окружающей их местности.

Наконец, и возможно, наиболее знаменательно - руины этой эры служат тихими памятниками трагической истории эльфов Фаэруна. Историки и философы дебатируют, были ли Войны Короны стимулом для многих последующих трагедий, которые случались с эльфами, или просто самым ранним из известных примеров склонности этой расы к бедствиям. Игро-ки-эльфы часто чувствуют печаль при исследовании руин крепостей Войн Короны, как если бы сами камни были наполнены глубоким горем, и даже персонажи-неэльфы могут чувствовать подавление или беспокойство.

ИСТОРИЯ

Многое из письменной истории Войн Короны было потеряно в ужасных битвах, произошедших в конце Пятой Кампании. Эльфийские мудрецы на Эвермите, в Эвереске и нескольких других бастионах эльфийских знаний имеют запасы немногих оставшихся хроник.

Поскольку Войны Короны имели место столь давно, следующая линия времени представляет лишь грубую оценку дат, в которые произошли некоторые события.

Линия времени

Год	Событие
-30,000	Начинается Война Селдарина. Арошни сброшена в Ямы Паутины Демонов, где она становится богиней-демоном Ллос. Солар Малкизид заклеймен и сброшен в Девять Адов.
-18,000	Некоторые дома илитири обнаруживают Гонадора и начинают тайно уважать его. В последующие столетия конкурирующие дома илитири обращаются к другим темным божествам, типа Ллос.
-17,600	Происходит Раскол, и эльфийской высокой магией создан Эвермит. Заклинание простирается во мгле времени и назад, и вперед.
-17,100	Начинается Война Трех Листьев. Шпионы и убийцы-илитири подстрекают Сайорпиир, Теарнитаар и Эйеллур к трехстороннему конфликту, чтобы не дать им объединиться в единое государство.
-15,300	Вишаанский клан Коронала Ивосаара Вишаана приходит к власти в Эривандааре.
-14,700	Цитируя семейные связи между правящими домами Эривандаара и Миеритара, вишаанты начинают делать попытки присоединения Миеритара мирными средствами. Миеритар сопротивляется.
-13,900	Миеритар достигает высоты своего магического и культурного возрождения.
-13,200	Эривандаарцы начинают совершать набеги на границы Миеритара и мешают его торговым маршрутам.
-12,000	Начинается Первая Война Короны. Эривандаар вторгается в Миеритар и давит на Шантел Отрейер с требованием принять эривандаарскую оккупацию или перенести такую же судьбу.
-11,800	Эривандаарские силы занимают Миеритар, хотя множество кланов темных и сильванских эльфов продолжает сопротивляться. Многие эльфы Иллефарна обеспечивают секретные убежища для миеритарцев.
-11,700	Начинается Вторая Война Короны. Илитиир начинает неожиданные атаки против Оришаара, союзника Эривандаара.
-11,600	Илитири до основания скигают Сайорпиир.
-11,500	Теарнитаар и Эйеллур объявляют войну Илитииру, пытаются не дать илитири продвинуться на север. Ллос посыпает лорда-балора Вендонай, чтобы совратить высокий клан илитири себе на службу. Церковь Ллос поднимается к выдающемуся положению.
-11,450	Теарнитаар и Эйеллур вторгаются в Илитиир. Более половины их сил убито искаженной предоставленной демоном магией темных эльфов.
-11,400	Эйеллур снесен темными эльфами илитири и изменническими дикими эльфами.
-11,300	Миеритар завоеван Эривандааром, таким образом, заканчивается Первая Война Короны.
-11,200	Теарнитаар падает перед силами илитири, использующими подконтрольных монстров и существа нежити. Илитиир начинает стычки с Келтормировом.
-10,900	Малкизид, падший солар, становится секретным покровителем лордов Вишаана. Начинается Третья Война Короны. Эривандаар, теперь известный как Империя Вишаантар, вторгается в Шантел Отрейер.
-10,700	Орочьи орды обрушаются на приведенные в боевую готовность армии Эривандаара и Шантел Отрейера в Битве Театра Богов. Почти семьдесят тысяч эльфов погибает, прежде чем Эривандаар выигрывает день и занимает северный Шантел Отрейер.

Линия времени

Год Событие

- 10,600 Шантел Отрейер завоеван Империей Вишаантар, что заканчивает Третью Войну Короны. Движение сопротивления возникает в Миеритаре и Шантел Отрейере.
- 10,500 Темное Бедствие превращает Миеритар в мертвую пустошь. Войны Короны останавливаются на какое-то время, пока эльфы пытаются понять, что они натворили.
- 10,450 Начинается Четвертая Война Короны. Илитиири открыто начинают поклоняться злым богам типа Гонадора и Ллос.
- 10,300 Келтормир забирает свои силы из восточного Келтормира, удерживая линию в Краю Высоких Земель.
- 10,270 С отходом Келтормира вишаанты и илитиири впервые входят в прямой конфликт.
- 10,110 Эльфийские жрецы и высокие маги Иллефарна начинают десятилетнюю молитву о спасении.
- 10,100 Илитиири уничтожает Шантел Отрейер.
- 10,000 Селдарин отвечает на тайную и божественную высокую магию эльфов, поражая илитиири. Все темные эльфы преобразованы в дроу и вытеснены под землю, заканчивая таким образом Четвертую Войну Короны. Селдарин созывает эльфов всех других кланов и наций в Эльфийский Двор, чтобы уладить разногласия и восстановить мир.
- 9900 Империя Вишаантар присоединяется к Иллефарн. На вишаантарских землях начинается преследование высоких магов и мощных жрецов, поскольку солнечные эльфы стремятся устраниć любую угрозу своей силе.
- 9800 Империя Вишаантар занимает все оставшиеся эльфийские царства на Фаэруне и начинает колонизацию Эвермита.
- 9600 Первые цивилизации дроу обнаруживают свое присутствие, беспокоя своих древних врагов в Империи Вишаантар.
- 9200 Пятая Война Короны начинается, когда Империя Вишаантар восстает против решения Эльфийского Двора, которое требует от эльфов Эривандаара устраниć своих правителей-Вишаана. Малкизид покидает дом Вишаан и отступает на инфернальные планы.
- 9000 Пятая Война Короны заканчивается чрезвычайным поражением Империи Вишаантар. Земли Эривандаара в значительной степени покинуты на века.

Хранители прошлого

В эльфийских общинах типа Эвермита, Крепости-Дома Эверески и остатков Эльфийского Двора в Кормантире большинство основных знаний о Войнах Короны легкодоступны в библиотеках и залах для изучения. Великий мудрец может знать более определенные детали, чем те, которые могут обеспечить другие хранители знаний, типа местоположения определенного города или крепости, но главным образом любой эльф с интересом к истории может сравнительно легко узнать о Войнах Короны.

Трудности часто возникают, когда члены других рас ищут этого знания. Эра Войн Короны, весьма возможно, является единственным величайшим позором в истории эльфийской расы, и эльфы не имеют никакого желания делиться ее деталями с посторонними. Особенно в общинах солнечных эльфов исследователи-неэльфы часто лишены доступа к информации о Войнах Короны. В результате большинство народов Фаэруна полагает, что Войны Короны были просто внутренней борьбой за превосходство среди эльфийских подрас.

Игроки, желающие исследовать Войны Короны, вероятно, столкнутся с сильным сопротивлением, если все в группе будут не-эльфами. Если группа, включающая другие расы, может продемонстрировать неотложную потребность в информации - вроде неизбежной угрозы эльфийской расе, которая могла бы быть предотвращена знанием Войн Короны - мудрецы могут быть более снисходительны; иначе, игрок-неэльф должен проявить смекалку, чтобы заполучить желаемую информацию.

Например, персонаж, хорошо сведущий в истории, может быть способен вспомнить достаточно деталей, чтобы сопоставить их, при проверке Истории (см. Таблицу 3-1: Информация о Войнах Короны). С другой стороны, жулик может быть способен украсть несколько томов из эльфийской библиотеки, а жрец может попытаться обойти эльфов вообще, попросив знания напрямую у своего божества.



ТАБЛИЦА 3-1: ИНФОРМАЦИЯ О ВОЙНАХ КОРОН

Знание*	Обнаруженные факты
Истории	
05	Очень базовая информация (Войны Короны - древние гражданские войны среди эльфов)
10	Базовая информация (темные эльфы были преобразованы в дроу в течение Войн Короны в наказание за свою развернутость)
15	Необычная, но базовая информация (Эривандаар, Келтормир, Миеритар, Иллефарн, Иллитицир и Шантел Отрейер были главными эльфийскими нациями, воевавшими в Войны Короны)
20	Необычные, малоизвестные знания (Важные короналы периода Войн Короны - Ивосаар, Вишаан, Гирилдин и Илоэст)
25	Редкая информация (Темное Бедствие было вызвано махинациями эривандаарских высоких магов)
30+	Чрезвычайно малоизвестная информация (павший солдат Малкизид был секретным покровителем лордов Вишаана. Изверг Вендонай привел илитицири к поклонению Ллос)

*Для не-эльфов сложность всех проверок увеличиваются на по крайней мере на 5.

ПЕСНИ И ИСТОРИИ

Поскольку Войны Короны имели место сто лет назад, сегодня о них доступна весьма ограниченная информация. Следующие рассказы известны в обществе эльфов, и большинство эльфов имеет по крайней мере элементарные знания о них. Члены других рас или менее образованные эльфийские подрасы (типа диких эльфов или кочевых лесных эльфов) знают о Войнах Короны значительно меньше, чем солнечные и лунные эльфы.

НАЧАЛО

Первая Война Короны началась как на первый взгляд незначительные споры из-за территории и управления. Эривандаарские историки обнаружили связь между семейством своего правителя, Коронала Ивосаара Вишаана, и Орритии, правящим домом Миеритара. Всегда честолюбивые, члены Дома Вишаан увидели в этой связи совершенное оправдание для требования управления Миеритаром. Темные эльфы и лесные эльфы Миеритара, стойко независимые, никогда не были заинтересованы, чтобы ими правили надменные солнечные эльфы. После нескольких столетий переговоров, препирательств и вражды с Орритии терпение Вишаана иссякло, и их армии пошли на Миеритар, решив приложить силу там, где потерпела неудачу дипломатия. Так началась Первая Война Короны.

После двух столетий борьбы Миеритар был оккупирован солнечными эльфами Эривандаара, хотя несколько кланов темных и сильванских эльфов продолжали сопротивляться. Вишаанты не могли взять Миеритар полностью под своё управление примерно пять столетий после его занятия. Тем временем, возможно, в ответ на агрессию Эривандаара против Миеритара, темные эльфы Иллитица поднялись и напали на своих ближайших врагов в меньшем королевстве Оришаар.

Заявленная предпосылка конфликта была слабой, учитывая то, что лунные эльфы Оришаара не имели никакой связи с Эривандааром, кроме торгового союза, а Иллитицири имели мало общего с осажденными эльфами Миеритара. Став первым замеченным тонко скрытым оправданием Иллитицири для захвата некоторых земель лунных эльфов, это наступление продолжило получать импульсы и в конечном счете переросло во Вторую Войну Короны.

ВТОРАЯ ВОЙНА КОРОНЫ

Из «Саги Горя», древнеэльфийское народное сказание, неизвестный автор:

«И когда народ Иллитица услышал о зверских атаках эльфов солнца Эривандаара против их северных родственников, тень пала на их сердца. Хитрые темные эльфы заявили, что тень эта была от печали и горя, и столь умно поступили они, что все попались на эту уловку. Когда Иллитицири напали на Оришаар, эльфы всех империй полагали, что пораженные печалью темные эльфы просто мстят от имени своих северных кузенов.

Но тень на сердца Ссри'Тел'Куссир пала не от печали, а от жадности и зависти. Тень оплетала их своими коварными щупальцами и нашептывала им о злых действиях и падших делах. К их собственному проклятию, Иллитицири вняли советам тени и были утянуты ей во тьму».



Предположительно, Вторая Кампания была попыткой Илитиири отомстить за своих их обиженных кузенов Миеритара, который мог похвастаться вторым из двух главных анклавов темных эльфов на Фаэруне. Дикая атака Илитиира стерла Теарнитаар, Эйеллур, Сиорпиир и Оришаар, и темные эльфы продолжали проводить зверские набеги против эльфов Келтормира в течение следующих двенадцати сотен лет.

Именно в течение этой кампании эпитет дхаэроу начали использовать для характеристики темных эльфов Илитиира. В зависимости от интонации, произношения и контекста дхаэроу можно перевести как «лик тени», «сердце ночи», «предатель» или другим, еще менее приветственным термином. Один за другим великие дома Илитиири стремились получить силу для победы над своими врагами от демонических покровителей. Видя возможность ниспровергнуть всю подрасу ко злу, Ллос послала в Илитиир балора Вендонай. Вендонай успешно привели Дом Сетомиир, правящий дом Илитиири, ко тьме, задобрав Гирилдина, его коронала, дарами темной силы. Другая высокая знать Илитиири искала подобного патронажа - некоторые потому, что завидовали новооткрытой силе коронала, другие - потому что были устремлены высечь свои собственные королевства на руинах соседних эльфийских государств.

Ведомые своими демоническими покровителями Илитиири смаковали войну и попранье эльфийских идеалов. Их предыдущее оправдание войны - месть за своих северных братьев - стало пустым после столетий кровопролития и бойни. Даже мирных лунных эльфов Келтормира все сильнее и сильнее страшили действия бывших братьев, и они начал вооружаться для карательного удара по Илитиири.

ВЕНДОНАЙ, БАЛОР-СОБЛАЗНИТЕЛЬ

Редкий среди своего вида, балор Вендонай предпочитает тонкое искусство коррупции простой радости разрушения. Когда Илитиири в первый раз начали практиковать зараженную магию и поклонение богохульным богам, Темный Селдарин Ям Паутини Демонов послал Вендонай в ответ на призыв темных эльфов. Вендонай заработал восхищение Илитиири, показав истинный характер коррупции. Хотя было бы слишком просто сказать, что он был ответственен за падение Илитиири, его демоническое влияние вылилось в варварскую свирепость атак Илитиири на своих соседей и семью.

После падения Илитиири Вендонай действовал как советник, наставник и иногда супруг Матерей-Матрон наиболее мощных семейств дроу. Его самый большой успех закончился Резней Темного Двора, атакой дуэргаров и дроу против Эльфийского Двора примерно в -4400 ЛД. Но его усилия вырастить Землю под Тенью в -2549 ЛД стоили ему покровительства Ллос, так как Паучья Королева не переваривала идею о дроу, возвращающихся в Царства Наверху.

После этого Вендонай объединился с Элтабом, Лордом Скрытого Слоя, и служил его эмиссаром на Фаэруне в течение нескольких столетий. Вендонай вернулся на Фаэрун в -623 ЛД по команде связывающего демонов нара, но был впоследствии выслан с континента на две тысячи лет эпическим заклинанием, наложенным жрецом Хоруас-Ре.

Теперь, когда ему осталось всего три года изгнания, Вендонай выглядит устремленным на свое великолепное возвращение, и он уже прстроил планы продвижении точной мести против королей-богов Малхоранда и их последователей.

ТРЕТЬЯ ВОЙНА КОРОНЫ: ТЕМНОЕ БЕДСТВИЕ

Приблизительно в -10,900 ЛД падший солар Малкизид стал секретным покровителем вишаантарских высоких магов и преподал им много ужасных секретов высокой магии. Пока Вторая Война Короны продолжила бушевать на юге, Эривандаар (теперь известный как Империя Вишаантар) сделал попытку присоединить королевство солнечных и лунных эльфов Шантел Отрейер, таким образом начав Третью Войну Короны.

Эльфы Шантел Отрейера сопротивлялись атакам Эривандаара в течение трех столетий, но со внезапной таинственной смертью Инлоэта, их коронала, они наконец сдались и дипломатично присоединились к Империи Вишаантар, таким образом закончив Третью Войну Короны.

Примерно через столетие после этого жуткий магический штурм, известный как Темное Бедствие, опустошил Миеритар. История (написанная победителями Третьей Войны Короны) говорит, что попытки Миеритара остановить армии Эривандаара и вызвали Темное Бедствие. По правде говоря, падшая магия, которая произвела его, была призвана вишаантарскими высокими магами и прошла, не встретив сопротивления, потому что убийственная кампания Вишаантара еще месяцами ранее разбила многих из высоких магов Миеритара. Темное Бедствие месяца висело над Миеритаром подобно похоронному савану, и когда его надоедливая мгла и кровавые дожди наконец рассеялись, некогда гордый лес был сведен до разорванной, ядовитой пустоши. Хотя многие из первоначальных жителей Миеритара сбежали задолго до убийственного штурма, неисчислимые невинные умерли ужасной смертью. Даже сегодня Высокая Пустошь все еще стоит пустынной, и внутренность ее усеяна руинами некогда гордого королевства Миеритара.

Лишь несколько эльфов, сведущих в истории - главным образом высокие маги и высокие священники - знает, что большинство выживших магов Миеритара отдало свои жизни в теперь уже утерянном ритуале, предназначенному для того, чтобы сохранить наследие Миеритара в надежде, что свет его когда-нибудь вновь поднимется из пепла королевства.

ЧЕТВЕРТАЯ ВОЙНА КОРОНЫ: СПУСК

Разрушение Миеритара прогневило Илитиири, по праву обвинивших в Темном Бедствии Эривандаар. Вслед за штурмом убийств Илитиири полностью направили свою высокую магию на войну, и результатом был опустошение в беспрецедентном масштабе. В пределах четырех десятилетий после Темного Бедствия Илитиири крайне разрушили царство Шантел Отрейер - самую близкую заставу сил Вишаантара.

В словах «Песни о Расколотой Короне» высокие маги илитиири «призывали камни с неба» и «заставляли землю кипеть и деревья кричать». Беженцы из обреченного королевства Шантел Отрейер рассказывали о злодеяниях илитиири, по сравнению с которыми действия Эривандаара в течение прошлых нескольких столетий кажутся попросту скучными.

Перед лицом этого дикого нападения оставшиеся эльфийские королевства собрались на великое тайное совещание и приняли решение, навсегда проклявшее эльфоподобных - илитиири, или «дхаэроу», были выброшены из покровительства Кореллона и навсегда отделены от своих братьев. Мощнейшие высокие маги и клерики Селдарина объединились, чтобы исполнить ритуал, который изменил тела илитиири так, чтобы они соответствовали искажению своих душ.

Хотя совет намеревался наказать только илитиири, ритуал изменил всех темных эльфов Фаэруна, кроме уже изменивших свои собственные формы. Искаженных темных эльфов затем вытеснили под землю объединенной мощью всех эльфийских наций. Этот случай, известный как Спуск, стал зеркалом падения Лос и ее отделения от Селдарина, и таким образом помог припечатать лояльность новой подрасы эльфов Паучьей Королеве. Слово дхаэроу, когда-то означавшее предателя, было аналогично искажено в «дроу», что и стало названием развращенных темных эльфов.

Почему все темные эльфы, а не только илитиири, были преобразованы в дроу, остается одной из оставшихся тайн Спуска. Некоторые из более скромных эльфийских теологов полагают, что это было непреднамеренным последствием того, что всегда, похоже, происходит, когда Светлый Народ умудряется перехитрить себя при применении высокой магии. На их взгляд, бедственный откол Эвермита от Фаэруна, Темное Бедствие и разрушение Джамдата попадают в ту же самую категорию.

Пятая Война Короны: Падение Эривандаара

Четвертая Война Короны и Спуск, закончивший ее, были духовно истощающими событиями, вынудившими поверхностных эльфов к шаткому миру. При очевидной настойчивости самого Кореллона Ларетиана более сотни представителей было отобрано из каждой из подрас эльфов, кроме дроу. Эти эльфы, выбранные из всех состояний и слоев общества, были перемещены в лес на востоке, подальше от конфликтов, политических и нет, чтобы они могли обсудить причины своей спорности и раздора. Это место, установленное именем Кореллона как место решения и суда, стало известным как Эльфийский Двор или Эльфийский Суд.

Во время суда многие эльфы, перемещенные Войнами Короны, стали искать полуимифическое царство Эвермит, землю вдали от других эльфийских королевств, оставшуюся нетронутой разрушительными действиями Войн Короны. Отвечая на призыв из глубины своей души, они следовали тропой в запад, которую они могли ощущать, но не видеть. Достигнув побережья, они построили корабли и приплыли в неотмеченные на карте западные моря, где наконец нашли Эвермит, он же «Вечная Встреча».

К их немалому удивлению, Эвермит уже в течение некоторого времени был эльфийской родиной. Но даже дикие эльфы - аборигены острова не могли сказать, как долго они здесь живут. В конечном счете эльфы решили, что самые высокие из домов Эривандаара заселят Остров и будут стараться «цивилизовать» его, пока не прибудет коронал, чтобы управлять им.

Тем временем, после почти тысячелетия дебатов, эльфы Эльфийского Двора осудило клан солнечных эльфов Вишаан, правящий дом Эривандаара и Империи Вишаантар, как причину раздора и страданий Войн Короны.



Наказание, предложенное для Вишаан, было серьезным - они должны были лишиться своего правления и знати, жизни которых будут отняты за их преступления против эльфоподобных. Но шпионы, которых Вишаанты внедрили среди представителей Эльфийского Двора, предупредили их о решения, позволив клану сплотить свои силы для активного сопротивления.

Пятая Война Короны началась так же опрометчиво, как и четыре до нее. По воле Малкизода безумный король Гильтас Вишаан приказал убить всех волшебников и высоких магов, противостоящих ему, рассчитывая на сыновей и братьев высоких магов, защищающих клан. Войска и сторонники Вишаанто в бытии весьма лояльны, но даже они не могли надеяться выдержать объединенную силу всех остальных эльфов - особенно при поддержке Кореллона Ларетиана. Даже Малкизид видел, что победа Вишаантов невозможна, так что он сбежал в Девять Адов, бросив солнечных эльфов на произвол судьбы.

Пятая Война Короны продолжалась всего две сотни лет до очевидного безумия лордов Вишаана, вынудившего даже самых горячих из их последователей отказаться от их поддержки. Без поддержки своих союзников -эльфов и их адского покровителя эльфы клана Вишаан были медленно, но непреклонно сокрушены союзническими силами остальных эльфийских королевств. Слухи и темные легенды рассказывают о четырех «Сыновьях Вишаан», избежавших разрушения своего клана и сбежавших на запад, чтобы выждать перед тем, как смогут с триумфом вернуться на Фаэрун во главе новой

Империи Вишаантар. Однако, серьезные ученые и мудрецы обычно начисто отвергают такие рассказы. Войны Короны наконец подошли к завершению примерно через три тысячи лет после того, как клан Вишаан первоначально разжег раздор среди эльфийских королевств. Нынешние эльфы Фаэрона редко говорят об этом безумном времени даже между собой, не говоря уж о том, чтобы обсуждать это в присутствии не-эльфов. Однако кое-что от этого в Эльфийском языке осталось. К примеру, вишаан - мерзкое проклятие и оскорбление, почти столь же мощное, как призыв эльфийского дхаэру.

ВАЖНЫЕ МЕСТА

Хотя долгий ход лет захоронил большинство важных мест этого периода истории, кое -какие рассеянные руины остались, особенно в Высоком Лесу и на Высокой Пустоши - на месте прежних королевств Эривандаар и Миеритар соответственно. Могут оставаться и другие участки - захороненные в глубинах забытых лесов и в неизведанных долинах, и возможно, магически сохраняемые от распада.

В руинах эры Войн Короны можно найти значительно мощные артефакты и магию. Эта секция дает краткие обзоры некоторых из таких мест разрушенных королевств. Местоположения этих участков преднамеренно даны неточно, чтобы мастер игры мог разместить их там, где в его кампаниях их удобнее обнаружить.

ЭРИВАНДААР

Гордое королевство солнечных эльфов Эривандаар некогда тянулось от нынешних границ Высокого Леса на востоке до берегов Реки Дессарин. В дни Войн Короны вся эта область была густым лесом. Историки наших дней изображают эльфов Эривандаара как надменную партию, считавшую себя превосходящими всех остальных эльфов, и крайне - не -эльфов.

Клан Вишаан, правящий дом Эривандаара, построил много огромных крепостей и цитadelей для военных целей, а также несколько городов, настолько красивых, что даже самый утомленный и циничный эльф заплакал бы от радости, увидев их. Их магия производила неимоверно стройные шпили из камня и кристаллов, каменная кладка была столь точной и запутанной и совершенно гладкой, что строительство было без швов. Многие из этих особенностей все еще видны в эривандаарских руинах.

АРКЕРИМ (ВЕЛИКИЙ МЕЧ)

Эта маленькая застава на границе между Эривандааром и Миеритаром быстро росла в ранние годы Первой Войны Короны, поскольку служила одним из организационных пунктов для вторжения в Миеритар. Сохраняющая магия, хранившая цитадель в течение столетий, наконец не выдержала примерно пять тысяч лет назад, и Аркерим теперь -немногим более чем запутанный беспорядок разрушенных стен и башен со сломанными верхушками. Основываясь на очевидном возрасте руин, многие по ошибке предполагают, что этот город был заставой Шаррвена.

Вишаанты растащили много здешних сокровищ в течение последнего противостояния Пятой Войны Короны, а другие эльфы разграбили еще больше после уничтожения клана Вишаан. Оставшиеся забрали себе различные монстры, что селились в руинах в прошедшие тысячелетия. Однако, несколько палат, которые были запечатаны мощными магическими ловушками, все еще содержат реликвии войн - главным образом оружие, доспехи и книги заклинаний. Руины были необитаемы, так как последний житель - бехолдер - был убит партией авантюристов из Сильверидмуна.

ПОМЕСТЬЕ ШААЛКАРА

Этот участок был назван по имени Иэлара Шаалкара, эльфа-исследователя, обнаружившего его. Никаких записей о его первоначальном названии никогда найдено не было. Историки полагают, что Поместье Шаалкара было некогда поместьем особенно влиятельного знатного солнечного эльфа, хотя и не члена клана Вишаан.

Верхняя структура разрушена, кроме нескольких низких стен и побитых остатков дорожки, которая, вероятно, шла через сад. Мавзолей на земле кажется нетронутым разрушительным действием времени, и фактически он не старше десятилетия. Группа эвереских стражей гробниц, услышав о нахождении Поместья Шаалкара, пришла на это место, чтобы осмотреть гробницы в подземелье.

Они обнаружили семейные склепы, но оказались неспособными раскопать более одного уровня, поскольку из -за некоторых странных магических оберегов и проклятий, которые они не смогли ни определить, ни пересчитать. После потери пятерых стражи могил отошли, построили мавзолей над выкопанной шахтой, чтобы защитить мертвых, и быстро распространили приказ по всем эльфийским цитаделям Фаэруна, что эту могилу строгонастного следует оставить в покое.

Недавно авантюристы начали задаваться вопросом, почему стражи могил приложили так много усилий только для того, чтобы держать народ подальше от крошечного семейного склепа черт знает где. Несколько групп рискнули пробраться к этому месту, но все, что они там нашли - причудливые магические ловушки. До настоящего времени больше никто не преуспел в открытии новых секций гробницы.

ИЛЛЕФАРН

Иллефарн процветал дольше всех эльфийских королевств эры Войн Короны. Могущественная нация, которая, как считают, на высоте своей конкурировала с Кормантиром, Иллефарн в своем расцвете управляла большой частью Побережья Меча. Приблизительно в -1100 АД лунные и солнечные эльфы - граждане Иллефарна покинули свое королевство и ушли на запад к Эвермиту. Различные руины, рассеянные вверх и вниз по Побережью Меча, служат немым свидетельством возможностей правления древнего Иллефарна, но они немногое рассказывают о жизни его народа.

Немалое замешательство окружает наследие древнего Иллефарна, потому что это название фактически носили два различных царства. Второй Иллефарн был слабым союзом между лунными эльфами Ардипа и щитовыми дварфами Дардата, сформированным в Совет Иллефарна в 342 АД. Это второе царство было недолгим государством, предшествовавшим основанию Фалорна, Царства Трех Корон, и лишь немногим подобным могучему царству древности.

СКЛЕПЫ АЭЛИНТАЛДААРА

Аэлинталдаар, столица Иллефарна, когда-то стоял там, где ныне стоит Утердип, Город Блеска. Основанный приблизительно -8500 АД, город был снесен высокой магией в -1100 АД по приказу коронала Иллефарна непосредственно перед тем, как граждане его отбыли на Эвермит.

Поскольку не осталось никаких руин, немногое известно об этом древнем городе. Единственные следы Аэлинталдаара, которые остались сегодня - склепы под Храмом Пантеона в Утердипе и эффект высокой магии, все еще сохранившийся в пределах города. И то, и другое - плотно охраняемые секреты, известные только Светлому Народу Утердипа. Склепы содержат оружие, захваченное у армии Эривандаара, а обереги высокой магии предотвращают падение города от разрушения или оседания, таким образом предохраняя целые районы Города Блеска от падения в Подгорье.

ПУТИ ПЕСЕН

Среди выдержавшего наследия Иллефарна - пути песен его поэтов-магов. Эти индивидуумы создавали обширные порталальные сети, связанные с песнями и поэмами эпической длины. Эти сети могли быть активизированы проходом по некоторым зачарованным камням, напевая песню, которой они созданы. Многие такие пути песен связывали заставы и скрытые поляны обширных лесов Иллефарна, а вместе они охватывали большинство Севера Побережья Меча.

Большинство путей песен был повреждено незадолго до Исхода на Эвермит, но по крайней мере один все еще остается, потому что благородный эльф, освобождавший их от чар, не смог позволить себе сделать это. Вместо этого он забрал с собой все доступные копии поэтической работы, активизировавшей порталную систему, и разделил ее на меньшие части, чтобы не осталось целой ее версии.

Этот путь песен, называемый Голосами Утерянного по названию песни, которая активизирует его, пролегает вдоль Реки Делимбайр. Он соединяет место около Даггерфорда, вершину около слияния рек Делимбайр и Харк, крошечный островок на вершине Сияющих Порогов, руины, известные как Эльфийский Порт, верховья Делимбайр в Когтях и затопленную скалу на отмели у побережья Болота Ящерицы (который был частью материка, когда создавался путь песен).

ИЛИТИИР

Даже вишаанты никогда не были так поносимы своими товарищами-эльфами, как темные, чудовищные илитиири. Нынешние дроу не питают к своим предкам великой любви, прежде всего потому, что илитиири служат лишь напоминанием того, сколь глубоко пали темные эльфы. Из -за ненависти, которую все остальные эльфы пронесли к илитиири через тысячу лет, от Илитиира осталось меньше руин, чем от любого другого королевства эры Войн Короны. Большинство тех, что уцелели - искривленные места тьмы и зла, построенные незадолго до Спуска. Как эти места выжили до нынешних дней - остается тайной, хотя некоторые говорят, что они были со хранены самой Ллос или одним из других богов дроу с извращенным чувством юмора.



АТАМОЛТ (ЖЕЛЕЗНАЯ ЯМА)

Построенная в течение Второй Войны Короны, Железная Яма была одной из самых больших крепостей иллитири. Лабиринтообразный ряд туннелей, подземелий и катакомб около того, что является теперь Озером Пара, Атамолт был одной из первых подземных структур, построенных темными эльфами. Если бы другие подрасы эльфов знали о нем в то время, они восприняли бы его существование как уверенный признак падения иллитири в безумие и зло.

В подземных алхимических лабораториях Атамолта иллитири создавали искривленных чудовищ и исследовали безобразные заклинания столь мерзкой природы, что даже нынешние дроу смущаются использовать их. Поверхностные эльфы никогда не нашли Атамолт, и хотя ранние дроу унесли столько его сокровищ, сколько смогли, много темных и мощных секретов все еще лежат скрытыми в его забытых хранилищах.

ЦИТАДЕЛЬ СЛИЗИ

Хотя ее название ассоциируется с образом укрепленного замка, Цитадель Слизи - фактически не более чем зловонная пещера. Вырезанная выродками-иллитири в форму, которую они посчитали подходящей для храма Гонадара, цитадель использовалась для ужасающих ритуальных пожертвований вражеских пленников в течение Войн Короны. Из-за своего изолированного подземного расположения эта пещера относительно хорошо сохранилась, хотя все еще наполнена слизью и илами. В недавние годы здесь обосновался заговор еретических дроу, посвященных поклонению Гонадару. В Цитадели не осталось известных реликвий Войн Короны, но бесстрашные (и имеющие крепкие желудки) авантюристы могут быть способны захватить сокровища, принесенные сюда нынешними ее обитателями.

МИЕРИТАР

Лишь несколько руин эры Войн Короны уцелело на Высокой Пустоши, частично благодаря тому, что эта область превратилась в необитаемую пустошь. Населяющие ее порочные монстры и разрушительные эффекты Темного Бедствия гарантировали, что большинство этих мест остается пустынными руинами, интересующими только самых энергичных ученых. Однако, несколько участков все еще сохраняют некоторый остаток своей прежней силы.

ДВЕРЬ КРААНФАОРА

Расположенная приблизительно в 100 милях к югу от Секомбера, эта впадина в Высокой Пустоши отмечает прежнее местонахождение Цитадели Краанфаора, одной из самых больших школ волшебников Миеритара. Сегодня все, что осталось от цитадели ряд щелей и полузахороненных стен. Маленькая пещера на западной стороне лощины ведет в комплекс пещер, вырезанных столетиями бегущей воды.

Здесь все еще есть останки Миеритара, несмотря на столетия нечастых занятий багбирами и лекроттами. В восточной части комплекса пещер стоит украшенная орнаментами каменная дверь. Резьба, сделанная в миеритарском стиле, изображает нескольких эльфов-заклинателей, работающих магией с драконами. Многие пробовали раскрыть секрет Двери Краанфаора, но никто так и не нашел способа открыть ее, и все, кто пытался прокопать ход в палату за ней, потерпели неудачу.

Некоторые полагают, что за этой дверью может скрываться великая библиотека Краанфаора, и обнаружение ее открыло бы многие секреты эльфийской высокой магии.

НАСЛЕДИЕ ВОЙН КОРОНЫ

Хотя это древняя история даже для эльфов, Войны Короны оставили несмыываемое наследие на лице Фаэрруна. Они повлияли на каждый из аспектов развития континента - от географического (разрушением Миеритара и последующим созданием Высокой Пустоши) до социального (спуск иллитири и рождение дроу). Эта секция обсуждает пути, которые мастер игры может включить это наследие в кампанию, используя зерна приключений и некоторые из древних, забытых наследий Войн Короны.

ЗЕРНА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Кроме очевидного «исследования древних руин, чтобы найти сокровища» есть много путей для включения аспектов Войн Короны в кампанию наших дней. Например, приключение может проходить в неких древних руинах, или историю Этих древних эльфийских конфликтов можно вплести в кампанию целиком.

ЧЕТЫРЕ СЫНА

Пираты беспокоили эльфийские корабли, путешествующие Эвермиту и от него. Эта ситуация сама по себе достаточно необычна, так как пираты редко пытаются напасть на эльфийские суда из страха, что те могут бы нести высоких магов или других мощных заклинателей. При дальнейшем выяснении всплывает еще более тревожна я информация. Пираты используют корабли эльфийской постройки и несут флаги с необычным геральдическим изображением, в котором мудрецы признают эмблему Империи Вишаантар. Являются ли эти пираты «четырьмя сыновьями Вишаана», на которых ссылаются в древних эльфийских легендах и пророчествах, или они просто шарлатаны, надеющиеся выиграть на суеверии и страхе?

МЕСТЬ С КЛАДБИЩА

Незадолго до падения Шантара Отрейера мощный лунный эльф -высокий маг предвидел неизбежное поражение своей нации поместил себя и нескольких солдат в состояние мистического застоя, который будет длиться, пока он не сможет вновь сплотить защитников Шантара Отрейера. Но заклинание сработало катастрофически неправильно.

Хотя оно и поместило высокого мага и его силы в глубокую дремоту и привязало их души к телам, оно не остановило разрушительного действия времени. Теперь, после столетий полумертвой дремоты, высокий маг и его ужасные последователи возникли снова, и они думают, что Войны Короны все еще идут.

Существа: Используйте для солдат-нежити статистику Призраков [Wraith]. Высокий маг - Лич [Lich]. Если ваши игроки недостаточно продвинуты, чтобы иметь дело со столь эпической угрозой, уменьшите его уровни достаточно для подгонки уровня опасности и просто не упоминайте в описании его статус высокого мага.

ЗАХОРОНЕННЫЕ СЕКРЕТЫ

Высказывание "Некоторые вещи лучше не беспокоить" весьма истинно по отношению к останкам эры Войн Короны. Следующие места содержат лишь несколько из забытых секретов Войн Короны и эльфов, боровшихся с ними.

ХРАМ ЛЛОС ИЛИТИИРИ

Когда илитиири в первый раз открыли Темный Селдарин и начали поклоняться ему, они не совсем понимали своих новых божеств. Они знали, что Ллос - богиня-паучиха, но они гораздо меньше представляли себе характер других богов своего безобразного пантеона. В результате многие из их ранних храмов содержали иконографию и ритуальные комнаты, которые современные дроу рассмотрят в лучшем случае - сомнительными и в худшем - богохульными. Пауки под масками скакали с иловыми монстрами, а восьминогие эльфы-нежить с мечами наблюдали за ними. Постепенно, по мере того как их высокие священники умирали ужасной смертью от рук их оскорбленных богов, ранние культуры Ллос определили приемлемые формы поклонения, и религия илитиири приняла форму, знакомую нам по нашим дням. Несколько ранних храмов илитиири можно найти в Шааре, служащими домом для различных монстров -аракидов.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ФОРТЫ

Множество древних фортов в различных состояниях усеивает взорванный пейзаж Высокой Пустоши. Останки Эривандаара, эти маленькие сильно укрепленные комплексы были размещены в неприятных областях Миеритара так, чтобы эривандаарским силам было легчеправляться с повстанцами, мятежниками и другими подрывными элементами.

Каждый профессиональный форт был окруженный составной стеной из цемента и кирпича, оплетенной различными эффектами сопротивления заклинаниям и усиливающей магией. Внутри стен были бараки, подходящие для компании солдат-солнечных эльфов, гнездо на двенадцать гриффонов и маленькая отдельная башня для эривандаарских боевых магов.

Жрецы были размещены в каждом форте, чтобы снабжать солдат продовольствием, питьем и лечением, а волшебники использовали свою магию предсказания, чтобы разнюхать о нарушителях спокойствия прежде, чем они смогут подстрекать местные народные массы к восстанию. Система была удивительно эффективна, поскольку сравнительно маленький отряд солдат мог контролировать большие территории, в то время как главная сила регулярных отрядов встречалась с врагом на поле битвы. Большинство этих профессиональных фортов было снесено в течение Пятой Войны Короны и ее последствий, но несколько из них все еще рассеяно по Высокой Пустоши. Большинство их теперь служит как цитаделями и заставами монстров, устроивших в них свои логовища.



ГЛАВА 4: КОРОЛИ-БОГИ ВОСТОКА

Саги и барды по всему Фаэрну рассказывают фантастические истории о первых человеческих империях, которые возникли в дальневосточных землях бесчисленные века назад. Между пышными равнинами Пустыни Рорин и ледяными северными пределами Великого Ледника пять различных человеческих империй стали могущественными под руководством своих богоподобных правителей. Народы этих империй занимались рабством в масштабах, неизвестных ни одной расе, кроме юань-ти, совершали великие магические злодействия и вели катастрофические войны, в которых сталкивались великие армии и погибали невыразимые тысячи. Столетия конфликтов, разрушений и снижения империй в конечном счете стерли эти империи с лица Фаэруна, оставив на восточной части континента неисчислимое множество руин. Невероятное богатство и забытые знания скрыты среди некоторых из этих разбитых осколков прошлого, ожидая, когда их откроют те, кто смел и не боится приключений.

Восточные империи древности управлялись абсолютными тиранами с безграничными амбициями. Первой из них было человеческое царство Имаскар - таинственное королевство одержимых жаждой власти артефакторов -изобретателей, решивших достичь превосходства втайной магии. Они использовали свою магию, чтобы доминировать над другими и даже достигли других миров, чтобы поработить тамошний народ.

Ободренные своими успехами, имаскарские волшебники стали настолько высокомерными и смелыми, что посмели бросить вызов богам - что и привело к их крушению. При помощи своих божеств рабы сбросили цепи имаскарских владык и основали династию-близнецы Малхоранд и Унтер.



Северные империи Нарфелл и Роматар начинали гораздо скромнее. Банды воинов из обеих наций некогда служили наемниками в армиях Унтера и Малхоранда, и эта связь с двумя южными империями зажгла имперские желания в нарских и роматарских правителях. Многочисленные королевства северного Фаэруна вскоре были объединены под злым императором, обязанным извергским лордам, и новая империя, которая называлась Нарфеллом, стал искривленной землей, заполненной зловещими прихожанами демонов. Ромвиранцы обратились к магической войне, и сила их приходила от воинов-волшебников и их боевой магии. Роматарские маги создали армии конструкций, вооруженных устрашающей смесью меча и колдовства, и использовали их для завоевания окружающих территорий. В течение следующих столетий Нарфелл и Роматар непрерывно сталкивались из-за земли и ресурсов. Эти две империи оставались ожесточенными врагами и в конечном счете начали войну, которая закончилось их взаимным уничтожением.

ИСТОРИЯ

Историки указывают на длинную историю божественного заступничества и катастрофических войн восточного Фаэруна как на доказательство экзотического прошлого, очень отличающегося от такового запада. В конце концов, именно на востоке боги впервые приняли смертные формы, и был открыт гигантский портал к другим мирам, принесший на Фаэрн сотни тысяч иноземных орков и людей.

Со времен поселения первых людей на Востоке многочисленные королевства возникали и падали, было выслано несколько древних народов. Из пяти восточных империй лишь Унтер и Малхоранд выжили до наших дней, но сила их заметно уменьшилась от своих предыдущих высот.

Линия времени

Год	Событие
-8350	Имаскарские племена заселяют обширную плодородную равнину в области, которая потом станет Пустыней Рорин.
-8123	Имаскарские артефакторы создают первое постоянное экстрапространственное место. Очарование их такой магией скоро преобразовывает проекты имаскарских городов.
-7975	Основан Инупрас, Имперский Город Имаскара. Первый имаскарский император Умиатин принимает титул лордаартефактора.
-6422	Основан имаскарский город Солон.
-4370	Подозрительная чума подкашивает имаскарские города.
-4366	Имаскарские артефакторы открывают парные порталы в другой мир и магически похищают тысячи людей, чтобы те служили им рабами. Затем артефакторы устанавливают планарный барьер, чтобы предотвратить контакт между рабами и их божествами. Через какое-то время рабы смешиваются с имаскарцами, и их потомки станут самостоятельной народностью, позже названной мулами.
-3891	Согласно приказу Лорда-Артефактора Оманонда, имаскарские артефакторы создают Имаскаркану - семь изделий, в которых навечно записаны огромные магические знания империи.
-3234	В Метвуде основана имаскарская застава, известная как Метос.

Линия времени

Год	Событие
-2489	Божества имаскарских рабов обходят планарный барьера, посылая свои физические проявления и воплощения на Торил через Астральный План. Помазаны их первые божественные миньоны, и имаскарские рабы восстают против своих владык.
-2488	Хорус убивает лорда-артефактора Юварая, Императора Имаскара. Инуpras падает, отмечая конец Империи Имаскар. Опустошение, вызвавшее падение империи, обращает эти места в Пустыню Рорин.
-2487	Бывшие имаскарские рабы мигрируют на запад к берегам Моря Аламбер. Имаскарские беженцы уходят в Подземье, забирая с собой Третий Имаскаркану.
-2481	Илфемон, имаскарский лорд, основывает скрытый город Глубинный Имаскар в области Корня Земли Подземья.
-2135	Некоторые из бывших рабов Имаскара основывают город Скалд, который скоро становится столицей новой нации по имени Малхоранд.
-2087	Других бывших рабы Имаскара строят город, называемый Унталассом, который становится столицей новой нации под названием Унтер.
-1967	Начинается первая Малхорандо-Унтерская война.
-1961	Лидеры Малхоранда и Унтера договариваются об общей границе -Реке Мечей.
-1500	Малхорандская экспансия заканчивается заселением Приадора и аннексией Мархома, Равнин Пурпурной Пыли и Пустыни Рорин. Унтерская экспансия вытесняется в заселение Предела Волшебников и большой части Восточного Шара.
-1482	Малхоранд завоевывает восточное царство Семфар.
-1250	Унтерское расширение на север от Предела Волшебников встречается с сопротивлением звездных эльфов Юирвуда. Подобное расширения около Великой Трешины провоцирует конфликт с золотыми дварфами.
-1124	В Семфаре основана Малхорандская застава Семкрун.
-1081	Малхорандский волшебник Тэйд и те, кто конспирируются вместе с ним, восстают против империи и побеждены. Тэйд казнен.
-1075	Войны Врат Орков начинаются в регионе, где сейчас находится Тэй. Изменнические малхорандские волшебники используют имаскарскую порталную магию, чтобы открыть планарные врата в мир орков. Малхоранд нанимает наемников-нар ов, роматарцев, рашеми и соссrimов на борьбу с орочими захватчиками.
-1071	Орочий бог Груумш убивает малхорандское божество Ра - это первое известное богоубийство. Унтерские боги Иннанна, Гирру, Ки, Мардук, Наина-Сии, Нергал и Уту также убиты орочими божествами.
-1069	Врата Орков разрушены, и вторгшиеся орки побеждены в Приадоре.
-1050	Сет убивает Осириса.
-1048	Изис возрождает Осириса. Хорус-Ре бьется с Сетом и становится руководителем малхорандского пантеона. Заканчивается Первая Малхорандская Империя.
-970	Нентиарх Тароса строит свою столицу в Дун-Тароса и выковывает Корону На рфелла. Он начинает завоевывать окружающие королевства паров и объединяет их под своим правлением.
-946	Армии Нентиарха уничтожают Шандолар, столицу Ашаната. Все королевства паров объединены в империю, названную Нарфелл.
-900	Поднимаются нарекая и роматарская империи. Ромвиранцы основывают Винтеркип.
-714	Джилгим становится королем-богом Унтера. Заканчивается Первая Унтерская Империя.

Линия времени

Год	Событие
-623	Год Подрезанных Крыльев: Попытка Нарфелла вторгнуться в Мал хоранд и Унтер морским путем проваливается.
-425	Год Наследственных Голосов: Паладины Осириса уничтожают малхорандский город Секрас.
-160	Год Каменного Гиганта: Нарфелл и Роматар начинают свою финальную войну - десятилетний катаклизм с призывом лордов-демонов и аватара Коссуга. Сформировано секретное роматарское содружество сестер для сохранения роматарских знаний.
-135	Год Старых Начинаний: Малхорандцы основывают Кенстен (современный Безантур) на побережье Предела Волшебников.
-82	Год Ведьмы: Подпольный орден ведьм под масками возникает около Озера Тиру лаг и открывается народу Рашемена.
-75	Год Кожаного Щита: Союз ведьм и варваров свергает лорда-демона Эльтаба и формирует нацию Рашемен.
108	Год Наводнения: Река Аламбер разливается, разрушая Унталасс.
202	Год Клыкастой Перчатки: Аркаиуны из Эльтаббара вторгаются в Малхоранд и Унтер и продолжают набеги на города и городки обоих царств в последующие два года.
481	Год Губящей Лозы: Северные города Делхантл и Ладоткунд объявляют о своей независимости от Унтера.
504	Год Затмения Сердца: Тет и Нетра объявляют о своей независимости от Унтера. Унтер начинает военную кампанию, чтобы вернуть мятежные города.
625	Год Ливней: Город Эскалант отделяется от Унтера.
545	Год Гнездящейся Гарпии: Малхорандский волшебник Незрам покидает свою башню на берегу Озера Азулдат, чтобы исследовать другие миры
677	Год Резонирующей Тишины: Джилгим посылает военно-морскую армаду на Агларонд, чтобы сокрушить непослушные города Предела Волшебников. Ужасные штормы вынуждают унтерский флот повернуть обратно.
679	Год Алого Пояса: Унтер признает суверенитет городов Предела Волшебников, и Вторая Унтерская Империя заканчивается.
722	Год Последней Охоты: Великий Друид Лет ха провозглашает древний титул Нентиарха и возводит крепость деревьев на зараженных руинах Дун-Тароса.
731	Год Видений: Второе наводнение опустошает Унталасс. Джилгим забирает горную цитадель убитого коричневого дракона Вулломискана и переименовывает ее в Цитадель Черной Золы.
823	Год Плавущих Лепестков: Моурктар отделяется от Унтера.
922	Год Плещущей Рыбы: Красные Во лшебники вырываются у Мал хоранда Приадор в битве у Тазалхара и основывают нацию Тэй. Делумайд, малхорандский имперский город, снесен Красными Волшебниками. Заканчивается Вторая Малхорандская Империя.
929	Год Вспыхивающих Глаз: Несколько чессентских городов формируют союз под предводительством военачальника Чаззара и отделяются от Унтера.
976	Год Убийственных Заклинаний: Отражено малхорандское вторжение в Тэй.
1018	Год Драконьей Ярости: Король Чаззар из Чессенты погибает в битве против сахуагинов. Его тело так и не находят, так что его народ предполагает, что он стал богом.
1030	Год Военачальников: Зулкиры становятся правящим органом Тэя.

Линия времени

Год	Событие
1098	Год Розы: Тэйское вторжение в Малхоранд терпит неудачу.
1117	Год Правления Двенадцати: Чессента разваливается на повздорившие города-государства
1183	Год Жуткого Привидения: Паладины Осириса сравнивают с землей город Секрас и очищают от последователей Себека Реку Мечей.
1248	Год Кокатрайса: Рехорустеб II становится Фараоном Малхоранда.
1280	Год Мантикоры: Тэй начинает вторжение в Малхоранд и почти наводняет Султим.
1301	Год Трубы: В Унтере активизируется культ Тиамат.
1317	Год Блуждающего Вирма: Чума Дракона на Внутреннем Море наносит огромные потери Унтеру.
1320	Год Наблюдающего Холода: Аконхорус II становится Фараоном Малхоранда.
1321	Год Скрывающейся Смерти: Аласклербанбастос, Великий Костяной Вирм, появляется от Наездников Неба и начинает летнее господство ужаса в Чессенте.
1324	Год Гrimuara: В Унтере заканчивается Чума Дракона.
1357	Год Принца: Хорустеп III берет трон Малхорандав возрасте 11 лет.
1358	Год Теней: Тиамат убивает Джилгима, и в течение их битвы сильно поврежден Унталасс. Ассуран (Хоар) убивает Раммана, заканчивая унтерский пантеон. Бунты прорываются по всему Унтеру, и империя падает в хаос. Эйо убирает имаскарский планарный барьера, и vogloshenya малхорандских божеств покидают Торил, чтобы воссоединиться со своими божественными сущностями.
1359	Год Змеи: Высокие священники Джилгима бегут с военной элитой Унтера в Цитадель Черной Золы. Силы Туйган сносят Цитадель Рашемар.
1360	Год Башенки: Вулканическое извержение, созданное магией, хоронит под магмой семфарский город Солон.
1365	Год Меча: Аласклербанбастос и следующие за ним молодые цветные вирмы захватывают контроль над Трескелом, Тамором, Мордукином, Горой Тулбейн и Мысом Наблюдателя.
1369	Год Перчатки: Взрывается остров, известный как Корабль Богов. Приливные волны затопляют Алаор и Безантур, причиняя много разрушений. Малхоранд ненадолго захватывает Алаор.
1370	Год Пивной Кружки: Тэй отирает Алаор и восстанавливает его верфи и поселения при помощи эпической магии.
1371	Год Арфы Без Струн: Малхоранд вторгается в Унтер, начиная Третью Империю Малхоранда. Армия Гниющего Человека наводняет Дун-Тарос, вытесняя Нентиарха в изгнание в Йешелмаар.
1372	Год Дикой Магии: Глубинный Имаскар заканчивает тысячелетия изоляции, посыпая исследователей во внешний мир. Вулканические извержения в Дымящих Горах хоронят Цитадель Черной Золы под лавой.
1373	Год Разбойных Драконов: Чаззар вернулся, чтобы восстановить королевство Чессента.
1385	Год Плача: Малхоранд уничтожен Магической Чумой. В волшебник Глубинного Имаскара Усуси Манааллин основал империю Высокого Имаскара на ее бывших территориях. Большая часть Унтера была охвачена Магической Чумой и перенесена в мир Абейр. Часть драконорожденной нации Тиманчебар была переселена из Абейра на земли, ранее оккупированные Унтером. Сзасс Тэм изгнал совет Зулкиров и установил контроль над Тей.

Линия времени

Год	Событие
1479	Год Нестареющего: Синий дракон Гестаниус использовала армию драконьего отродья, фиолетовых червей и других миньонов, чтобы попытаться завоевать Высокий Имаскар, как часть своего заговора с целью получить больше очков в ксорвинаале Бримстоуна. Чаззар снова становится правителем Чессенты. Под его руководством Чессента наконец смогла завоевать Трескель, сделав его вассальным государством. Драконорожденные Тиманчебар сформировали царство Тимантер, названное в честь их родного царства и царства, которое, по их мнению, они разрушили.
1486	Год Пустоты: Во время Второго Раскола боги Малхорандского Пантеона вернулись на Фаэрун и быстро сплотили Мулани, чтобы свергнуть Имаскари. Вскоре они объединили свои силы с Незрамом, который помог им в конфликте. В конце 1486 ЛД имаскарцы проигрывали войну и решили обратиться за помощью к драконорожденным Тимантерам. Вместо этого драконорожденные предпочли открыто разорвать дипломатические отношения, поскольку они не забыли, что имаскарцы не смогли выполнить свое обещание помочь им во время их политического кризиса с Чессентой в 1479 ЛД. Армия унтера накануне великой битвы против Ширанцев они внезапно вернулись на Торил в рамках Второго Раскола. Гилгим воспользовался новой ситуацией и быстро повел их против драконорожденных Тимантера, начав Первую Тимантер-Унтерскую войну. Армия унтеритов, поддержанная демонами, смогла вернуть себе большую часть своей старой северной территории.
1487	Год Триумфа Лунных Лордов: Мулани выиграли войну и свергли правителей Высокого Имаскара. Выжившие имаскарцы были вынуждены бежать на Равнины Пурпурной Пыли или в экстрапланарные убежища. После окончания войны империя Высокий Имаскар прекратила свое существование. Боги Малхорандского пантеона решили остаться в Королевствах и снова править возрожденной нацией Малхоранд. Чессента снова распалась на враждующие города-государства.
1489	Год Королевы Воинов: Армия унтеритов снова попыталась вернуть все бывшие земли Унтера.



ХРАНИТЕЛИ ПРОШЛОГО

Истории о древнем Востоке существуют в удивительном изобилии, прежде всего потому, что Малхоранд и Унтер наслаждались такой долговечностью. Однако, многие из имаскарских, нарских и роматарских записей были утеряны в катаклизмах, погубивших эти империи. Унтерские и малхорандские писцы записывали не только истории своих земель, но также и главные события, которые имели место в соседних царствах. Эти древние тексты все еще хранятся в храмах и тайных башнях по всем Старым Империям.

Из этих двух источников малхорандские записи значительно точнее, чем унтерские. В течение многих столетий своего правления в Унталассе Король-Бог Джиагим часто переписывал древнюю историю, чтобы прославить свою роль в событиях и похоронить истории, противоречащие его утверждениям.

Игроки, пытающиеся изучить историю о восточных империях, имеет богатую информацию, но с увеличением уровня деталей источник становится более важным. Персонаж, сведущий в истории, может быть способен вспомнить определенную информацию с проверкой Истории (см. Таблицу 4-1: Информация о Восточных Империях).

ТАБЛИЦА 3-1: ИНФОРМАЦИЯ О ВОСТОЧНЫХ ИМПЕРИЯХ

Знание [*] Истории	Обнаруженные факты
05	Очень базовая информация (<i>Малхоранд и Унтер основаны почти три тысячи лет назад</i>)
10	Базовая информация (<i>Нарфелл и Роматар были великими империями, которые существовали с Малхорандом и Унтером, но давно пали</i>)
15	Необычная, но базовая информация (<i>Мулан Малхоранда и Унтера происходят от рабов, давным-давно свергших Имаскар. Имаскарская Империя была древним и мощным царством, расположенным там, где сейчас находится Пустыня Рорин</i>)
20	Необычные, малоизвестные знания (<i>Нары были призываителями извергов. Многие из унтерских божеств погибли, борясь против вторжения орков и оркских божеств в Войнах Врат Орков, которые шли там, где сейчас находится Тэй</i>)
25	Редкая информация (<i>Персонаж знает местоположение определенного нарского, роматарского или имаскарского города или цитадели</i>)
30+	Чрезвычайно малоизвестная информация (<i>Персонаж знает места погребения и приблизительное траурное богатство одного или более главных малхорандских фараонов</i>)

ПУРПУРНАЯ БИБЛИОТЕКА

Илфемон, основатель города Подземья Глубинный Имаскар, приказал, чтобы его народ составил письменную историю

Имаскара, чтобы его богатая история никогда не была забыта. Этот том хранится в пределах экстра-пространственных хранилищ Пурпурной Библиотеки Глубинного Имаскара наряду с древними артефактами и очень многими тайными письменами. Библиотека -священная святыня, посвященная

древним имаскарцам.

КАМЕНЬ КЕСТА

В северных предгорьях Гор Меча Дракона стоит забытый монумент, который был когда-то известен как Камень Кеста. Этот обелиск имеет более 60 футов в высоту и, хотя он несколько побит погодой, рассказ, вырезанный на четырех его поверхностях, все еще четок. Камень Кеста хранит записи истории смертей Войн Врат Орков - в частности, роли различных малхорандских божеств и смерти унтерских богов, типа Нергала и Мардука.

Камень исписан архаичной формой Малхорандского, предоставленной иероглифами (сложность расшифровки записи Анализ 25).

ПЕСНИ И ИСТОРИИ

Популярные мифы наших дней о восточных империях включают истории о враждующих королей-богах и грязных связывающих демонов. Они и многие другие столетиями передаются от барда к барду.

ПЬЕСЫ БОЖЕСТВЕННОСТИ

В Скалде малхорандцы празднуют своих богов, свою историю и культуру ежегодно в разгар лета. На продолжающемся весь день праздновании показывают организованные церковью пьесы, выдвигающие на первый план великие события прошлого. Каждая пьеса начинается на восходе солнца и многократно повторяется до заключительного исполнения на закате.

Местные барды и актеры изображают богов с уважением, хотя их человеческие качества выдвигаются на первый план. Равные Хоруса-Ре часто насмехаются над его твердым подходом к жизни. Близорукие планы импульсивного Сета всегда терпят неудачу, и все же так или иначе этим неудачам в конце концов помогает Хорус-Ре. Красные Волшебники на потеху толпы изображаются как неуклюжие негодии.

В 1374 АД к Пьесам Божественности была добавлена новая работа. «Взятие Унтера» является перепостановкой смерти Джиагима и спасения унтерского народа армиями фараона.

ЦИКЛ ОГНЕННОГО ЗАКАТА

Вичларан Рашемена хранят устную эпопею, известную как Цикл Огненного Заката. Этот древний рассказ описывает головокружительное повышение силы роматарцев, их жажду к механическим ужасам и их катастрофическое разрушение от рук вызывающих извергов колдунов. Очень немногие за пределами Рашемена когда-либо слышали эту эпическую песнь в ее полной, жуткой длине, и ведьмы отказываются позволять записывать ее.



ВАЖНЫЕ МЕСТА

Люди древнего Востока построили могущественные нации, отличающиеся от существовавших где-либо еще. Царства, детализированные здесь - древние и экзотические, и история занимает тысячи лет.

ИМАСКАР

Таинственная и могущественная Имаскарская Империя, доминировавшая над центральными Землями Орды примерно четыре тысячи лет назад, начала свое повышение к силе там, где теперь находится бесплодная пустошь, известная как Пустыня Рорин. Одно время гордые имаскарцы провозглашали своими все земли между Метвудом на западе и отдаленными Горами Катакорос на востоке. После того как империя была свергнута, выжившие имаскарцы торопливо покинули свои города. Рабы-мулан также ушли, прежде всего потому, что они презирали своих прежних владык до такой степени, что даже выбросили все имаскарские вещи.

Имаскарцы строили свои города и городки из пурпурного камня, добываемого в горах, окружающих Пустыню Рорин. Чрезвычайная долговечность этого камня - главная из причин, по которой столь много имаскарских руин сохранилось до наших дней. Такие места, однако, весьма опасно исследовать из-за множества их защит. Большинство разрушенных имаскарских городов и башен артефакторов защищено конструкциями (обычно големами), направленными на принятие мер против вторжения. Кроме того, великое недоверие и маскарцев к священникам и богам привело артефакторов империи к установке умных оберегов заклинаний и магических ловушек, строго запрещавших божественную магию. Некоторые из этих оберегов наказали заклинателей порочной обратной реакцией тайной энергии, пропорциональной освобожденной божественной энергии.

Порталы и экстрапространственные места были на расцвете империи обычными средствами транспортировки, и многие из них все еще существуют в пределах имаскарских руин. Артефакторы также использовали порталы, чтобы путешествовать по своим городам, а самые богатые даже использовали их для перемещения в пределах своих домов. Большинству рабов доступ к порталам был запрещен, так что они должны были ходить по тесным и узким улицам имаскарских городов пешком. С ходом лет большинство этих стареющих порталов стало работать со сбоями и порталной утечкой. Присутствие многочисленных порталов в одном месте создает препятствия для исследователей, так как каждый дверной проем может соединяться с некоторым неизвестным местом назначения. Хуже всего то, что распадающиеся порталы на Элементные Планы, когда-то обеспечивавшие имаскарцев жаром и водой, теперь из-за своей утечки угрожают затопить окружающие области огнем, льдом или чем-то еще хуже.

БХАЛУИН

Затонувший город Бхалуин отдыхает на большом острове в Озере Яркой Звезды, приблизительно в 10 милях от побережья западного Семфара. Бхалуин был северным портовым городом Имаскара и военным центром империи. Армии, размещенные здесь, служили авангардом империи против частых вторжений драконов с севера.

Многие их руин Бхалуина уходят в озеро и частично лежат под несколькими футами воды. Хорошо сохранившийся королевский дворец из розового камня с семью стройными минаретами стоит в центре разрушенного города. Бхалуин теперь занят последователями мертвого бога Миркула. Их лидер - Виандос Риппек (нейтрально-злой мужчина-человек жрец Миркула), одержимый священник, посвятивший себя восстановлению имаскарской магии, которая использовалась против малхорандских богов тысячелетия назад. В то время как последователи Бхалуина прочесывают в поисках этой магии верхние руины города, маленькая армия нежити служителей Риппека ищут в подводных областях. Виандос надеется обнаружить артефакт или заклинание, способное убить нынешнего бога смерти - ненавидимого им Келемвора.

ЦИТАДЕЛЬ ДЖОРХАТ

Высоко в Горах Джорхат к северо-востоку от Пустыни Рорин стоит разбитый имаскарский замок, некогда известный как Цитадель Джорхат. Хотя столетия резкого климата и пренебрежения к настоящему времени разбили многие из его структур до осыпающихся груд щебня, руины все еще представляют собой силу, неизвестную большинству современных крепостей.

Эта цитадель была некогда протяженным комплексом, состоящим из многочисленных террас, лестниц, туннелей и навесов, откуда имаскарская армия наблюдала за соседним Кара-Туром. Эта крепость была столь эффективной, что оказалась одной из последних оплотов, противостоявших восстанию мулан. Когда восстание достигло ее ворот, артефактор Мардава выпустила могущественное заклинание, чтобы защитить Джорхат от рабов-мулан. Заклинание закончилось бедствием, убив и атакующих рабов, и защитников цитадели. Кроме этого, выпущенные энергии превратили Мардаву в ночную тень-нежить (хаотично-злая женщина), и она с тех пор бродит по нижним уровням Джорхата.

МЕТОС

Крепость по имени Метос была самой западной заставой Имаскарской Империи. Во время ее строительства в Метвуде это было значительная структура с достаточным экстрапространственным местом, разместившая пять тысяч солдат. Имаскарские артефакторы создали многочисленные демипланы, содержащие сады и охотничьи угодья, чтобы сделать комплекс самодостаточным. Доступ к любой части Метоса требовал правильного порталального ключа.

Крепость была покинута, когда Лорд -Артефактор Юварай призвал свои армии на борьбу с рабами -мулан. Имаскарский генерал, размещенный в Метосе, оставил крепость фактически неуправляемой, уверенный, что ее сложные порталальные защиты могут отогнать любых захватчиков. Легенды утверждают, что беженцы-тёрами, убегающие от рабовмулан, каким-то способом получили доступ в имаскарскую крепость и селились там в течение столетий перед миграцией на запад, в земли, ныне известные как Унтер, Чессента и Тёрмиш.

ДВОРЕЦ ПУРПУРНОГО ИМПЕРАТОРА

Неотмеченный на карте каменный шпиль высится над дюнами известковых глин Пустыни Рорин, отмечая местоположение Инупраса, имперской столицы Имаскара. Дворец Пурпурного Императора близ сердца города является прекраснейшим из известных примеров работ имаскарских артефакторов с экстрапространственными местами. Дворец изнутри в десять раз больше, чем снаружи, и содержит сотни огромных залов, хранилищ и тайных палат, включая Великую Имперскую Библиотеку.

Во время восстания рабов великая битва за Инупрас шла высоко над Имперским Дворцом. Лорд-артефактор Юварай, владеющий легендарным томом Имаскарканы, шел в бой на своем медном драконе, чтобы присоединиться к своим артефакторам в захватывающей битве заклинаний против королей-богов Джилгима и Анура. Разрушительные тайные и божественные энергии, выпущенные в этом конфликте, снесли имперский город и превратили Рорин в пустыню. Дворец Пурпурного Императора остался невредимым, возможно, потому, что он был защищен оберегами эпической магии. За десятилетия после восстания метущие пески Пустыни Рорин поглотили останки Инупраса, а также чудесный дворец императора.

Волшебница из Глубокого Имаскара, Уусси Манаалин, начала исследовать дворец в 1374 ЛД. Используя магию, она перенесла дворец на пустынные равнины Малхоранда и основала Скайлэйв вокруг него.

РАВНИНЫ ПУРПУРНОЙ ПЫЛИ

Эта северная область Пустыни Рорин - обширная пустошь пурпурных дюн, каменных скал и каменистых разбитых земель. Мелкий пурпурный песок излучает слабую магию - небольшое наследие магических энергий, выпущенных во время битв заклинаний, объявивших о падении империи. Множество древних тайных башен, сделанных из пурпурного камня, лежит скрытыми среди массивных холмов песка и потухших вулканических конусов, и спектральные маги-нежить, оставшиеся от имаскарских артефакторов, заполоняют разбитые земли. Эта область также - дом опасных хищников, особенно коричневых, синих и латунных драконов. Несколько оазисов усеивают северный край этой пустынной области, обеспечивая проходящим караванам воду и убежище.

Раудор

Разрушенный город Раудор частично захоронен павшей скалой и песками пустыни на западных склонах Гор Щит Рорин. Исторические записи глубинных имаскарцев указывают, что Четвертый Имаскаркан был потерян здесь при падении города.

На милях вокруг руин зловоние распада наполняет воздух. Немногие рассказы, существующие о Раудоре, говорят о пересиливающем все присутствии зла, которое управляет скользящими существами, живущими в рабских туннелях города. Фактически же теперь в Раудоре живет единственный пожиратель разума старший мозг (Под). Давно уже это существо поглотило последних пожирателей разума сообщества и начало сходить с ума от столетий изоляции. Старший мозг бесплоден и неспособен произвести потомство, но его сопровождают три мозговых голема, которые охотятся в горах на гоблинов, доставляя их на трапезу своего владыки.

В 1372 АД было мало историй о руинах, в которых говорилось о непреодолимом злом присутствии, которое управляло паразитами вокруг них. Записи Глубинного Имаскари предполагают, что Четвертая Имаскаркана находилась там во время падения города. Более ста лет спустя, в 1497 АД, этот слух вышел за пределы Глубинного Имаскара.

Рорин, Пустыня Пыли

Некогда пышная долина, эта область, теперь известная как Пустыня Рорин, была местом рождения Имаскарской Империи. Большинство выживших имаскарских структур можно найти в пределах этого обширного пространства пурпурной пыли. Пурпурные дюны, увенчанные белыми шапками соли, идут во всех направлениях. Колossalные блоки затвердевшей лавы, выступающие из песчаной пустоты, служат напоминанием о разрушительных силах, связанных королями-богами и артефакторами во времена битв, предшествующих падению Имаскара. Невыразимое количество забытых имаскарских городов, цитаделей и гробниц лежат под песками Рорин, потерянные для памяти всех, кроме граждан Глубинного Имаскара.

Пустыня Пыли - дом множества бродячих ифритов и джиннов, большинство которых - потомки элементалей, поработленных имаскарцами. Так же здесь живут пурпурные черви и драконы (в первую очередь коричневые, синие и медные), устраивая свои логовища под дюнами и в руинах. В дополнение к регулярным жителям, Чоун Старый (законно-нейтральный мужчина-человек монах), блуждающий монах из Кара-Тура, бродит по Пустыне Рорина в своих личных поисках просвещения. Он знает местоположение, но не названия различных руин, хоть он и не потрудился исследовать их.

Солон

Разрушенный город Солон находится к востоку от Гор Щит Рорин на северо-восточном краю Пустыни Рорин. Хотя Солон за столетия восстанавливается дважды, теперь он опять лежит в руинах.

Причина его последнего падения - магически вызванное извержение, покрывшее город золой и магмой десять лет назад. Правитель Солона, Амбучар Девайям (законно-злой мужчина человек лич), очевидно, сам и причинил бедствие неправильным употреблением имаскарского артефакта. Выжившие сообщали, что незадолго до извержения некромант раскопал таинственную святыню, посвященную темным параллельным и квазиэлементным силам льда, золы и вакуума. Святыня все еще остается заключенной внутри массивной сферы из черного камня.

Малхоранд

Империя Малхоранд трижды переживала взлеты и падения, пока не была уничтожена во времена Магической Чумы. После Второго Разделения, когда боги Фаэрнуна начали выбирать Избранных для исполнения своей воли, несколько смертных потомков старых богов Малхоранди оказались одержимыми своими божественными предками и немедленно начали войну против имаскари. С помощью Незрама, Странствующего по миру, вернувшиеся божества и их слуги-муланы одержали победу, оттеснив имаскари на восток, в пустыню, и начали процесс восстановления своей старой нации заново. На пике могущества Малхоранд удерживал обширные земли к востоку от Моря Упавших Звезд, которые простирались от Тэя до отдаленного Семфара и включали Пустыню Рорин большую часть Восточного Шаара.

Забытые молитвенные башни и погребальные пирамиды, символы древних божественных династий империи, лежат рассеянными по всему Малхоранду и его прежним доменам. Эти руины украшены стилизованными рисунками, изображающими богов, занятых размышлением. Погребальные пирамиды видных божеств содержат огромные количества золота, украшенных саркофагов и похоронных принадлежностей, наполненных божественной силой. Такие места, как правило, защищались многочисленными ловушками и охранялись големами намного сильнее, чем таковые где-либо еще.



Делхумид

В течение восстания Тэя против его родительской империи, изверги снесли малхорандскую провинциальную столицу Делхумид. Теперь разрушенный город - протяженная масса развалин и щебня, в которой ни от одного из зданий не осталось более одного этажа. Ходят слухи, что изверги Абисса и грязные существа Подземья живут в лабиринтах туннелей под старым городом. Несмотря на эти ужасы, авантюристы часто посещают Делхумид в поисках его легендарного золота и божественных артефактов. Тарчион Араунтра Тэлхун (законно-злая женщина человек волшебник), текущий правитель тарка Делхумид, требует доли любого богатства, возвращенного авантюристами, ис следующими разбитый город.

Кепетур

Молитвенная башня Кепетура - покинутый обелиск в области южного Пирадоса Тэя. Во время тэйского восстания Красные Волшебники забрали себе некоторые из малхорандских молитвенных башен в спорной области и разбили остальные до щебенки. В Кепетуре священники и божественные миньоны Анура сумели сдерживать Красных Волшебников в заливе несколько десятидневок, но башня пала вскоре после прибытия архииизверга Эльтаба.

Едва заполучив контроль над Кепетуром, Эльтаб открыл постоянные врата в Абисс, через которые демоны продолжают идти на Фаэрун до наших дней. Но заклинания оберегов, размещенные там Красными Волшебниками, не позволяют божествству извергов Кепетура покинуть обелиска. Ходят легенды, что в Кепетуре все еще есть много божественных реликвий, которые его защитники укрыли перед приходом Эльтаба.

Земля Мертвых

Эта святая долина по краю Гор Меча - место погребения малхорандских королей-богов. Долина содержит множество клонящихся пирамид, зиккуратов и высоких обелисков, в каждом из которых размещены останки воплощений божеств Малхоранда. Все могилы продуманно украшены божественными сценами и иерогlyphическими записями. Самая великолепная из них массивный памятник, вырезанный из целой горы - могила Фараона Хорусереса II.

Короли-боги традиционно хоронились с невероятными сокровищами, включая великолепные драгоценные камни, золотые монеты и личные принадлежности, которые они носили при жизни. Смертельные механические ловушки и големы из драгоценного камня защищают мертвых внутри их гробниц, в то время как великолепные служители внимательно наблюдают за священной долиной своих богов.

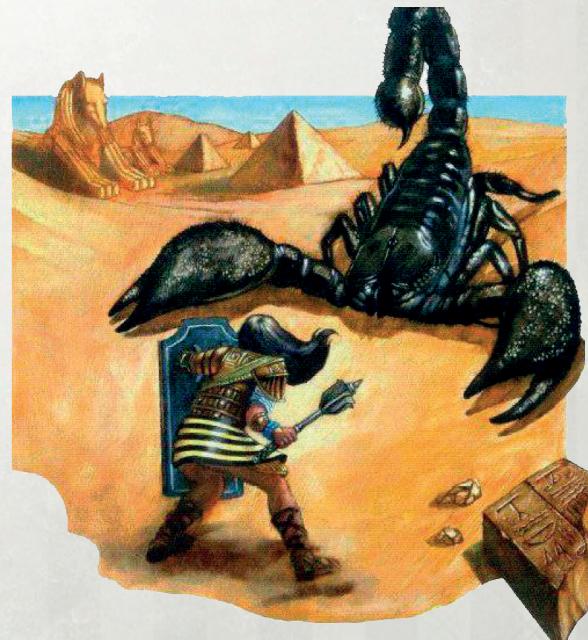
Секрас

Этот маленький город по Реке Мечей служил главным центром поклонения Себеку, очень презираемому малхорандскому божеству рек. С безмолвного одобрения Хоруса-Ре паладины Осириса снесли город и сбросили всю собственность храма в реку. Начиная с разрушения Секраса его руины были местом размножения крокодилов-оборотней и сфинксов. Однако недавно бог Себек назначил Сипаи (нейтрально-злы́й человек женщина великолепный служитель Себека) секретным стражем Секраса. Начиная с принятия этого священного обета, она вернула из реки реликвии своего бога и медленно восстанавливает храм. Она бдительно выслеживает любые признаки паладинов Осириса.

Семкрун

Город Оракула Семкрун был основан более двадцати пяти столетий назад на равнинах южного Семфара. Город в конечном счете стал центром изучений предсказания и стал известен тем, что здесь находился Оракул Фахзакум, артефакт со способностью предсказывать будущее. Просители издалека, аж из Кара-Тура и Нетерила, разыскивали Семкрун и награждали священникам городам щедрые суммы денег в надежде получить доступ к оракулу. Переименовав себя во Владык Оракула, жадные священники требовали дань со всех, кто задавал вопросы оракулу. Они использовали подносимое золото, чтобы строить могущественные дворцы, обелиски и погребальные пирамиды, имитируя построенные божественными династиями в Скалде.

Слово о высокомерии священников в конечном счете достигло королей-богов, пославших свои армии, чтобы наказать Семкрун. Все Владыки Оракула пошли под меч, и богохульствующее население города было порабощено. Великолепные служители погребали Семкрун под землей и песком, стерев его с лица земли. Название Семкруна было уничтожено со всех карт и свитков, так что немного записей в наши дни несут его название.



Дальнейшая судьба Оракула Фахзакума остается неизвестной, хотя слухи связывают артефакт с блуждающим пророком, известным как Серкент Воюющего Промежутка (нейтрально-добрый человек мужчина волшебник).

Около 1360 АД руины города были обнаружены исследателями приключений. Сейчас Семкрун представляет собой несколько полуразрушенных обелисков на поверхности и множество подземных помещений.

Нарфелл

Человеческая империя, известная как Нарфелл, некогда тянулась от Гор Шпили Гиганта до Озера Ашайн, затрагивая южные земли, которые в конечном счете стали Импилтуром, Великой Долиной, Тескам и северо-западной частью Тэя Немного твердынь и еще меньше городов паров пережило катастрофическую войну, которая разрушила империю, а те, что еще существуют, рассеяны по всем землям, которыми некогда владел Нарфелл.

Типичные крепости наров были приземистыми зданиями с многочисленными подземными уровнями и комнатами. Каждая крепость имела по крайней мере одну палату призыва, которая использовалась для вызывания извергов. Нары -колдуны размещали глифы и обереги по всем подземным уровням, чтобы защититься от безудержных извергов. Крепости более мощных призывающих Нарфелла часто имели портала, ведущие к Абиссу и Девяти Адам. Многие руины наров все еще заполнены демонами и дьяволами, вызванными почти двадцать столетий назад.

Мечта о восстановлении империи Нарфелл уже давно угасла к 14-му веку. К тому времени Нарфелл был холодной землей, где проживало примерно 20 варварских племен наров, почти все из которых мало или совсем не знали о зловещем прошлом своих предков, просто были озабочены тем, чтобы просто выжить, несмотря на суровые зимы, опустошившие их родину.

Когда в 1350-х годах АД орды нежити Короля-Чародея Чжэнъи маршировали по соседним землям, племена Нарфелла пережили коллективную опасность и подготовились к войне. Однако они были избавлены от ужасов войны, когда силы Гарета Драконьего Погиба перехватили армии Короля-Чародея и принесли победу региону во время Кровавых Войн.

В середине 15-го века изменение погодных условий привело к тому, что климат для племен Нар стал все более суровым и холодным. Некоторые отчаявшиеся члены искали силы, которыми когда-то владели те, кто находился в империи Нарфелл, основывая постоянные дома возле древних разрушенных крепостей и снова занимаясь искусством связывания демонов

Город Плачущих Привидений

По берегам Озера Ашайн в Великой Долине лежат руины некогда гордого города наров, известного как Шандолар.

Когда его лидеры отказались присоединиться к новой империи, Нентиарх Тараса разрушил город. Сегодня руины заполнены сотнями привидений и духов. Перед возвышением Нарфелла Шандолар был столицей незначительного королевства наров Ашанат. страха - жертвами беспощадного гнева древнего Нентиарха.

К середине-концу 14-го века шаарские племена использовали некоторые из более легко доступных туннелей руин южного Шандалуара в качестве захоронений для своих почитаемых умерших, но избегали беспокоить более глубокие области под холмами

Дун-Тарос

Ранее имперская столица Нарфелла, теперь Дун-Тарас - разбитые руины глубоко в сердце Ролинсвуда. В последние дни империи роматарские боевые маги опустошили Дун-Тарас, оставив лишь разрушенные башни, разбитые храмы и щебень.

Дун-Тарас был фактически неизведанным начиная с его падения. Когда-то здесь стал жить мощный друид, взяв себе титул Нентиарха после лордов -наров древности. Он вырастил на руинах живую крепость деревьев, стараясь очистить Ролинсвуд от грязной инфекции Нарфелла. Однако, недавно некто таинственный, называемый Гниющим Человеком, и его армия зараженных существ прогнала друида и взяла руины под свой контроль.

Теперь оставшееся от Дун-Тараса лежит полузахороненным под гниющими массами мертвых и умирающих деревьев. Авантуристы, ищащие полные сокровищ хранилища под Дун-Тарасом должны пробраться мимо массы растительности, а также мимо Гниющего Человека.



КРЕПОСТЬ ПОЛУДЕМОНА

Одни из немногих руин наров в пределах владений Рашемена, эта твердыня расположена в Северной Стране, около Озера Ашнейн. Чужеземный камень, из которого построен форт, предотвратил его от разрушения от рук ромвиранцев. Камень стен крепости при касании холоден, как лед, и выделяет безопасные пылающие зеленые испарения. Гигантские железные ворота в форме демонического лица отмечают вход.

Ведьмино отродье по имени Лоск (хаотично-злой мужчина боец-волшебник) недавно провозгласила древнюю твердыню своей. Её банда головорезов и воров теперь ищет в подземельях что-нибудь ценное.

В 1479 АД группа нежити Дуртана, объединившаяся с неизвестной силой, возможно, Наром, использовала крепость в качестве своей оперативной базы. Армия, состоящая из берсерков-рашеми и фейри и возглавляемая Аотом Фезимом, атаковала крепость и загнала Дуртанов и их приспешников-нежить в туннели под фортом в битве при Крепости Полудемона.

КРЕПОСТЬ НАРДЕР

Руины этой крепости лежат на дальнем восточном краю Леса Летир. В дни империи Крепость Нардер служила сборным пунктом для армий наров, готовящихся напасть на роматарцев. Однако, когда конфликт наконец достиг этой области, неизвестное роматарское заклинание снесло Нардер до массы сломанного камня.

Грязная, искривленная болезнь теперь проникает из руин древней крепости, просачиваясь из подземелья, отравляя окружающую воду, почву и воздух. При помощи других друидов прежний Нентиарх Дун-Тараса работал, чтобы очистить искажение, но прогресс был медленным из-за частых атак от демонов хезру, скрывающихся в гробницах крепости. Нентиарх боится, что источник злой силы - скорее всего, «пересаженный» кусок Абисса находится в сердце крепости.

ЗАМОК ДЖАСТААТ

Эти обваливающиеся руины - все, что осталось от огромного замка, который был построен высоко на западных склонах Горы Нар задолго до возведения Нарфелла. Архаичные тексты называют королей-священников Джастаата первыми нарами, которые вели переговоры с демонами Абисса. Покинутый по неизвестным причинам, замок лежит под вечным одеялом снега и льда начиная с падения Нарфелла.

Крионар, изменнический белый вирм-драколич, устроивший логовище на Горе Нар около замороженного замка, рассматривает любого посетителя Джастаата как потенциального шпиона Культа Дракона. Убийственный характер Крионара и отдаленное местоположение замка до настоящего времени препятствовали исследователям.

В какой-то момент примерно или до Года Безмолвной Слезы, 1439 АД, Красный Волшебник-отступник Бранимерн Ритил Ритил (законно-злая женщина человек волшебник) и ее приспешники прибыли в руины в поисках утраченных магических знаний древних связующих демонов Джастаата. Они убили Крионара и воздвигли среди руин замка крепость, которую было видно даже из Билдубариса. Из своей крепости Бранимерн провела следующие несколько десятилетий, исследуя и планируя завоевание окрестных территорий. Все это время местные нары держались подальше от развалин, опасаясь, что Крионар может быть еще жив.

ВАЛ МУРТАГ

Опустошенная разрушающей землю роматарской боевой магией, крепость наров Вал Муртаг была разрушена в течение заключительной войны между этими двумя империями. Расположенный на западном краю Великой Долины, замок Вал Муртаг был безобразным духовным центром Нарфелла по поклонению демонам. Рушащиеся стены из старого камня - все, что осталось от поверхностной структуры, но глубокие хранилища под руинами держат пойманых демонов, беспокойную нежить, украденные роматарские сокровища и секреты грязных ритуалов, некогда преобразовывавших смертных в извергов.

В течение последних нескольких недель Красный Волшебник-отступник и ее фамильяр-импи систематически исследовали Вал Муртаг, надеясь раскопать его демонические секреты. Бранимерн Ритил (законно-злая женщина человек волшебник) активно избегает незнакомцев, потому что она живет в постоянном страхе возмездия со стороны своего прежнего владыки - Неврона, тэйского Зулкира Призыва. После его смерти в 1478 АД, Бранимерн Ритил продолжила исследовать тайны наров, и имела грандиозные планы по завоеванию Нарфелла, Великой Долины, Рашемена и даже Тей.



РОМАТАР

Угнездившись в северных пределах восточного Фаэрона, Роматарская Империя быстро расширилась, доминируя над землями к югу от Гор Ледяного Края и к северу от Озера Эльтаббар на земле, которая ныне является Тэем, включая западную половину Бескрайней Пустоши. Подобно своему врагу Нарфеллу, Роматар был недолгой империей, продержавшейся менее девятисот лет. Его катастрофический конец был настолько абсолютным, что осталось немного его следов. Роматарские руины обычно состоят из нескольких высоких башен, сгруппированных вместе, охраняемых смертельными боевыми заклинаниями. Твердыни и цитадели обычно защищались оберегами, чтобы не дать войти аутсайдерам, и множество неповрежденных заклинаний-ловушек, нацеленных на извергов, вложено в крыши и стены. По мере того, как эти магические защиты стареют и распадаются, они выпускают в окружающий ландшафт причудливые магические энергии, искажая близлежащую флору и фауну.

АЛМОРЕЛ

Заселенный более пятнадцати столетий назад на высоте Роматарской Империи, Алморел пережил своих основателей и стал одним из главных торговых городов Бескрайней Пустоши. Город, лежащий на южном берегу Озера Мглы, является регулярной остановкой для караванов и авантюристов, путешествующих по Золотому Путю. Глубоко под Алморелом находится обширная система древних подземных туннелей и покинутых военных палат. Эти комнаты содержат механические ужасы, созданные ромвиранцами определенно для того, чтобы выслеживать и заманивать в ловушки извергов Наров.

Туйганы полностью игнорировали его во время Ордынской войны, когда они двигались на запад, к Рашемену. В 1369 АД Фаэрунские купцы из Невервингера, Сембии и Утердипа начали создавать в городе торговые аванпосты

МАЯК КАИРН

Прямо на восток от Гор Восхода руины Маяка Каирн отмечают самую южную границу Рашемена. Город был первоначально основан роматарским боевым магом. На вершине скалы он создал маяк, светившийся мерцающим сине-зеленым светом. Этот огонь был волшебным образом создан как часть навигационных средств для путешественников по империи. Приблизительно две тысячи лет назад Маяк Каирн служил тайником для магического оружия.

Сам город располагался вокруг основания башни и был построен из того же красного сланца, что и сама башня, из-за чего он сливался с основанием башни. Маяк Каирн находился в упадке, поскольку торговля постепенно сместилась на юг, большинство построек были очень ветхими или полностью разрушенными. Большая часть города была заброшена примерно за двадцать лет до 1359 АД, хотя некоторым руинам было более 500 лет.

После вторжения Туйган Хухронг Рашемена разместил здесь маленький гарнизон воинов, чтобы внимательно наблюдать за конными наездниками Бескрайней Пустоши. Однако, в начале 1373 АД Маяк Каирн был атакован неизвестным врагом, сровнявшим город и вырезавшим жителей. На немногих оставшихся стоять каменных зданиях видны огромные выбоины - вероятно, от атак некоего гигантского когтистого существа. Вичларан подозревают, что в конечном счете за разрушение города ответственны Красные Волшебники.

ГОРОС

Несколько старых роматарских руин усеивает эту отдаленную горную часть Тэя. Самые известные среди них - Бронзовая Боевая Башня, построенная древним Роматарским магом Воетасом. Предвидя надвигающуюся гибель своей империи, Востас скрыл свою боевую башню громадным заклинанием оберега, сделавшим ее невидимой и необнаружимой магией. Востас умер с падением Роматара, и боевая башня перешла к его потомкам. Текущий владелец - Иарокна Нучлев (нейтрально-злая человек женщина колдун), изменническая Вичларан. Эпическое заклинание, которым Востас укрыл Бронзовую Боевую Башню, все еще функционирует, сохраняя Иарокну и роматарские секреты башни хорошо скрытыми.

КОЛЬЦО ГОЛУБОГО ПЛАМЕНИ

По границе между Рашеменом и Бескрайней Пустошью стоят причудливые Роматарские руины, состоящие из пяти взломанных и разрушенных башен, установленных кольцом. Каждая из оставшихся башен издавала странные механические звуки и излучала сильную магическую ауру, которая разрушает любое чтение божественной магии в пределах 100-футового радиуса и делает весьма опасным делом призыв сверхъестественных существ. (Любой пытающийся вызвать сверхъестественное существо в пределах 100 футов от кольца должен преуспеть в проверке соей заклинательной характеристики сложностью 15 + уровень заклинания или быть поглощенным серым пламенем, наносящим 1д6 пунктов урона огнем за уровень предпринятого заклинания призыва).

Во время Чумы заклинаний, в Год Синего огня, 1385 АД, пламя, вырывающееся из башен, стало более интенсивным и сменило свой серый цвет на цвет синего огня, связанный с катастрофическим событием. Они приобрели те же свойства, что и серый огонь, но, при этом, заставляли близлежащих существ получать заклинательные шрамы или даже превращаться в чудовищ.

Земли, окружающие башни, были населены бродячими заклинаниями, которые, казалось, обладали собственным разумом и волей.

ВИНТЕРКИП

Построенный на западном краю Бескрайней Пустоши у Великого Ледяного Моря, этот древний город был некогда столицей Роматарской Империи. Хотя его дворцы были давно разрушены леденящим холдом, огнем и распадом, его подземные каменные залы остались в большинстве своем неповрежденными. Множество глубинных, перекрученных проходов и тщательно скрытых комнат служат немым свидетельством стратегического склада ума, которым славились древние ромвиранцы.

Одинокая ведьма-беур и ее служители-орглации шарили в туннелях Винтеркипа каждое лето, но они уходят с первым снегом. Ходят слухи, что Вичларан знают самый безопасный путь этим изолированным руинам, но немногие желают совершить столь ненадежную поездку по бесплодным степям Бескрайней Пустоши.

В 1374 ЛД гелугон Ультазэль поработил несколько отрядов ледяных троллей и начал попытки создать себе вотчину. Он послал несколько отрядов совершить набег на Золотой Путь.

УНТЕР

Некогда могущественное царство, владевшее землями к югу от Моря Упавших Звезд, а также южной половиной Полуострова Агларонд, ныне Унтер - заметно уменьшенная империя на грани полного исчезновения. В течение своего первого имперского возвышения Унтер расширялся на Чессенту, Шаар и части Дамбрата и Истгандда. Чтобы распространять унтерскую религию на эти новые земли, короли-боги требовали строительства храмов, зиккуратов и других религиозных памятников по всей империи. Со смертью унтерского пантеона и последующим снижением империи эти структуры были в значительной степени покинуты. Подобно малхорандским религиозным участкам, унтерские руины - россыпи религиозных артефактов и богатств, защищенных огромными конструкциями и ловушками, грозящими смертельным ядом.

В 1385 ЛД большая часть Унтера была охвачена Магической Чумой и перенесена в мир Абейр. Часть драконорожденной нации Тиманчебар была переселена из Абейра на земли, ранее оккупированные Унтером. В 1479 ЛД эти драконорожденные сформировали царство Тимантер, названное в честь их родного царства и царства, которое, по их мнению, они разрушили.

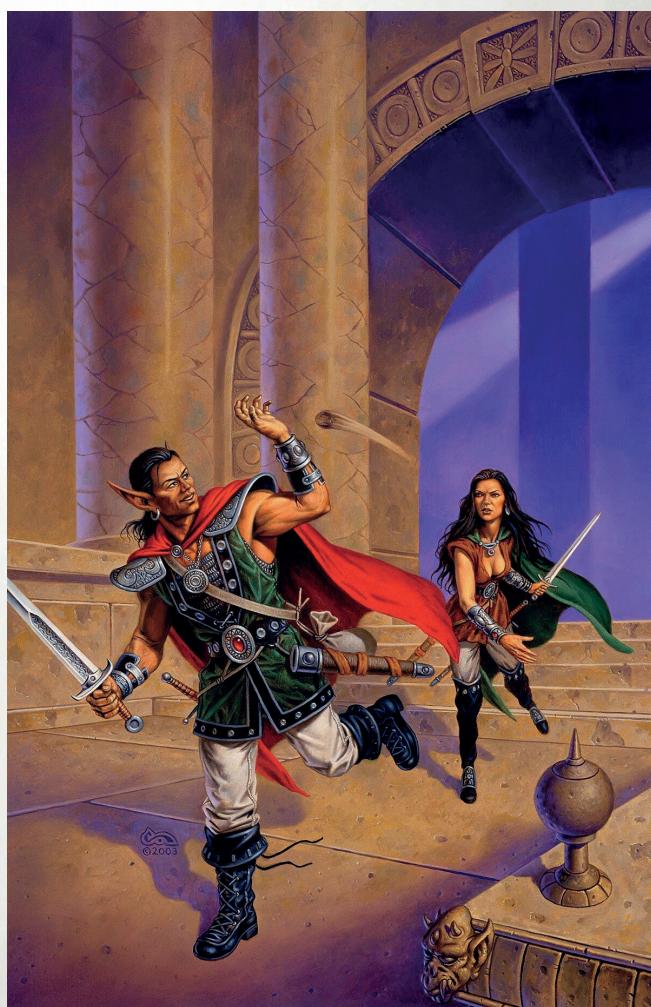
Во время своего пребывания в Абейре выжившие среди унтерцев и оккупационных малхорандских армий в Унтере стали рабами ширанских дженази. Услышав мольбы людей Унтера, второе воплощение Гилгима возникло, чтобы защитить их в конце 15-го века. Чтобы победить абейранцев, Гиагим заключил договор с повелителем демонов Граз'зтом в обмен на армию демонов. Однако накануне великой битвы против Ширанцев они внезапно вернулись на Торил в рамках Второго Раскола.

ЦИТАДЕЛЬ ЧЕРНОЙ ЗОЛЫ

Более шести сотен лет назад унтерское божество Джилгим превратил покинутое логовище дракона на юго-восточном склоне Дымящих Гор в свою личную цитадель. Отец Побед назвал свою новую крепость Цитаделью Черной Золы, из-за болотистой трясины вулканической золы, окружающей подножие горы.

Когда лояльные жрецы и высокие чемпионы Джилгима были вынуждены бежать от бунтов, последовавших за смертью их короля-бога, цитадель стала их тайным святилищем. Годами генералы готовили свое возвращение к силе, в то время как священники молились о возвращении своего короля-бога. Тем временем солдаты широко добывали в туннелях горы драгоценные камни для финансирования наступающей войны.

Усилия преданных Джилгима окончились в 1372 ЛД, когда вулканическая деятельность охватила цитадель перегретым облаком пламенной золы, убив почти всех, кто был внутри. Структура теперь почти полностью захоронена в золе, которая помогает защитить драгоценные камни, оружие и божественные магические изделия, лежащие в ее хранилищах. Множество хуекувов - нежити, оставшейся от жрецов Джилгима - теперь заполоняют это место.



Могилы богов

Когда боги Унтера умирали, они погребались в зиккуратах со срезанными вершинами, далеко от цивилизованных областей. Инанна, Гирру, Ки, Мардук, Наина-Сии, Нергал, Рамман и Уту - все они были отправлены на отдых этим способом, но тело Джилгима никогда не было восстановлено для похорон.

Поскольку унтерские священники боялись общественного позора в случае, если дремота их богов будет нарушена, они заполнили зиккураты ловушками и другими опасностями, чтобы сдержать воровство. Саркофаг каждого мертвого бога был помещен глубоко в пределах лабиринтоподобной системы комнат и проходов зиккурата. Механические ловушки, многие из которых содержали опасный яд, были помещены в замки дверей и залы. Ловушки управлялись так, чтобы или выводить из строя, или прыжком активизировать другие, создавая каскад смертельных эффектов. Наконец, гигантские каменные големы были включены в различные палаты как часть стен.

Великий Курган

Прямо у Великой Дороги, около самой южной части Ролинсвуда в Великой Долине, находится Великий Курган, массивный могильный холм, окруженный многочисленными меньшими насыпями. Великий Курган был построен в неспокойные дни Первой Унтерской Империи в качестве могилы для убитого унтерского бога Нергала. Джилгим наблюдал похороны и запечатал все еще живущее семейство Нергала и его служителей внутри меньших могил, окружающих таковую божества. Как только все могилы были захоронены под глиняными холмами, Джилгим убил строителей, поднял их как нежить-тварей склепа и заставил охранять Нергала и его семейство.

Путешествующие в области Великого Кургана часто рассказывают о столкновениях со скелетной нежитью, которая задыхается, как будто отчаянно пытаясь дышать. Являются ли эти существа тварями склепа Джилгима или беспокойная нежить - остатки семейства Нергала - остается тайной.

Унталасс

Ветхая бывшая столица Унтера ужасно страдала от естественных бедствий и столетий пренебрежения. Великие наводнения дважды разрушали огромные секции Унталасса, погружая целые кварталы города в грязь и навоз. Такой урон редко восстанавливался; Джилгим просто приказывал построить по-старому новые структуры. Захороненные области Унталасса ныне формируют значительный нижний город, населенный прежде всего крысами-оборотнями и ламиями.

Самые большие руины в Унталассе - Зиккурат Вечной Победы - великолепный дворец короля-бога Джилгима. Дворец некогда возвышался на 300 футов и мог похвастаться шестнадцатью рядами покрытого синей эмалью кирпича, украшенного золотом, серебром, латунью и другими драгоценными металлами.

Под зиккуратом проложен лабиринтообразный комплекс нижних уровней и туннелей, в которых священники-джилгимиты управляли бюрократией Унтера.

Почти пятнадцать лет назад колossalная битва Джилгима с Тиамат разрушила наземную часть дворца-пирамиды и рассеяла преданных Джилгима. Зиккурат с тех пор остается пустынным. Сегодня руины дворца патрулируются малхорандскими солдатами, имеющими приказ предотвратить любое разграбление легендарного богатства Джилгима. Генерал армий Малхоранда в Унталассе, Лорд Хеменхет (законно-добрый мужчина человек паладин Хорус-Ре) готовится раскапывать Зиккурат Вечной Победы. Он ищет достойных добровольцев среди великолепных служителей Малхоранда, чтобы войти в смертельную пирамиду и вернуть ее легендарные сокровища фараону.

В 1487 АД, после того, как Второй Раскол привел унтерцев из Абайра на Торил, второе воплощение Гилгима отвоевало город у ламий и начало разрабатывать проект по перестройке города как столицы возрожденного Унтера.

Наследие старых империй

Неисчислимые реликвии прошлого усеивают земли Востока. Немногие варианты приключений, описанных здесь - лишь царапины на поверхности потенциала кампаний в этих экзотических землях.

ЗЕРНА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В королевствах, где боги жили среди своего народа и демонов с удовольствием приглашали в качестве союзников, количество возможностей для возбуждающих и необычных приключений кажется неограниченным.

Связывание демона

Несколько людей, считавшихся в Теске и Великой Долине пропавшими, вернулись месяцы спустя с извергскими физическими признаками. Они не помнят, что случилось с ними, но они явно не люди и орки, которыми некогда были. Поскольку новости об этих событиях стали достоянием общественности, паника распространилась по обеим странам. Должностные лица взвалили вину на передающуюся по воздуху чуму, но реальный преступник - Амуруул (хаотично-злой мужчина человек волшебник), сумасшедший волшебник, изучивший темное колдовство древнего Нарфелла. Амуруул теперь ищет более сильных жертв, из которых он сможет создать даже более мощных подиизвергов.

Голем из божьей плоти

Встревоженная разрушением унтерского пантеона, Нидиба (законно-злая женщина-жрец Джилгима) вела исследования, чтобы создать голем из мертвой плоти старых богов.

За прошедшие десять лет она врвалась в различные могилы богов и погребальные пирамиды, чтобы приобрести мумифицированные останки мертвых унтерских проявлений и воплощений малхорандских божеств.

Нидиба полагает, что голем «божьей плоти», которого она создаст, будет обладать способностями аватара и станет достаточно мощным, чтобы наказать оскорбительную малхорандскую династию. Великолепные служители в Малхоранде знают о воровстве из гробниц их богов, но они не связывают эти инциденты с разграблением могил в Унтере.

ЗАХОРОНЕНИЕ СЕКРЕТЫ

Злые маги Недоступного Востока скрыли некоторых из своих самых грязных созданий в секретных подземельях и башнях, которые ныне лежат в руинах. Многие из этих древних мест оставались незамеченными и непотревоженными в течение столетий.

ЗАБЫТЫЙ РОМАТАРСКИЙ АРСЕНАЛ

Незадолго до конца войны с Нарфеллом отчаянные роматарские боевые маги создали опытный образец конструкции для уничтожения своих врагов. К сожалению, ромвиранцы были разбиты прежде, чем они смогли проверить свои новые конструкции. Множество причудливых големоподобных механизмов и конструкций с названиями типа «Дредноут» («Не знающий страха») и «Извергодав» могут быть найдены в руинах на всех древних роматарских землях.

ИМАСКАРСКИЕ ПЫТОЧНЫЕ ПАЛАТЫ

Презирающие богов, но и столь же напуганные ими, имаскарские артефакторы похищали невыразимые количества священников, друидов, шаманов и других божественных заклинателей со всего Фаэруна и помещали их в межпространственные тюрьмы, защищенные оберегами и барьераами, не позволяющие пленникам общаться с их богами.

Имаскарские артефакторы проводили жестокие эксперименты, чтобы определить природу божественной магии. Результаты этих исследований позволили имаскарцам создать комплекс заклинаний и магических изделий, нацеленных на божественных заклинателей, включая заклинание эпического уровня, заблокировавшее Торил от малхорандских богов.

Жертвы имаскарских пыток давно исчезли, но сотни древних благочестивых символов и божественных реликвий некоторые от давно уже мертвых богов - лежат забытыми в этих пыточных палатах. Некоторые из этих изделий -артефакты, которые могут вызвать невообразимые бедствия, если попадут не в те руки.

НАСЛЕДНИКИ ИМПЕРИИ

Хоть империи типа Имаскара и Роматара давно ушли, потомки их граждан все еще живут на сегодняшнем Фаэруне. Малхоранд и Унтер все еще существуют, но многие потомки их прежних граждан покончили со своими родительскими королевствами.

ЧЕССЕНТА

Враждующие города этой капризной земли были основаны гражданами Унтера в течение первого возышения силы их империи. Мучимые политическим и религиозным притеснением своих тиранических владельцев, города Чессенты в конечном счете покончили со своим их ветхим родителем, покинув пути Унтера, а также унтерских богов. Но влияние Унтера все еще видно во многих унтерских руинах - включая храмы, зиккураты и покинутые крепости - которые все еще стоят во многих чессентских городах.

ГЛУБИННЫЙ ИМАСКАР

Приблизительно четыре тысячи лет назад группа выживших имаскарцев искала в Подземье убежище от своих разгневанных бывших рабов. Эти беженцы построили город по имени Глубинный Имаскар глубоко под Бескрайней Пустошью и использовали эпическую магию, чтобы заблокировать его от внешнего мира.

Теперь, после тысячелетий изоляции, некоторые глубинные имаскарцы начали покидать свой великий город и исследовать мир, от которого отказались их предки.



Но большинство граждан Глубинного Имаскара сохраняет свое желание изоляции, так что разумы этих потенциальных исследователей избавляются от любого знания о существовании их родного города, когда они выходят за его ворота.

Понятно, что у глубинных имаскарцев будут сильные подозрения относительно любых людей происхождения мулан.

МАЛХОРАНД

Знания древнего Востока в Малхоранде сохранились лучше, чем в любой другой области. Ненарушенная линия божественных правителей тянется почти три тысячи лет, от тех дней, когда рабы-мулан свергли своих имаскарских владык. Присутствие малхорандских божеств как физических воплощений много лет хранило империю, и великолепные служители несут на себе бремя сохранения теперь, когда воплощения их божеств прилегли отдохнуть. Поскольку малхорандцы всегда были требовательными историками, библиотеки храмов и башни магов по всей империи полны точных записей о великих событиях древности.

Точнее, так было раньше. Пока Чума Заклинаний не обратила в прах империю, а её немногочисленные выжившие жители не были обращены в рабство вышедшими из Подземья имаскарцами. Пусть, спустя сто лет малхорандские боги и их слуги мулани смогли выгнать имаскари со своих земель, им ещё предстоит долгий путь, чтобы вернуть своему государству его былое величие. Малхорандские жрецы, чемпионы и авантюристы были направлены на исследование своих пострадавших земель и оценку того, можно ли также извлечь выгоду из их восстановления.

НАРФЕЛЛ

Немногое осталось от Империи Нарфелл, но народ нар живет в виде диких конных варваров севера. Более дюжины кочевых племен наров провозглашают холодные равнины к югу от Великого Ледника и к северу от Ролинсвуда своими законными наследственными землями.

Нары сохранили немного памяти о своем имперском прошлом, и они хранят немного древних традиций Нарфелла. В отличие от Ведьм Рашемена, все еще удерживающих много секретов древней магии Роматара, нары забыли темную и ужасную силу, которой их предки командовали пятнадцать столетий назад. Фактически, нары расценивают тех, кто разрывает могилы и разграбляет руины, как опасных глупцов, для которых слишком вероятно травмировать других своими опрометчивыми делами. Таким образом, племена наров часто стараются найти и отогнать или убить любых авантюристов, которых ловят за исследованием древних руин наров.

СЕМФАР И МАРХОМ

Лидеры этих полуавтономных протекторатов Малхоранда напуганы вторжением в Унтер и посматривают на выбор независимости. Правитель Семфара, Калиф Абу Бакр (законно-добрый мужчина человек воин) все еще спокойно следует своей мечте об установлении своей собственной империи и надеется, что сможет найти некую древнюю магию для защиты своего королевства от армий Скальда. Он недавно послал экспедицию в захороненный город Солон, чтобы найти имаскарский храм, который, как известно, содержит четыре черных артефакта древнего имаскарского изготовления.

ТЭЙ

Правящий класс Тэя, подобно таковому Малхоранда, полностью состоит из людей-мулан. Однако, по своим ценностям и методам Тэй походит скорее на древний Имаскар, чем на древний Малхоранд. Подобно Имаскарской Империи, Тэй - земля, в которой правление волшебников высшее, а боги и божественная магия расцениваются с некоторым подозрением. За четыре столетия, начиная с успешного восстания Тэя против Малхоранда, Красные Волшебники расширили свои домены от плодородного плато Тэй до Приадора, устья Лапендрара, Предела Волшебников, пограничных областей Теска и склонов Гор Восхода. Хотя Красные Волшебники не сумели подчинить Агларонд или Рашемен, Тэй доминирует над восточными берегами Моря Упавших Звезд, представляя собой вседесущую угрозу, истинная сила которой еще не была измерена.



УНТЕР

В 1385 ЛД большая часть Унтера была охвачена Магической Чумой и перенесена в мир Абейр. Часть драконорожденной нации Тиманчебар была переселена из Абейра на земли, ранее оккупированные Унтером. В 1479 ЛД эти драконорожденные сформировали царство Тимантер.

Во время своего пребывания в Абейре выжившие среди унтерцев и оккупационных малхорандских армий в Унтере стали рабами ширанских дженази. Услышав мольбы людей Унтера, второе воплощение Гилгима возникло, чтобы защитить их в конце 15-го века. Чтобы победить абейранцев, Гилгим заключил договор с повелителем демонов Граз'том в обмен на армию демонов. Однако накануне великой битвы против Ширанцев они внезапно вернулись на Торил в рамках Второго Раскола. Гилгим воспользовался новой ситуацией и быстро повел их против драконорожденных Тимантера, начав Первую Тимантер-Унтерскую войну.

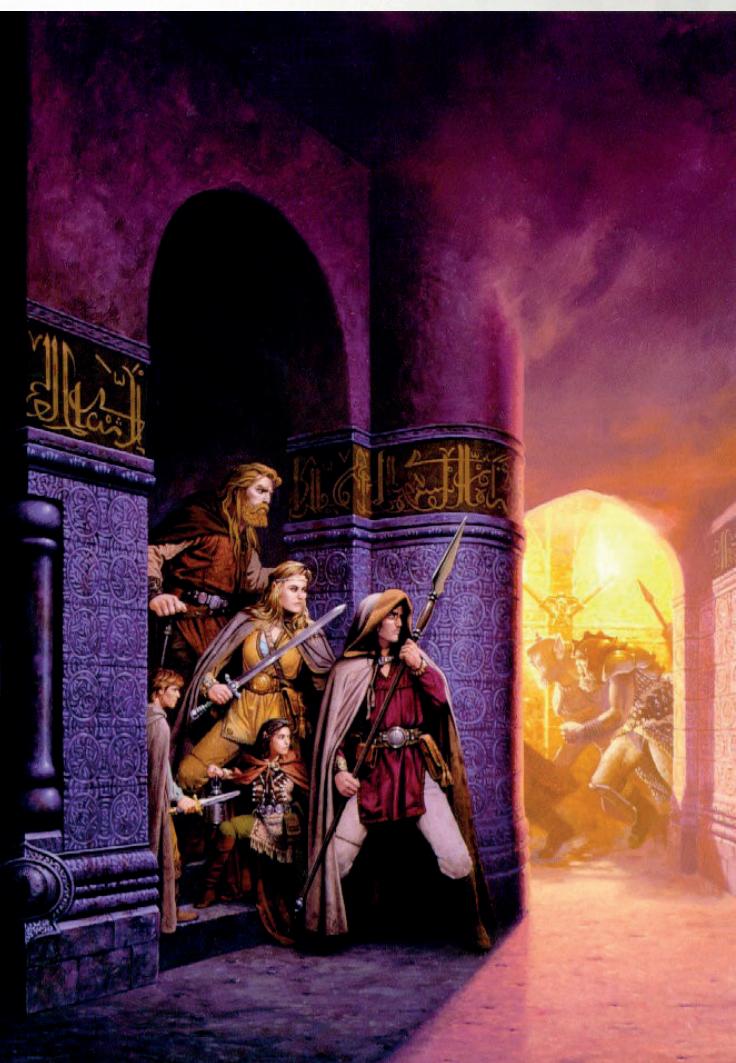
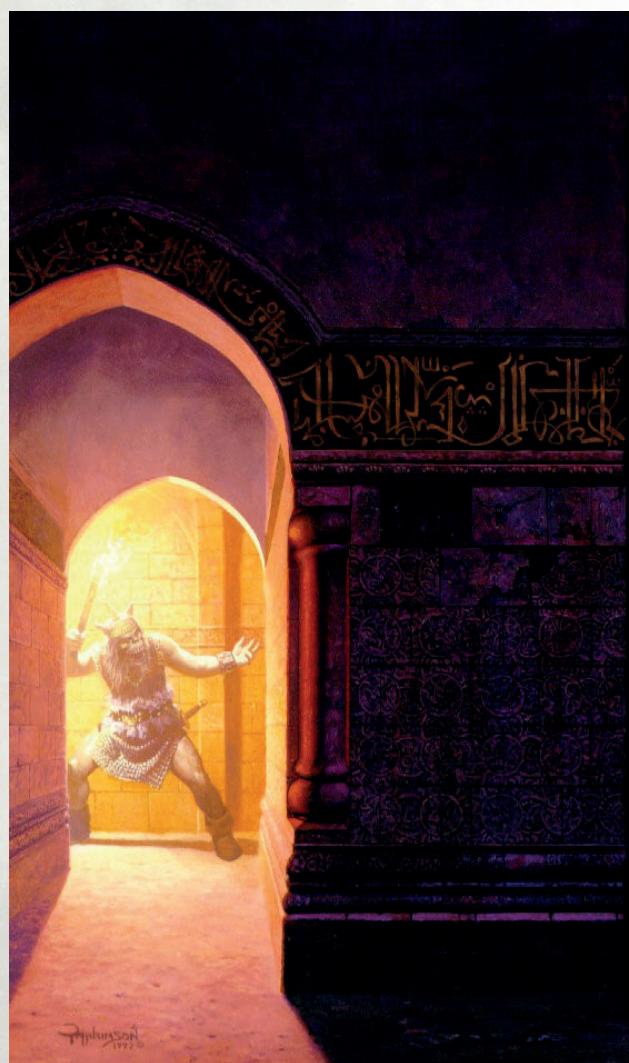
Армия унтеритов, поддержанная демонами, смогла вернуть себе большую часть своей старой северной территории и даже осадить драконорожденный город Джерад Кетенди. Но когда они попытались завоевать территории к югу от реки Аламбер и осадить Джерад Тимар, тимантерианцы смогли нанести ответный удар

благодаря маловероятному прибытию армии дьявола из Малboldжа, посланной для уничтожения демонических союзников Гилгима.

Не имея численного преимущества и столкнувшись с объединенными силами драконорожденных и дьялов, а также из-за угрозы Второго Раскола, пытающегося вернуть Тимантера в Абейр (процесс, который был остановлен Энлилем), армии унтеритов были вынуждены отступить в Унталас. Несмотря на поражение, Гилгим не отказался от своего плана вернуть все бывшие земли Унтера.

ВЕДЬМЫ РАШЕМЕНА

Ведьмы Рашемена (или Вичларан) - члены древнего ордена женщин -заклинателей, появившегося вскоре после падения Роматара. Ведьмы слили стратегию заклинаний и боевую магию роматарских волшебников с магией, тесно связанной с духами и землей, и эта уникальная комбинация тайных энергий помешала многим тэйским вторжениям и заслужила уважение соседних королевств. Ведьмы плотно охраняют свои секреты и никогда не раскрывают их - даже под пыткой. Недавно изменническая секта Вичларан, известная как Дуртан, собрала древнюю роматарскую боевую магию для своих целей





МЕСТО ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ: БАШНЯ СОНЖАРА

В тени Гор Пояса Гиганта, наполовину захороненная под пурпурными песками Пустыни Рорин, находится покинутая магическая башня, относящаяся ко времени крушения древнего Имаскара. Эта башня некогда принадлежала артефактору Сонжару, старшему волшебнику на службе лорда-артефактора в течение последних дней империи.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Башня Сонжара была построена внутри гигантского геода - естественно сформировавшегося полого яйцеобразного камня, усеянного кристаллами. С внешней стороны он напоминает простое каменное обнажение округленную скалу, поднимающуюся приблизительно на 50 футов над уровнем пустыни. Внутри он походит на великую пещеру, стены которой пестрят кристаллами аметиста. Геод не имеет физических входов, но портал на его внешней поверхности разрешает доступ. Внутри геода на 60 футов над полом возвышается лишенная окон башня Сонжара.

Дурдин, дроу-«меч на продажу», недавно занял башню. Он и его банда наемников (известная как Дьяволы Дурдина) были наняты Домом Браел из Ундрек-оза, расположенного в восточном Подземье. Их миссия состоит в исследовании легенд о том, что древние люди Пустыни Рорин обладали магией, способной препятствовать богам. С такой магией матери-матроны находятся наконец раскрыть причину безмолвия Ллос.

УЗЕЛ ЗЕМЛИ

Потоки невидимой силы текут под землей, иногда пересекаясь и собираясь в одном месте, подобно реке, впадающей в озеро. Такие редкие точки сбора называются узлами земли. Узы Земли - ценные источники сырой магии, собираемые из глубочайшего ядра Торила, которые стекаются в центральную точку, неотличимую от окружающей территории.

Сонжара первоначально привлекла к этому геоду концентрация земной силы, которую он реализовывает. Земной узел 1 класса расширяется на 160 футов от геода, узел 2 класса расширяется на 80 футов, и вся его внутренность - земной узел 3 класса.

Любое существо, находящееся в пределах 190 футов от геода, может делать попытку проверки Интеллекта со сложностью 20, чтобы ощутить концентрацию земной силы вокруг геода. Заклинатель, знающий о земном узле, может пытаться добавить его силу к своим заклинаниям. При успешной проверке своей заклинательской характеристики он может получить доступ к предоставленным заклинаниям земного узла, как дано в Таблице 4-2, ниже.

ТАБЛИЦА 4-2: ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ЗЕМНОГО УЗЛА

Круг	Заклинивание
1	Дрожь земли [Earth tremor]
2	Защита от энергии [Protection from energy]
5	Создание прохода [Passwall]

ОСОБЕННОСТИ БАШНИ

Башня Сонжара служила ему домом, убежищем и лабораторией. Мраморные полы, великолепные подушечные места для сидения и красиво раскрашенные фресками стены теперь ужасно изношены, но они все еще придают башне дух элегантности. Потолки излучают мягкий свет, эквивалентный сумеркам, позволяющий видению при слабом освещении функционировать как обычно. Постоянны невидимые служители хранили интерьер башни в чистоте в течение последних четырех тысяч лет.

Ни геод, ни башня не имеют дверей. Внутренние комнаты или связаны открытыми сводчатыми проходами, или запечатаны чистыми каменными порталами, активизируемыми касанием.

Некоторые из этих порталов через какое-то время распались, что закончилось утечками и сбоями. Последствия утечек и сбоев на усмотрение мастера.

Стены геода - естественный камень, а стены башни - магическая превосходная каменная кладка. Площадь вне башни покрыта каменными плитами, но каменные полы внутри ее гладки из-за чего скорость передвижения по ним снижена на 10 фут.

ПОМЕЧЕННЫЕ ОБЛАСТИ

Следующие области отмечены на карте Башни Сонжара.

1. ВХОД В ГЕОД

Это странное скальное формирование напоминает огромную овальную массу грубого пурпурного камня, высывающуюся почти на 50 футов над песком. Широкая и мелкая траншея в песке с одной стороны каменной массы открывает темный сводчатый проход внутрь полуциркульного выреза в скале, приблизительно в 10 футах ниже уровня песка.



За сводчатым проходом - пещера из красивого кристалла аметиста, в которой стоит лишенная окон башня. Пещера смутно освещена странным пурпурным светом.

Сводчатый проход содержит функционирующий портал, созданный предоставлять вход только живым существам. Эта особенность защищает внутренность геода от песка и погоды. Портал прозрачен так, чтобы зрители могли видеть свое место назначения (площадь геода; см. область 2). Недавние песчаные бури показали вершину геода Шианакс, коричневому дракону - союзнику Дурдина, прорывшему в песке путь к полукруглому входу 20 -футового диаметра.

2. Площадь геода

Прозрачные стены и потолок этой необычной пещеры излучают искрящийся мягкий свет и цвет, купающий интерьер в нежных сумерках. Старая площадь из пурпурно-серого камня простирается во всех направлениях к стенам пещеры. Рядом стоит любопытно угловатая, лишенная окон башня, достаточно высокая, чтобы почти касаться потолка пещеры. Каменный сводчатый проход у ее основания - кажется, единственный доступ в нее. Слева от башни стоит маленькое каменное здание, справа - три водоема формой слезинки. Вдоль последней стены пещеры - ряд металлических дверных проемов, вмурованных в кристалл.

Площадь - приятное место для созерцания его жителями башни Наемники Дурдина - Аррак и Райет (см. область 13). иногда прогуливаются вокруг площади или вообще за пределами геода. Дракон Шианакс также проходит через эту область пару раз в день, появляясь из области 11 для выхода из геода, чтобы похотиться в пустыне поблизости.

3. Вход в башню

Странная башня имеет около 60 футов в высоту. Кроме 60-футовой ширины сводчатого прохода, обложенная чистым камнем по основанию, она не имеет никаких окон, дверей или других внешних особенностей. Несколько плавных линий идут по камням арки.

Каменная арка - вход в башню, но она не имеет двери или опускаемой решетки. Арка - портал, перемещающий любого тронувшего его в некоторую точку внутри. Пользователь, громко сказавший место назначения (один, два, три или выход) на Роушоме, древнем имаскарском языке, перемещается в область 12, 14, 19 или обратно к области 3 соответственно. Портал не понимает никаких других языков. Если на этом языке не определено место назначения, пользователь транспортируется в комнату ожидания (область 12). Этот переменный портал отмечен с «V» в каждом из мест назначения, так как он может использоваться таким же образом с любого этажа башни.

Руны на Роушоме (Сложность расшифровки записи **Анализ 20**) гласят: «Сонжар, Артефактор, Владыка Аметистовой Башни».

4. Пруды

Эти три водоема формой слезинки были построены из керамических плиток, некоторые из которых сломаны временем. Вода внутри грязная, но кажется пригодной для питья.

Рабы Сонжара некогда брали воду из этих водоемов. Пресная вода считается в основание каждого из них из миниатюрного портала на Элементный План Воды.

5. БАРАКИ РАБОВ

Эти четыре обделанных железом дверных проема не имеют дверей. Перед каждой из первых трех лежат груды тыли, и за ними видно лишь кристаллическую стену пещеры. Через четвертый дверной проем видно унылую серую комнату, в которой дрейфует четыре странных туманных гуманоидных фигуры, по-видимому, замороженные.

Эти четыре дверных проема некогда вели к экстра-пространственным комнатам, которые использовались как бараки рабов. Вход в каждую комнату был порталом с железной оплеткой, включенной в стену строения. Магия, удерживающая порталы в оставшиеся три из барака, разрушилась, оставив пыль и камни перед входами.

5а. Населенные бараки

Оставшийся вход (область 5а) ведет к неповрежденной комнате бараков. Мебель, одежда и личное имущество рабов в этой палате давно превратились в пыль.

Порталу не требуется ключ для входа, но он имеет ключ для выхода. Это значит, что любой может свободно войти внутрь, но без ключа не имеет возможности выйти. Кроме того, портал позволяет с внешней стороны видеть то, что внутри, но те, кто внутри, видят только серую стену, когда смотрят на выход.

Любое существо, которое входит в бараки рабов, не может выйти, если не имеет доступа к телепортирующим заклинаниям (например: Телепортация [Teleport], Врата [Gate], Круг телепортации [Teleportation circle], Магические врата [Arcane gate], Переносящая дверь [Dimension door]), или кто-то извне не назовет имя заточённой персоны. Успешная проверка Магии сложностью 15 показывает, что для освобождения персоны, пойманной в бараках, необходим определенный ключ, но не показывает характер ключа.

Существа: Четыре тысячи лет назад, во время восстания рабов, надзиратель-мулан по имени Имкет (см. область 6), лояльный Сонжару, вынудил горстку рабов вернуться в их бараки (область 5а) перед тем, как вернуться на свое место. Пойманные в своей комнате со смертью Сонжара, эти четыре раба умерли от голода, затем поднявшись как Спектры [Specter]. Они давно перестали двигаться и внешним наблюдателям могут напоминать летучие статуи. Дурдин приказал своей команде не тревожить их, так как они не казались способными сбежать сами.

Спектры никогда не имели возможности коснуться живущей плоти, и они стремятся сделать это. Таким образом, они нападают на любое живущее существо, входящее в бараки.

Если все персонажи застрянут в бараках рабов без средств у выхода, группа авантюристов в конечном счете заметит их затруднительное положение. Игроки не могут говорить через портал, но один из НПС сможет благополучно вступить в разговор с поймаными игроками, чтобы узнать их имена, а затем их вызволит.

6. БАРАКИ НАДЗИРАТЕЛЕЙ

Пол этой простой серой каменной палаты покрыт несколькими дюймами пыли. Дрожащий человек с бледной, надтреснутой кожей и в подбитом кожаном доспехе прислонился к стене. Он рассеянно смотрит на клети, по-видимому, не осознавая, что за ним наблюдают. В его кулаке зажат кнут из сыромятной кожи.

Подобно баракам рабов, эта экстрапространственная комната некогда размещала надзирателей Сонжара. В отличие от рабов, надзирателям позволялось свободно заходить и выходить из своих комнаток в течение дня. Чтобы войти или выйти из комнаты от восхода до заката солнца, персонаж должен просто коснуться портала. В течение ночи портал позволяет только входить.

Жалкое существо в этой комнате было Имкетом, любимым рабом Сонжара. При жизни Имкет был способным охотником и жестоким надзирателем. Во время восстания он испугался гнева своего владыки и насильственно возвратил горстку рабов (см. область 5а) в их бараки. Сонжар никогда не вернулся в башню, и Имкет годами один жил в геоде. Годы спустя он наконец умер, все еще веря, что его гневный владыка наказал его, прокляв и заточив здесь. С непонятными интервалами Имкет выходит из комнаты и блуждает по геоду, но иногда между его набегами проходят десятидневки или месяцы. Он не появлялся с тех пор, как в геод пришли Дьяволы Дурдина.

Имкет владеет кнутом и кожаным доспехом. Восстанавливает 40 единиц жизни за раунд, пока имеет по крайней мере 1 единицу здоровья. Имкета нельзя изгнать, напугать, разрушить или контролировать. Он иммунен к воздействующим на разум эффектам, яду, эффектам сна, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам и любому эффекту, который требует спасброска стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен. Он не подвержен дополнительному урону от критических попаданий, несмертельному урону, урону способностей его показателям физических способностей, усталости или истощению. Он не может быть поднят, а восстановление работает, только если он пожелает. Он имеет темное зрение до 60 футов.

7. Кухня

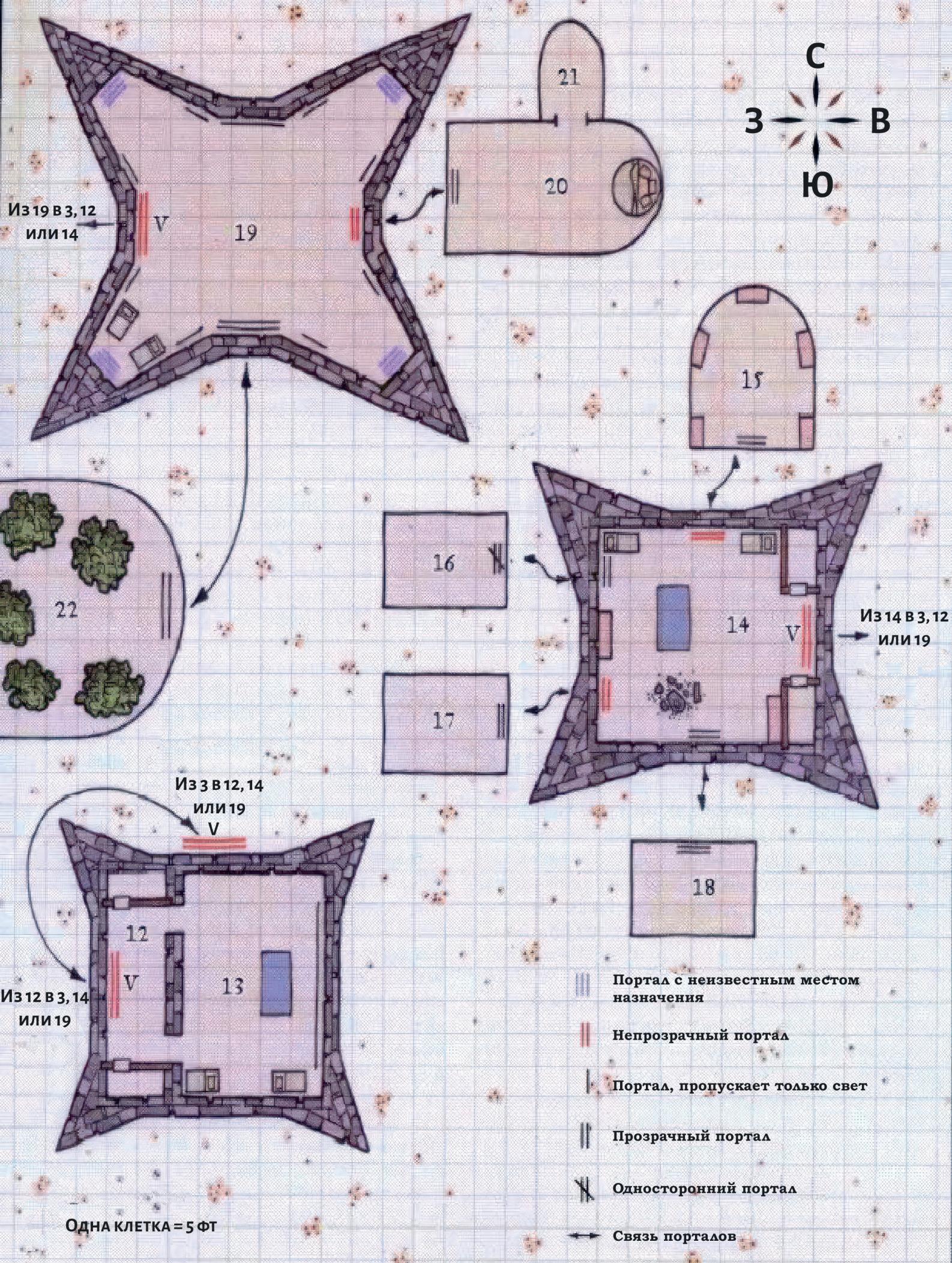
Ошпаривающий пар вздымается из этого обделанного железом сводчатого прохода, затрудняя возможность увидеть, что внутри.

Это экстрапространственное место некогда служило кухней. В этой палате рабы готовили пищевые продукты, принесенные охотничими партиями Сонжара. Металлическая табличка, застекленный керамический слив и очаг для готовки, запятнанный сажей - единственные изделия, оставшиеся неповрежденными. Слив оборудован оформленным в затычку порталом, который соединяется с Элементным Планом Воды. В подобной же манере очаг связан с Элементным Планом Огня. Оба портала были оставлены открытыми поваром -рабом, когда он сбежал, чтобы присоединиться к восстанию. Непрерывное смешение воды и огня заполнило кухню облаками нагретого пара, вырывающимися через дверной проем.

Крошечное круглое отверстие на полу в северном углу - еще один портал, который использовался для сброса мусора. Крошечные или меньшие объекты и существа, помещенные в него, автоматически перемещаются в яму для отбросов (область 9). Избыток воды из слива также уходит через этот портал. Стол - также портал. По устной команде он немедленно переносит любые неодушевленные объекты на нем на обеденный стол в великом зале (область 13). Рабы таким способом подавали Сонжару пищу.



БАШНЯ СОНЖАРА



8. КЛАДОВАЯ

Мясо, приносимое охотничими партиями Сонжара, обрабатывалось и запасалось в этой межпространственной кладовой. Все пищевые продукты, хранившиеся здесь, давно рассыпались в пыль.

9. ЯМА ДЛЯ ОТБРОСОВ

С одной стороны каменной площади находится ржавый железный люк. По краям просачиваются слабые струйки тёлкого тумана.

Эта железная дверь-ловушка размером 5 на 5 футов имеет толщину около полудюйма. Она закрывает яму 15 футов глубиной и 10 футов в диаметре. Пол ямы затоплен на глубину 4 фута. С прибытием Дурдина и его последователей Огромная серая слизь [Huge Gray Ooze], живущая в яме, стала активным после долгого бездействия.

Железная дверь-ловушка: 1/2 дм. толщиной, 20 здоровья, для поднятия люка сложность броска **Атлетика 18**.

10. Воздушные порталы

Стены геода усеяны маленькими односторонними порталами, ведущими к и с Элементного Плана Воздуха. Лишь горстка их все еще функционирует, принося свежий воздух (и иногда меньших элементалей) в геод и возвращая обратно несвежий воздух. Ветры, мчащиеся через эти поврежденные порталы, издают звуки, чем-то похожие на вопли, хотя они не причиняют никаких болевых эффектов.

11. Конура монстра

Это здание из камня имеет широкий сводчатый проход без дверей. Подобный разрезам софиты сделаны в верху стен, Создавая ряд маленьких, высоких окон по сторонам.

Некогда конура, где Сонжар держал своих ценных монстров, теперь это - дом темпераментного коричневого дракона по имени Шианакс. Дракон служит Дьяволам Дурдина проводником по пустыне. Дурдин платит за ее службу золотом и драгоценными камнями. Шианакс - Молодой синий дракон [Young blue Dragon].

Шианакс пытается вести переговоры со вновь прибывшими, чтобы установить их мотивы. Вторгшиеся, которые могут быть союзниками, сопровождаются в великий зал для встречи с Дурдешем. Если партия авантюристов кажется враждебной, но легко запугиваемой, Шианакс пытается выгнать их, зовя подкрепление. Дракон бежит от вторгшихся, представляющих собой серьезную угрозу.

Большинство персональных сокровищ Шианакса находится в ее логовице, которым является скалистый утес в дне пути. Она держит золото и драгоценные камни, которыми ей платит Дурдин, под свободной каменной плитой позади конуры (сложность поиска **Внимательность 15**).

Запас включает 1,150 зм, 35 пп, пять турмалинов (50 зм каждый), прекрасный перидот (200 зм) и два рубина (400 зм каждый).

12. ЗАЛ ОЖИДАНИЯ

Исчезающие фрески древних человеческих заклинателей украшают 12 -футовой высоты стены этого зала. Груды осколков и потертая ткань, которая могла быть некогда обивкой материей, лежит на полу у западной стены. Двери по обе стороны холла и два сводчатых прохода служат выходами.

Этот зал первоначально служил комнатой для ожидания тех, кто искал аудиенции у Сонжара. Одна из этих двух дверей ведет к раздевалке, другая - к умывальне. Сводчатые проходы ведут на восток в большую комнату.

Портал здесь функционирует подобно тому, что описан в области 3. Если место назначения не обозначено, он перемещает пользователя в область 3.

13. ВЕЛИКИЙ ЗАЛ

Куполообразный потолок этой великолепной палаты находится на 20-футовой высоте. Каменные стены и купол раскрашены образами строго выстроившихся мужчин и женщин, держащих различные изображения, включая карту, большое яйцо, серебряную палочку и шар света. Комната снабжена единственным обеденным столом с гранитной столешницей и несколькими грудами пыли, которая могла быть некогда другими столами или стульями. В восточной стене - большое окно, которое смотрит на обширный ледниковый пейзаж, как будто башня громоздится на склоне горы.

Восточная стена - прозрачный портал, показывающий одно из нескольких определенных мест, как направлено его пользователем. Портал не позволяет ни существам, ни объектам проходить сквозь него, его цель чисто эстетическая. Дурдин вычислил, как изменить вид, показываемый порталом, но он ошибочно верит, что он имеет другие функции, которые он еще не обнаружил.

По крайней мере двое последователей Дурдина - обычно Аррак Абэир (мужчина дроу-плут) и Райет а эль Капин (мужчина полудроу-воин) - начеку в этой комнате в любое время. Аррак служит правой рукой Дурдина и следит за действиями других его последователей. Райет - полудроу, завербованный на улицах Ундрек-тоза. Изгой и сирота, он впечатлил Дурдина не только своими исключительными навыками борьбы, но также и своим открытым презрением к правящему матриархату дроу.

Любой входящий в башню без эскорта Шианакс считается враждебным и атакуется Райетом и Арраком. Эти два наемника координируют свои атаки, пытаясь сначала избавиться от противников, которые похожи на бойцов. Аррак выстреливает столько своих отправленных стрел, сколько возможно, перед тем, как вступить в рукопашную. Райет подсекает противников своей шипастой цепью, оставляя их уязвимым к атакам исподтишка Аррака.

14. ПАЛАТА ИЗОБРЕТЕНИЙ

Каменный стол занимает центр этой комнаты. В юго-западном углу находится массивная, черная железная духовка. На стенах - четыре пустых сводчатых прохода, подобных таковым в основе башни. На нескольких полках, идущих вдоль южной стены, стоят запятнанные религиозные символы, пустые бутылки и примечания, написанные на древнем языке.

Эта палата некогда служила лабораторией Сонжара, пыточной и цехом. Он проводил эксперименты, допросы и другие тайные исследования на существах, зафиксированных на столе. Все сводчатые проходы - порталы. Тот, что на восточной стене, функционирует подобно порталу в основе башни (область 3), за исключением того, что он позволяет путешествие к другим этажам башни. Если не дано место назначения, он транспортирует пользователя к области 3.

Порталы, соединяющиеся с областями 15 и 17, непрозрачны с этой стороны, но ведущие к областям 16 и 18 прозрачны так, чтобы персонажи в этой комнате могли видеть сквозь них. Портал из области 15 прозрачен с другой стороны, так что двое дроу в той палате могут увидеть вторгшихся и подготовиться к бою.

15. БИБЛИОТЕКА

Ряды полок, сделанных из мягко пылающей магической силы, выстроились вдоль стен этой палаты. На полках - сотни распадающихся свитков, куски пожелтевшего пергамента и тома в кожаных переплетах.

Библиотека Сонжара содержит книги, написанные многочисленными имаскарскими артефакторами за всю историю империи. Эти старые работы очень ломки, и большинство их рушится в пыль при касании.

Кару'шон, старший маг Дома Врасл, был назначен сопровождать Дурдина и наблюдать за действиями его банды. Волшебник проводит существенное количество своего времени, копируя информацию из этой библиотеки для своей матроны. Его всегда сопровождает его сестра - дроу Кси'ан - арахномансер, на которую давно смотрят как на черную овцу Дома Врасл из-за ее решения изучать тайную магию. Она наметила захват управления над Домом Врасл после возвращения домой.

Если Кару'шон (мужчина дроу волшебник) или Кси'ан (женщина дроу друид) увидят вторгшихся в комнату артефактора (область 20), оба они приготовятся к битве. Кару'шон накладывает Тьма [Darkness], затем начинает читать наступательные заклинания. Кси'ан использует свою способность формы паука, стать Большим чудовищным пауком, а затем схватывает противника, чтобы доставить свое иссушающее существо ядовитое касание.

Сокровища: доспех дроу +2, Кольцо защиты [Ring of protection], Плащ ускользания [Cloak of displacement], Кольцо свободных действий [Ring of free action], ручной арбалет, 2 книжки, 2 знака отличия дома Врасл, зелье лечения, 230 зм.

16. ТЮРЬМА

За этим дверным проемом - холодная, серая каменная палата, железные кандалы и куски костей видны через толстый слой пыли на полу.

Сонжар держал в этой тюрьме похищенных священников, когда не экспериментировал на них. Вход и выход функционируют точно так же, как таковые бараков рабов (область 5). Пыль и части костей на полу - останки нетереза -священника Моандера.

17. СКЛАД

Это межпространственное место полно полок с пустыми стеклянными флягами.

Маленькая палочка из железа и три бронзовых стаутэшки скрыты среди фляг (сложность поиска - **Внимательность 14**).

18. КОМНАТА-КУЗНИЦА

За этим дверным проемом лежит пустая палата, построенная из невыразительного серого камня. Воздух, кажется, время от времени дрожит и мерцает, и когда это происходит, комната медленно завихряется и деформируется.

Магия, поддерживающая это пустое межпространственное место, значительно ослабла, заставляя его время от времени мерцать. Железный горн, когда-то занимавший ее, был сброшен на пол лаборатории (область 14), когда комната первый раз мигнула.

Магия комнаты продолжает функционировать лишь периодически. Любой внутри ее, когда магия отказывает, проваливается в лабораторию, получая 1д6 пунктов урона. Комната вновь появляется через 1д8 раундов и поддерживается 3д4 раундов перед проблематичным повторением процесса.

19. ПАЛАТА ЗВЕЗД ЗЕМЛИ

Эта палата, кажется, не имеет потолка. Многочисленные трофеи - включая череп бехолдера, огромную кость динозавра, полный скелет эльфа и сохраненную голову некоего ангельского существа - постукивают на стенах.

Эта палата была у Сонжара местом для трофеев Сонжара. Каждый из четырех альковов содержит прозрачный портал, ведущий к месту назначения в некоторой другой части утерянной Имаскарской Империи. На западной стене - портал, соединяющийся с областями 14, 12 и 3, и он работает подобно порталу, описанному в области 3. Если место назначения не определено, пользователь транспортируется в область 3. На восточной стене - портал, который соединяется с палатами Сонжара (область 20). Он непрозрачен с этой стороны, но прозрачен с другой. Дурдин использует его, чтобы обнаружить зашедших в эту палату и иметь возможность подготовиться к бою.

Несколько зрительных порталов, просматривающих палату с пола до потолка, разбросаны по ее периметру. Ловушка: Каждый трофея в этой палате защищен одиночным глифом оберега, который активизируется при касании. Глиф электрического оберега (Бд8 электричеством всем целям в пределах 5 фут, **спасбросок Ловкости сложность 14** – позволит получить только половину урона). Сложность поиска оберега **Внимательность 20**, сложность уничтожения **Магия 20**.

Член Дьяловов Дурдина прошел через угловой портал этой комнаты некоторое время назад и никогда с тех пор не возвращался. Дурдин раздумывает, идти ли за потерявшимся «мечом на продажу» или нанять для его спасения авантюристов.

20. ПАЛАТЫ СОНЖАРА

Потолок этой роскошной спальной палаты имеет 15 футов в высоту, а стены украшены фресками, напоминающими о четырех стихиях. На полу вдоль северной стены -линия разваливающихся и потертых шелковистых напольных подушек, некогда бывших протяженной кроватью. Старые стол и стул располагаются в южной части комнаты. Некоторые из дверных проемов, кажется, никуда не ведут.

Портал на южной стене позволяет перемещаться на другие этажи башни. В остальном они идентичны порталам в областях 3 и 20.

Дурдин (мужчина дроу-воин) проводит много своего времени в этой комнате, планируя следующие действия своей банды. Если вторгшиеся без эскорта появляются в его палате, Дурдин атакует. Если ему угрожает что-либо серьезное, он убегает через портал или на Демиплан Сада (область 22), где объединяет силы с Евой.

Сокровища: доспех дроу +3, меч +3, Кольцо временного спасения [Ring of Temporal Salvation], зелье скорости, среднее зелье лечения, зелье героизма, 400 зм.

21. ВАННА

Главная особенность этой устланной мрамором комнаты - огромная керамическая бадья, содержащая портал на Элементный План Воды. На полке на стене стоит несколько разваливающихся мешков пыли, которая была некогда травами для ванной. Маленькое отхожее место в углу содержит портал, соединенный с ямой для отбросов (область 9).

НЕЗРАМ МИРОХОДЕЦ

Незрам (мужчина человек-волшебник (мулани), малхорандский волшебник, известный как Мироходец, возвратился на Фаэрун после почти семисотлетнего отсутствия. Хотя он - владыка магии транспортирования, порталов и прогулок по планам, Мироходец, возможно, лучше известен своей любовью к магии, основанной на драгоценных камнях.

Слухи о летучем городе нетерезов и выжившей колонии древних врагов его народа привели Незрама на Фаэрун. Мироходец обеспокоен тем, что прежде неизвестное имаскарское царство может поставить под угрозу его любимую империю. После своего возвращения Незрам обнаружил, что его старая башня лежит в руинах, а книга заклинаний пропала. С помощью своих живущих потомков, незрамитов, великий волшебник теперь строит новую башню в городе Незрас на восточных склонах Гор Меча Малхоранда. Он недавно узнал, что его книга заклинаний, Уникальный Магериас, теперь принадлежит Маиви Звездной Мантии (хаотично-нейтральная женщина полудроу волшебник), дочери последнего Куарры Каттир, но он еще не решил, как вернуть ее.

В 1479 АД Незрам сверг Верховного Планировщика Янай, члена Организации Ремесленников, Планировщиков и Арестантов, заручившись ее помощью делу Малхоранди. Во время войны Малхоранда за освобождение Верхнего Имаскара Незрам оказал большую помощь богам, позволив им легче свергнуть оккупантов и изгнать их с его родины.

Мироходец очарован драгоценными камнями, очевидно, из-за полудюжины уникальных заклинаний, основанных на драгоценных камнях, которые он разработал. В его робу вложена почти дюжина магически настроенных драгоценных камней, требующих лишь, чтобы касание по его воле активизировало их.

Незлит - Фамильяр крыса; Крошечная магическая тварь.

Сокровища: Наручи защиты [Bracers of defense], Кинжал яда [Dagger of venom], Перчатки ловли снарядов [Gloves of missile snaring], настроенные драгоценные камни (Рассеивание магии [Dispel magic], Тёмное зрение [Darkvision], Падение пёрышком [Feather fall], Полёт [Fly], Пронзание разума [Mind spike], Защита от энергии [Protection from energy], Смена обличья [Alter self], Контрзаклинание [Counterspell], Телепортация [Teleport], Подводное дыхание [Water breathing], Хождение по ветру [Wind walk]), Кольцо уклонения [Ring of evasion], Кольцо защиты разума [Ring of mind shielding], Скарабей защиты [Scarab of Protection], Плащ ускользания [Cloak of displacement].

22. ДЕМИПЛАН САДА

За этим дверным проемом находится словно пришедший из другого мира, освещенный солнцем сад под безоблачным ярко-голубым небом. Ряды и ряды деревьев, ломающихся от яблок, груши и других плодов, уходят вдаль.

Сонжар создал круглый демиплан почти в милю диаметром, в котором высадил сотни плодовых деревьев. Сад гудит от пчелиного жужжания, бесконечно тёплый и ароматный. Поскольку здесь нет хищников, пчелы распространялись по всему демиплану. В саду также живет тифлинг по имени Ева.

Беженец из Тэя, Ева (женщина тифлинг-монах) сбежала в Подземье перед объединением Дьяволов Дурдина. Если она не медитирует под деревом, то собирает плоды и мед для Дурдина и его банды. Если приблизиться к ней, Ева поднимается в воздух и применяет яд к своим рукам, а затем атакует противников невооруженными атаками.



ГЛАВА 5: ЦАРСТВА ВЫСОКОГО ЛЕСА

Bдалекие-далекие времена, когда Высокий Лес охватывал земли от Реки Дессарин до Серых Пиков, поднимались многочисленные эльфийские и dwarfskie царства. Dwarfskie королевства были сильны своими работами с металлом и камнем, в то время как эльфы возвращали великие цивилизации. В течение многих веков эти царства процветали, перенося повторяющиеся вторжения орков, войны среди эльфов и налеты из Подземья. Однако, в конечном счете все эти цивилизации были обречены на падение.

Единственный акт призыва извергов, имевший место почти пятьсот лет назад, привел к демоническому пожарищу, пожравшему эльфийские королевства Высокого Леса и его соседей, навсегда изменив Север. Высокий Лес и его горы вновь стали дикими и заросшими местами, в которых лежат утерянные чудеса этих ушедших цивилизаций.

Высокий Лес усеян руинами трех эльфийских цивилизаций, последовавших за древним Эривандааром. Здесь, в глубоком лесу, далеко от более известных руин Кормантира, лежат старые останки великих лесных обществ, некогда селившихся под этими деревьями. Изящная архитектура этих забытых эльфийских городов все еще удивительно хорошо сохранилась. Тонкие шпили, красивые башни и древние храмы предлагают фантастические места для исследования их авантюристами, антикварами и искателями сокровищ. Магия ми фал ей, защищающих эти места, значительно уменьшилась с уходом эльфов из Высокого Леса, но эти древние защиты все еще довольно сильны.

В горах к северу и к востоку от Высокого Леса щитовые dwarffy древности высекли два великолепных царства. В пределах Серых Пиков, Нетерских Гор, Горы Ровин и Ледяных Гор лежат руины многих великих dwarfskie твердынь того периода. Большинство великих залов, лабиринтообразных шахт и массивных литеиных заводов этих царств все еще целы и невредимы, словно завещание долговечности dwarfskie работ по камню.

ИСТОРИЯ

Последняя глава в истории эльфов Высокого Леса началась почти десять тысяч лет назад, когда некоторые солнечные эльфы возвратились в лес и основали нацию Силуваниди среди руин Эривандаара. Лунные эльфы, прибывшие вскоре после этого, основали скрытое королевство Шаррвен в лесистых областях на юге. Последним и самым могущественным из эльфийских царств, возникших в Высоком Лесу, был Иэрлэнн, мощное королевство лунных эльфов и лесных эльфов, которое, как считают, конкурировало с легендарным Кормантиром духом и знаниями.

Тем временем в горных пиках и глубочайших пещерах щитовые dwarffy вырезали две могущественных нации. Делзун, великое Северное Королевство, поднялось цепью неприступных крепостей-цитаделей по всем Горам Ровин и Нетер. Аммариндар, с другой стороны, был секретным dwarfskim царством, богатым тайными знаниями и работами по металлу.

Не так давно интерес к Высокому Лесу начал возрождаться. Эльфы возвратились в свои древние дома, и, пусть объединение, известное как Серебряные Марки пало, они взрастили семена цивилизации на земле старого Делзуна. Восстановление давно потерянных наследственных земель - новый лозунг цивилизованных царств Севера, и пока что эти усилия многообещающи.

Линия времени

Год	Событие
-9000	Заканчивается Пятая Война Короны. Эльфы Эривандаара по кидают Высокий Лес.
-8400	Несколько солнечных эльфов возвращаются, основывая Силуваниди в северо-западном пределе Высокого Леса.
-7600	Лунные эльфы и несколько солнечных эльфов разочаровываются ростом элитизма Силуваниди и основывают Шаррвен в южных пределах Высокого Леса.
-5300	Эльфы Силуваниди возводят мифаль в городе Адофаэри и переименовывают его в Миф Адофаэр.
-5000	Выжившие из Дома Длардрагет, клана демонокровных солнечных эльфов, бегут из Аркорара в Силуваниди.
-4800	Длардрагеты ниспровержают несколько мощных силуванидских домов солнечных эльфов и, поощряя кровосмешение эльфов и демонов, создают феири. Дома феири скрывают свое секретное наследие и приходят к владению великой силой в Силуваниди.
-4700	Знать Шаррвена, стремящаяся ограничить честолюбивых силуванидцев, основывает королевство Иэрлэнн.
-4500	Эльфийский древесный город Теувеамантаар основан на месте нынешних Высоких Деревьев и назван столицей Иэрлэнна.
-4500	Высокие маги из Аркорара выслеживают Дом Длардрагет до секретного логова под Рогом Аскала. При помощи ирлэннских сил они убивают нескольких Длардрагет. Другие Силуванидские дома под влиянием Длардрагет принимают ответные меры, начиная Войну Семь Цитаделей. Сария Длардрагет и ее сыновья захвачены, но ведомые феири силуванидцы продолжают сражаться.
-4440	Иэрлэнн давит на Силуваниди. Силуванидцы открывают несколько древних цитаделей Эривандаара и оснащают своих воинов оружием Вишантара. Эта тактика ввергает Шаррвен в войну.
-4300	Война Семи Цитаделей заканчивается, и Иэрлэнн насильственно присоединяет Силуваниди. После обнаружения обмана феири, незараженные силуванидскими высокими магами, вводят город Миф Адофаэр в магический застой, по сути убегая в дальнее будущее, чтобы избежать связи с домами феири. Большинство выживших воинов-феири заключены в Нар Керимхаарте (Безымянном Подземелье), но некоторые избегают захвата и в конечном счете порождают долговечные дома демонфей, успешно скрывающие свою природу.
-4100	Щитовые dwarffy заселяют Горы Серого Пика.

Линия времени

Год	Событие
-3900	Основан Делзун, великое Северное Королевство дварфов.
-3843	Основан город дроу Чед Насад, начинаются столетия раздора между дроу и дварфами Аммариндана.
-3830	Эльфы Иэрлэнна учат магии людей Нетерила.
-3416	Закончена Нижняя Дорога, подземный торговый маршрут, связывающий Делзун с городами нетерезов.
-3373	Король Азкулдар из Аммариндана начинает торговые отношения со владеющими магией людьми Нетерила.
-2770	Фейри, пережившие падение Силуваниди, тайно выпускают орды монстров в южном Высоком Лесу. Существа уничтожают Шаррвен, прежде чем может прибыть помочь. Король Коннан IV из Аммариндана затем побеждает многих из существ, включая красного вирма Ритаэросурфела, Губителя Шаррвена.
-1900	Закончена Цитадель Фелбэрр.
-897	Король Олаурин, величайший король-герой Аммариндана, убитым глубинным драконом Эртунгароном.
-550	Год Блестящей Пыли: Король Азкулдар 111 из Аммариндана тайно создает Ксотол, магически колледж, которому требуется принимать меры против все более и более антагонистических нетерезов.
-500	Год Бегущих Единорогов: Закончена Цитадель Сундбарр.
-372	Год Наблюдения Совы: Эльфы Иэрлэнна основали Аскалхорн.
-339	Год Расколотых Сетей: Нетерил, Империя Магии, падает. Тело сиюминутного бога Карсуса падает на землю в восточной области Высокого Леса.
-335	Год Семи Духов: Иллусканский аркани ст Маэрин Иммар заказывает Фарделверу и другим ремесленникам-дварфам Делзуна построить Гонтлгрим.
-334	Год Ярости Трех Морей: Дварфы строят Блокгауз Бесендара на месте, где в наши дни будет стоять Эверлунд.
-333	Год Униженных Приютов: Аскалхорн и Цитадель Сундбарр принимают человеческих беженцев из Нетерила. Поскольку Узкое Море пересыхает, дварфы начинают медленно покидать Аскоур.
-286	Год Грязных Кробуждений: Закрыт Ксотол.
-272	Год Поющих Камней: Закончена Цитадель Адбар.
-111	Год Ужасной Злобы: Деп зун опустошен бесчисленными оркскими нападениями, которые также уничтожают другие королевства Севера. Эльфы Иlianбрюэна, Рилитара и Иэрлэнна объединяются, чтобы разбить силы орков и остановить их буйство в Высоком Лесу и в Долине Дессарин.
-104	Год Звездного Жеребца: Дварфы покидают Блокгауз Бесендара.
-100	Год Черного Единорога: Подземное царство Делзуна падает перед существами Подземья. Поверхностные дварфские цитадели выдерживают атаку и остаются в руках дварфов. Год Восхода Солнца: Дварфы Аммариндана заканчивают Цитадель Яунорот.
273	Год Восхищенных Дварфов: Три клана дварфов из Аммариндана и Цитадели Фелбэрр вместе мигрируют в Миф Драннор.
329	Год Закрытого Свитка: Орки разграбляют поверхность крепость Цитадели Сундбарр.
515	Год Фривольного Обмена: Люди из Аскалхорна переселяются Блокгауз Бесендара и переименовывают его в Эверлунд.

Линия времени

Год	Событие
590	Год Крутящегося Листа: Эльфийские и человеческие волшебники из Аскалхорна, Иэрлэнна, Эверески, Сильверимуна и Миф Драннора возводят волшебническую мифаль над ирлэннским городом Глорачиндаар, таким образом основывая Миф Драннор .
714	Год Гибели: Падение Миф Драннора.
820	Год Бродячего Тирана: Арканист Вулгрет вызывает первых дьяволов в Аскалхорн.
864	Год Сломанной Ветки: Орки Орды Нижних Бивней наводняют Миф Драннор .
880	Год Раскрытия Секретов: Человеческие волшебники под влиянием фейри вызывают первых демонов в Аскалхорн.
882	Год Проклятия: Демоны и дьяволы боятся в Аскалхорне. Торжествующие демоны текут дальше, вызывая падение Иэрлэнна и Аммариндана. Дварфы позволяют человеческим беженцам поселиться в поверхностных твердняках Цитадели Сундбарр.
886	Год Падшей Просеки: Арфисты размещают обереги вокруг Крепости Хеллгейт, чтобы не дать демонам использовать их способности врат.
890	Год Горящего Дерева: Демоны из-под Крепости Хеллгейт начинают строить туннели, чтобы обойти обереги Арфистов.
912	Год Внезапного Путешествия: Демоны строят туннель из-под Крепости Хеллгейт до Нетерских Гор.
1104	Год Темного Рассвета: Цитадель Фелбэрр атакована орчей ордой во главе с орочьим во ждем Оболдом, нанеся поражение воинам Сильверимуна в Битве Множества Стрел. Крепость попадает в руки орков и становится известной после этого как Цитадель Множества Стрел.
1221	Год Замерзшего Цветка: Демоны строят туннель от Крепости Хеллгейт до покинутых туннелей павшего Аммариндана.
1230	Год Долгой Вахты: Орки прорываются в Сильверимун и входят в город, но отбиты Арфистами и эльфами.
1356	Год Вирма: Демоны строят туннель от Крепости Хеллгейт до Безымянного Подземелья.
1367	Год Щита: При помощи рыцарей Сильверимуна дварфы отбивают Цитадель Фелбэрр.
1369	Год Перчатки: Арфисты уничтожают Хеллгейт Кип. Выжившие демонфей Дома Длардрагет освобождены после тысячелетий заключения. Высокий Лес расширяется под руководством Турланга Треанта.
1371	Год Бесструнной Арфы: Основаны Серебряные Марки. Силы Опустошающего Легиона охраняют Северный Пик.
1372	Год Дикой Магии: Демонфей занимают Миф Драннор . Появляется Город Шейд.
1373	Год Бродячих Драконов: Возглавляемый Кааниром Вхоком Скипетровым Опустошающий Легион бьется против дроу Мензоберранзана.
1374	Год Штормов Молний: Демонфей Сария Длардрагет освобождает фейри, заключенных в Безымянном Подземелье. Ее армия орков, огров и фейри победжена эльфами Высокого Леса и силами Эверески, Эвермита и Сильверимуна.
1384	Год Трех Кровавых Потоков: После изменившей мир Магической Чумы, опустошившей Фаэрун десять лет спустя, барьер между Эвереской и Страной Фей стал менее отчетливым и ясным.

Линия времени

Год	Событие
1484	Год Пробужденных Спящих: Тьма охватила регион в рамках подготовки к вторжению дроу и орков. Атаки включали осады и нападения на Зимний Край, Мифриловый Зал, Несме и Сильверимун, а также ухищрения, препятствующие торговле в Блингденстоне. Заклинание было наконец преодолено группой искателей приключений во время битвы при Эриндлине.
1486	Год Святков Гор Пустоты: король Эмерус Варкраун отрекся от своего трона и титула, чтобы присоединиться к Бруенору Баттлхаммеру в походе по возвращению Гонтлгрима.
1487	Год Триумфа Рунических Лордов: Тултантар был сброшен на землю Эльминстером. Тем самым он уничтожил и Миф Драннор. После второго падения Миф Драннора на Эвереску прибыло много беженцев.
1488	Год Возрождения рода Гномов: Из-за разногласий, последовавших за войной, Лига Серебряных Маркей была распущена.



ХРАНИТЕЛИ ПРОШЛОГО

История Высокого Леса богата рассказами о геройских войнах и битвах, о полученной любви и потерянных королевствах. Поскольку такие истории все еще популярны, персонажи могут узнать многое об утерянных эльфийских и dwarfских королевствах Севера, просто слушая рассказы и песни в общественных домах. Так как падение королевств Высокого Леса произошло по dwarfским и эльфийским меркам сравнительно недавно, информация в этих рассказах все еще относительно точна.

АРФИСТЫ

Организация, известная как Арфисты, была основана двести лет назад и долго была силой для политической стабильности и социального правосудия на Севере. Те-Кто-Арфа высоко ценят прошлое и стремятся сохранять его в песнях и рассказах так, чтобы другие могли оценить жизненные уроки, преподанные историей. Такое знание становится особенно уместным, когда прошлые события яростно вторгаются в настоящее).

Изай Туннванган (хаотично-добрая женщина лесной эльф-рейнджер) знает больше о древних ирленских эльфах, чем любой другой Арфист. Она посвятила свою жизнь идеям Арфистов и, возможно, является самым старшим Арфистом, действующим в настоящее время в Высоком Лесу. Изай недавно осматривала Старую Дорогу в восточной части леса, ища ключи, которые могли бы объяснить недавнее исчезновение в этой области нескольких эльфов.

ПЕСНИ И ИСТОРИИ

Однако, некоторая информация не просто похода в таверну. Лес Печали, таинственное кольцо деревьев, расположенное глубоко в Высоком Лесу, обеспечивает мистические видения прошлого тем, кто ищет знание. С другой стороны, персонаж и могут разыскать dwarffa, который может спеть Панихиду Делзуна, эпическую песню, которую знают лишь барды-dwarfы.

ПАНИХИДА ДЕЛЗУНА

Лишь горстка бардов-dwarfов Севера знает эту мрачную балладу, и она никогда не была переведена на языки кроме Dwarfского. Всего лишь несколько людей и эльфов когда-либо были привилегированы услышать целиком песню, длившуюся почти 30 часов.

Панихида Делзуна пересматривает историю северных щитовых dwarfов, от возведения их могущественных городов до их поселения на землях в пределах Серебряных Маркей. В длинную панихиду вплетены истории величайших героев Делзуна, смертельнейших врагов, жесточайших битв и утерянных сокровищ - подобных которым с тех пор не видали.

Ойлин Мрачный Язык (законно-добрый мужчина щитовой дварф-бард) из Цитадели Фелбэрр был назван хранителем панихиды Королем Эмерусом Корона Войны. Этот полуофициальный титул определяет Ойлина как единственного дварфа, который может добавлять новые линии к эпической истории Северного Королевства. Дварфские барды, желающие узнать историю панихиды, должны продемонстрировать и знания, и навыки в истории и пении, прежде чем Ойлин согласится преподать это им.

Лес Печали

Скрытая в плотном лесу Бега Единорога, эта маленькая роща магических дубов была высажена древними эльфами Эривандаара. Листья этих деревьев меняют цвет подобно таковым нормальному дубам, но никогда не падают с ветвей. Они просто становятся летом зелеными, красно-золотыми осенью и коричневыми зиме, а затем снова зеленеют весной. Лес Печали служит живым регистратором эльфийской истории. Эти деревья, корни которых, как считают, касаются корней каждого из деревьев Высокого Леса, содержат историю эльфов более чем за десять тысяч лет.

Эльфы Шаррвена назвали эту рощу Лесом Печали, потому что история, связанная с ним, была полна печали, смертей и войн. Лес Печали - не оракул и не дает ответов на заданные вопросы. Скорее те, кто идет туда искать знание, вовлекаются в невероятно жизнеподобное видение, в котором они должны взаимодействовать с призрачными изображениями народов, мест и давних событий. Эти образы столь ярки, что пробуждающиеся от видения часто сжимают древнюю реликвию или имеют кровоточащую рану.



ВАЖНЫЕ МЕСТА

Высокий Лес, Нетерские Горы и Серые Пики содержат некоторых из интереснейших мест на всем Фаэруне. Большинство подземелий этого региона не только трудно достичь, но также и чрезвычайно опасен посещать. Древние магические силы, военачальники-изверги и сверхъестественные погодные явления - лишь некоторые из ужасов, которые ждут исследователей.

АММАРИНДАР

Аммариндар, более южное царство -побратим Делзунна, когда-то охватывало всю гряду Серых Пиков, а также как обширную область под Долиной Делимбайр до края Высокого Леса. Щитовые дварфы этого королевства селились прежде всего в центральных Серых Пиках, но они также основали большую шахтерскую колонию в горах к северу от Высокого Промежутка.

Аммариндар было сравнительно молодым царством по сравнению с Делзуном или Шанатаром, но, испытывая недостаток влияния и размеров, оно с лихвой наверстывало это богатством. Дварфы Аммариндары добывали огромные количества адамантиновой руды из-под Серых Пиков и делали из металла легендарные комплекты доспехов, принесших в Аммариндар великое процветание. Поскольку королевство не подвергалось разрушительным оркским атакам, бесконечно угрожавшим королевствам двардов на севере и юге, оно стало устойчивым в своем процветании.

Аммариндар пережил возвышение и падение многих соседних королевств, включая Нетерил и Шаррвен, только и сам наконец пал перед нападением демонов. Поскольку конец пришел без предупреждения, дварфы, бегущие от убийственных орд из Аскальхорна, были вынуждены бросить большинство своего имущества, включая свое золото и драгоценные камни. Таким образом, тайники торопливо захороненных сокровищ и дварфских семейных реликвий все еще лежат, рассеянные по всем туннелям и залам под Серыми Пиками.

Граждане Аммариндара выбрали пустоты обности огромного размера для размещения своей общины так, чтобы иметь много места для зданий и дорог. Большинство структур Аммариндары имеют приблизительно сферическую форму, и каждая, кажется, вытекает из окружающего камня. Защищенные от внешних стихий и до недавнего времени незанятые, руины Аммариндара пережили столетия более или менее неповрежденными. Изящно выгнутые туннели и залы столицы и окружающих ее клановых владений многое показывают о том, как жили дварфы старого Аммариндара.

Попытка достичь руин Аммариндара может бросить немалый вызов обитателям поверхности. Каменные гиганты в Серых Пиках взялись сбрасывать нарушителей с гор в нижние долины, а гоблины из Декантера наводняют южные склоны.

Присутствие гоблинов притягивает синих драконов, устроивших что логовища на верхушках гор, на поиск легкой добычи. Посетители, использующие для достижения Аммариндана вырытые демонами туннели под горами, рисуются с патрулями Опустошающего Легиона.

ЦИТАДЕЛЬ ЯУНОРОТ

Цитадель Яунорот была построена в ответ на возрастающие беспокойство об оркских вторжениях, направленных на двардов Севера. Крепость служила южным бастионом Аммариндана и никогда не была атакована, пока орды Аскалхорна не пошли на штурм королевства.

Одна из ключевых битв за Аммариндар произошла в Цитадели Яунорот. Защитники, возглавляемые Принцессой Олммой, сестрой Королевы Хелмы, были явно обречены, но их самопожертвование обеспечило драгоценное время, позволив дварфам сбежать на юг, достигнув безопасных мест.

Руины этой круговой дварфской твердыни, встроенной в склон горы с видом на Проход Выбеленных Костей, включает мили изогнутых дварфского размера туннелей, простирающихся под всеми Серыми Пиками. Единственный грубо высеченный туннель, проделанный гоблинами, соединяет нижние пределы Яунорота с шахтами Декантера. Многое привидений и другие существа нежити все еще заполоняют Яунорот, бродя по туннелям и зовя свои давно мертвые семьи. Дух Принцессы Олммы (нейтрально добная женщина щитовой дварф-воин) все еще командует этими отрядами и может в случае необходимости собрать их для боя.

СЕВЕРНЫЙ ПИК

К северу и к западу от Высокого Промежутка есть маленькая группа сильно изрытых туннелями гор, которые все вместе известны по имени Северный Пик, где был расположен самый активный добывающий комплекс Аммариндана. Богатые адамантиновой рудой, шахты Северного Пика обеспечивали сырье для создаваемых дварфами доспехов, носимых элитными силами Иэрлэнна, Нетерила и Иллефарна.

Теперь Северный Пик служит военным лагерем гарнизона извергского Опустошающего Легиона - огромной армии танарукков, орков и других демоно-подобных во главе с полудемоном Кааниром Вхоком (хаотично-злой мужчина человек-полуизверг воин). Гарнизоном командует лейтенант Вхока - Трауг (хаотично-злой мужчина танарукк-воин), занимающийся безопасностью Северного Пика, в то время как его владыка ведет войну с дроу Мензберранзана. Трауг расстраивается все больше и больше, поскольку орды Спландаррморнна проводят все более и более частые набеги на лагерь. Тот факт, что в этих атаках оказываются убитыми только танарукки, заставил Трауга задаваться вопросом о побуждениях оротов. Так как все его усилия договориться с ними потерпели неудачу, Трауг теперь устремлен на порабощение оротов в наказание за их атаки на Опустошающий Легион.

В 1374 году АД, после падения Крепости Хеллгейт силы Турланга и Друиды Высоких Деревьев все еще работали вместе над восстановлением лесов в этом районе. Было известно, что друиды оказывали им помощь в виде магии, защиты и выращивания новых побегов деревьев.

КОРОЛЕВСКИЕ ПЕЩЕРЫ СПЛЕНДАРРМОРННА

Сияющая Гора, самая западная из Серых Пиков, была местом королевской столицы Аммариндана. За столетия рытья и формирования камня дварфы опустошили большую часть горы, создав огромное центральное убежище, окруженное несколькими огромными пещерами. Обширные залы Аммариндана были связаны вместе сетью широких туннелей. Мягко изгибающиеся каменные пути соединяли различные уровни открытых площадей города, создавая великолепную каменную паутину дорог.

Центром Спландаррморнна был легендарный Адамантиновый Дворец, замок, построенный полностью из черного металла, в честь которого он и был назван. Большинство его внутренних стен и потолков было украшено гравированными изображениями, инкрустированными драгоценными металлами и усеянными драгоценными камнями. Хотя большинство золота, серебра и драгоценных камней с гравюрами растасчили, достаточно количество их все еще остается здесь, демонстрируя обширное богатство, которым командовали жившие здесь дварфы.

Единственный внешний вход в Королевские Пещеры находится позади Сияющими Порогами, высоко над Рекой Делимбайр. Великие адамантиновые врата города все еще лежат там, где они упали пятьсот лет назад. Захватчики оставили после себя немного пригодных для переноса богатств города - фактически, Арфисты предупреждают, что авантюристам, ищущим древние сокровища Аммариндана, лучше стоит поискать в руинах Крепости Хеллгейт.

Спландаррморнн недавно стал домом почти двухсот оротов из Нижнего Подземья. Их лидер Уфарскадун (законно-злой мужчина орот воин) обнаружил руины два года назад при розыске базы для вторжений на поверхности земли. Заняв участок, ороты начали избавлять руины от нежити и извергских жителей, готовясь увеличить размеры своей армии. Но Уфарскадуну, вероятно, придется приостановить на некоторое время свои планы завоеваний, потому что перед ним теперь стоит непредвиденная дилемма. Его патрули захватили несколько танарукков в туннелях за пределами Спландаррморнна. У фарскаддун объявил эти оркские отродья демоническими и приказал уничтожить их, но он предвидит время в ближайшем будущем, когда он должен будет пойти крестовым походом против этих зараженных извергами аберраций. Но так как силы лидера оротов намного слабее таковых Опустошающего Легиона, он должен выждать время, убедившись другие племена оротов Подземья присоединиться к нему.

Что происходит на текущий момент в пещерах Спландаррморнна неизвестно.

Ксотол

Этот dwarfский колледж магии был основан почти две тысячи лет назад Королем Азкулдаром III. Ксотол должен был быть секретным оружием Аммариндары, если нетерезы когда-либо обратили бы свои завоевательские взгляды на щитовых dwarfов. Колледж был тщательно спрятан под юго-западными Серыми Пиками, и его существование хранилось в секрете от большинства населения Аммариндары.

Волшебники-dwarfы Ксотола разрабатывали новые заклинания и новые методы подготовки заклинаний, все из которых были разработаны против арканистов-нетерезов. Однако после падения Нетерила поддержка для Ксотола уменьшилась. Король Тормалк в конечном счете закрыл колледж и приказал его магически изолировать до тех пор, пока Аммариндар не станет вновь нуждаться в его защите. Собрание знаний Ксотола остаются нетронутыми до наших дней.

АТАЛАНТАР

Основанный в 183 ЛД Утграэлом Омаром, так называемым Королем-Оленем, Аталаантар был расположен прямо на юг от того, что является теперь Высоким Лесом. Король-Олень высек свою нацию среди диких троллей и хобгоблинов, недоверчивых эльфов и dwarfов, не особенно заботящихся о жизни поверхностных обитателей. Утграэл, бывший авантюрист, использовал свою естественную способность лидерства для объединения лишенных лидеров сельскохозяйственных общин по Реке Делимбайра в преуспевающее королевство фермеров, охотников и солдат.

Молодое королевство Аталаантар казалось предначертанным для величия и процветания во времена рушащихся империй - до смерти Короля -Олена в 116 ЛД. Когда их отец погиб в битве против огромной орды орков, семь принцев Аталаантара пали в препирательство за трон, и их конфликту скоро вырос в прямую войну. В конечном счете старший сын короля, Белаур Омар, захватил трон в 218 ЛД при помощи самых могущественных магов царства. Но в отличие от своего мудрого, политически проницательного отца Белаур, был тупым тормозом, которым легко управляли его свежеиспеченные «друзья». Маги, сила которых защищала его трон, быстро стали истинными правителями Аталаантара, и Король Белаур уменьшился до статуса простой марионетки. Простой народ Аталаантара боялся и ненавидел этих «lordов-магов», особенно Ундарла, так называемого Королевского Мага.

К 224 ЛД пятеро из братьев Белаура или исчезли или умерли (по приказу Белаура или в результате своего собственного коварства), а последний жил в далеком Калимшане. В Аталаантаре остался всего один Омар, помимо короля - молодой Эльминстер, переживший разрушение своей домашней деревни и убийство своих родителей Ундарлом. В то время как Ундарл и марионеточный король Белаур сосредоточили свою хватку на королевстве, Эльминстер укрывался под разнообразными псевдонимами, все время изучая магию и строя план мести.

В 240 ЛД Эльминстер вернулся в столицу Хастарл в возрасте 28 лет и исполнил свой план мести. Он разрушил правление lordов-магов и убил и Короля Белаура, и Королевского Мага Ундарла, обнаружив, что последний на самом деле юань-ти. (Однако, даже эта личина его была лишь маской, потому что Ундарл фактически был одним из страшных малагримов с Плана Тени). Затем своей властью последнего принца Аталаантара Эльминстер короновал объявленного вне закона рыцаря Хелма Каменного Клинка как нового короля Аталаантара. Оставив свою родину в хороших руках, Эльминстер, теперь уже Избранный Мистры, отбыл в город Кормантора. Печально, но Аталаантар после этого просуществовал лишь немногим более столетия. В 342 ЛД мародерствующая орда орков стерла все королевство.

Сегодня лишь эльфийские истории ранних дней Миф Драннора и нескольких спутанных легенд Секомбера включают в себя историю Аталаантара. Эльминстер - высший источник информации о Королевстве Олена, но Мудрец из Шедоудейла остается печально известным своей сдержанностью, когда дело касается его прошлого.

ХАСТАРЛ

Столицей Аталаантара и единственным истинным городом был Хастарл. Хотя он был переполненным и грязным, как и любой другой город Фаэрона, его жители весьма гордились им и твердо полагали, что он в один прекрасный день станет вершиной человеческой культуры и обучения. Правление lordов-магов в значительной степени развеяло мечты, и разрушение королевства в 342 ЛД подавило их полностью. Позднее трон Секомбера, построенный на руинах Хастарла, стал базой действий для многих современных авантюристов Западного Сердцеzemья.



Башня Ундарла

На северном берегу Реки Делимбайр, всего в нескольких милях к западу от Хастарла, разваливающиеся руины башни Ундарла выпирают из скал подобно сломанному клыку. Большинство наземных жилых областей башни было разрушено более чем тысячелетним воздействием стихий, но лаборатория малагримов в подвалах все еще существует, скрытая за секретной дверью-ловушкой и защищенная мощной сохраняющей магией. В дополнение к книгам заклинаний, оснащению для магических исследований и магическим изделиям, лаборатория также содержит проходившийся портал на План Тени, столетиями позволяющий теневым существам проскальзывать в окружающую область.

ДЕЛЗУН

Много веков назад Делзун был гордым и мощным королевством, поддерживавшим преуспевающие торговые отношения с могущественными нациями Иэрлэнн, Нетерил и Иллефарн. На высоте своей величества Северное Королевство щитовых дварфов простипалось на юг от Ледяных Гор, охватывая и Горы Ровин, и Горы Нетер.

Во многом подобно своим родственникам в Аммариндаре на юге, дварфы Делзуна высоко ценились их союзниками и торговыми партнерами за их навыки в обработке металлов и в каменной кладкой. Нетерез весьма ценили эти традиционные дварфские навыки и с готовностью платили своим золотом и тайными знаниями за драгоценные камни Делзуна, их работу по железу и оружие. Начавшись приблизительно шестнадцать сотен лет назад, последовательные вторжения противников из Подземья и частые орочьи набеги вынудили Северное Королевство отступить. В ужасный день в Год Черного Единорога (-100 АД) Делзун наконец пал, и только Цитадели Адбар, Феллбарр, Сундбэрр и несколько других поверхностных дварфских твердынь выжили.

Поверхностные земли, ныне известные как Старый Делзун, испещрены разбитыми дорогами, разрушенными заставами и снесеными деревнями, которые когда-то носили названия типа Оссткара и Меруинделва. Боровские банды изгнанников и налетчики-арки бродят по этим разрушенным землям, охотясь на легкую добычу. Дварфы усилили патрули в области, но они все же слишком редки, чтобы обеспечить путешественникам сколь-либо реальную защиту.

Дварфы Делзуна обращали особое внимание на форму своей архитектуры, прежде всего потому, что частые орочьи набеги оставляли немного времени для декоративных проектов. В наземной части своей империи щитовые дварфы строили крепкие крепости, внешние стены которых были сложены из толстого камня, укрепленного скелетами из железных прутьев.

Ниже земли главные залы и входы в подземный туннельный лабиринт, известный как Фардрилл, были оборудованы сильной защитой, включая укрепленные стены, окованные железом ворота и шипастые ямы-ловушки. Разбитые ворота, разрушенные стены и разбитые защиты, усеивающие ныне изломанные земли Делзуна - немой свидетели столетий неустанных вражеских атак, в конце концов задавивших великую дварфскую империю.

АСКОУР

Во времена Империи Нетерезов Аскоур был шумным дварфским портовым городом на северо-западных берегах Узкого Моря. Торговые товары из Нетерила и обратно непрерывно текли в Делзун через каменные доки этих восточных ворот в царство и на подземное шоссе, названное Нижней Дорогой. Падение Нетерила и исчезновение Узкого Моря послужили концом этого порта. Сегодня Аскоур - одинокие, пропаляемые ветрами руины на краю Пустыни Анорач. Причудливые каменные корабли лежат полузахороненными под песком, где некогда были доки.

Руины Аскоура более всего известны тринадцатью пирамидами неизвестного происхождения. Эти структуры сделаны из необычного красного камня, мало чем отличающегося от кровоточащего камня Карса. Экспедиция шедоваров из Города Шейд в конце 14-го века изучала эти красные пирамиды на протяжении целого года.

К концу 15-го века город был объявлен частью владений древнего синего дракона Иймирта. Хотя дракон не могла охранять город из-за своих собственных махинаций, двое из потомков дракона, Анаксастер и Чеззаран, устроили отдельные логова внутри пары заброшенных каменных кораблей в гавани. В городе также обитало множество горгулий.

ФАРДРИЛЛ

Большинство этого лабиринта протяженных подземных туннелей находится разбитыми поверхностными землями, ныне известными как Старый Делзун.



На высоте силы Северного Королевства Фардrimm был скрытым шоссе, связавшим все великие дварфские твердыни с другими владениями Делзуна. Но туннели было трудно держать в чистоте, и захватчики из Подземья захватили контроль над большой частью Фардrimма задолго до конца Делзуна в -100 ЛД.

Фардrimm остается внушительной системой широких туннелей, хотя многие из них контролируются существами Подземья. Беженцы-дроу из Чеда Насад и охотники-читайны из Йатчола воспользовались преимуществом долгого отсутствия дварфов, строя свои собственные туннели, соединяющиеся с Фардrimмом. Но влияние дварфов все еще очевидно - от старых дварфских раскопов, цитаделей, скрытых арсеналов, великих храмов и исчерпанных шахт, рассеянных по всем туннелям Фардrimма.

Дварфы патрулируют из Цитаделей Адбар, Фелбэрр и Сундбэрр, внимательно наблюдая за частями Фардrimма, окружающими их крепости, но они не прилагали никаких усилий, чтобы вернуть контроль над всей туннельной системой. Однако, богатый и идеалистический торговец Рурик Серебряная Рукоять (хаотично-добрый мужчина щитовой дварф-боец) полагает, что Фардrimm может снова стать безопасным подземным шоссе в единоличном владении дварфов. Рурик готов заплатить за любую помощь в очистке туннелей между Адбаром и Фелбэрром, и он уже блокировал несколько туннелей монстров вокруг Цитадели Адбар. Многое остается сделать, прежде чем он сможет реализовать свою мечту, но нетерпеливый Рурик видит в этом предприятии немалую прибыль. Несколько вернувшихся караванов уже хвастались большой прибылью от торговли с расами Подземья.

ТВЕРДЫНЯ ГОРИНА

Руины этого четырехтысячелетнего каменного поместья принадлежали героическому воину-дварфу Горину, величайшему сыну древнего клана Каменного Сердца. Немногие оставшиеся камни поместья, известного как Твердыня Горина, стоят на Развилке - месте, где Дорога Ад бар и Дорога Форк встречаются в Старом Делзуне.

В течение тысячелетий приключений клан Каменного Сердца собрал неисчислимые сувениры, которые он демонстрировал в своем наследственном особняке. В конечном счете твердыня стала своего рода историческим музеем, где путешественники могли увидеть легендарные мечи, топоры и доспехи, которые носили и которыми владели дварфы и их враги.

В 882 ЛД, когда изверги из Аскалхорна пожрали столь большую часть Севера, клан Каменного Сердца стоял твердо и отразил первое нападение демонов. Но вторая атака демонов была намного серьезнее, и дварфы пали перед ордой. Когда весь его клан лежал вокруг него мертвым и все, казалось, потеряно, Горин призвал Морадина, чтобы сохранить свой наследственный дом от извергских разрушителей. По-видимому, в ответ на его молитву внезапное землетрясение разрушило поверхностьную часть великого особняка, сокрушив захватчиков и заблокировав нижние пещеры.

Пойманый под щебнем, Горин был преобразован в разумного каменного голема. В этой новой форме он перекрыл все тунNELи, соединяющие его особняк с Фардrimмом. С тех пор Горин неустанно патрулирует бесчисленные туннели и подвалы своего наследственного дома, предохраняя их от вторгающихся.

В 882 ЛД, когда изверги из Аскалхорна пожрали столь большую часть Севера, клан Каменного Сердца стоял твердо и отразил первое нападение демонов. Но вторая атака демонов была намного серьезнее, и дварфы пали перед ордой. Когда весь его клан лежал вокруг него мертвым и все, казалось, потеряно, Горин призвал Морадина, чтобы сохранить свой наследственный дом от извергских разрушителей. По-видимому, в ответ на его молитву внезапное землетрясение разрушило поверхностьную часть великого особняка, сокрушив захватчиков и заблокировав нижние пещеры.

НИЖНЯЯ ДОРОГА

Это забытое протяжение естественных и вырезанных туннелей некогда служило подземным торговым маршрутом, связывающим цитадели Делзуна с портовым городом Аскоур и его первичным торговым партнером Нетерилем. В Старом Делзуне её направление примерно совпадало с Рекой Красный Поток и Дорогой Форк, пробегая по сердцу Фардrimма прямо к Фелбэрру. Конец Нижней Дороги в древнем Нетериле теперь лежит под песками Анорача.

В годы её расцвета, вдоль Нижней Дороги выстраивалось множество укрепленных, снабженных воротами путевых станций, любая из которых могла при опасности перекрыть туннель. Когда Нетериль пал, напуганные дварфы Аскоура блокировали часть Нижней Дороги, ведущую на восток. Духи-нежить пойманых торговцев - нетерезов и дварфов, умерших рядом со своими караванами, теперь бродят по Нижней Дороге к востоку Аскоура.



ИЭРЛЭНН

Иэрлэнн, преобладающее эльфийское королевство Высокого Леса, продержалось почти шесть тысяч лет. Лесные и лунные эльфы, составляющие его народную массу, селились в лесных городах невероятной красоты по всей северной и восточной частям Высокого Леса.

Пока Иэрлэнн был все еще молодым царством, его лидеры отметили постепенное скольжение Сиулуванеди ко злу и решили предпринять решительные действия, чтобы предотвратить силуванидцев от повторения ошибок их высокомерных предков из Эривандаара. С Шаррвеном в качестве союзника ирлэннцы насищенно подчинили царство Силуваниди, начав пятитысячелетний период мира и процветания.

В поздние годы Иэрлэнна его население начало истощаться, поскольку жители его уходили на Эвермит или присоединялись к более молодым царствам, появляющимся по Побережью Меча. Ослабленный, Иэрлэнн оказался неспособным установить сколь-либо эффективную защиту против демонов Крепости Хеллгейт, в который превратился Аскалхорн в 882 АД, и царство быстро пало перед их атакой.

Большинство путешественников, ищущих известные ирлэннские руины, идет по Старой Дороге, древнему бульвару из взломанных и разбитых булыжников, соединяющему Эльфийский Порт, Миламниир и Безымянное Подземелье. К западу от Миламниира подлесок в значительной степени поглотил Старую Дорогу, хотя части ее, иногда проглядывающие сквозь корни и кусты, могут привести путешественников в другие места на ее пути.

Многие ирлэннские города состояли из деревьев и платформ, связанных множествами стройных ветревочных мостиков. Каждое большое поселение поддерживало по крайней мере один древесный храм, посвященный эльфийским богам. Большинство этих городов давно уступило силам времени и природы, но кое-какие следы некоторых из них еще остаются. К середине 14 века все, что осталось от королевства Иэрлэнн, — это разрушающаяся старая дорога и разрушенный порт.

Совет Леса, или Каэрилкарн, представлял собой группу старейшин лесных эльфов и дворян лунных эльфов, которые разделяли общую мечту о воспитании нового Иэрланна, мечту, которая медленно осуществлялась в 1370-х годах. Усилиями группы было построено поселение Высокие Деревья (древнее место столицы королевства) и основаны новые поселения Рейтейлтор и Нордахаэри. Каэрилкарн также сотрудничал с армией Эвермита во время вторжения фейри под предводительством Сары Длардрагет, успешно сосредоточив армию лесных эльфов у Затерянных Пиков и разбив преследовавшие Сарю силы орков. Каэрилкарн возглавляла Моргвайс, Владычица Леса, а возглавляла ее представительница Иринд Морнинглайт.

МИФ ДРАННОР

Этот легендарный скрытый мифалью город был построен на безымянных руинах древнего эривандарского города, расположенного среди бегущих вод и плотнолесистых холмов Когтей, в верховье Делимбайра. Миц Драннор был сверкающим городом -садом с декоративными поместьями, поднимающимися террасами и возвышающимися бело купольными башнями, но его легендарная мифаль не защитила его от разорения орочей ордой, которая разграбила его в 864 АД.

В 1372 АД Графиня Сария Длардрагет прибыла в руины Миц Драннор а со своими силами фейри и начала дотошное изучение мифали. В первые месяцы 1374 АД колдуны демонфей удалось исказить мифаль, извратив многие из ее древних оберегов и используя ее силу для вызова и связывания большого количества извергов себе на службу. Армия Сарии прошла против эльфов Эверески и Высокого Леса и вызвала великие разрушения, пока силы, собранные в Эвермите Лордом Сейверилом Миритаром, не приостановили ее силы и не погнали их обратно. Солнечный эльф -маг Араэвин Тешурр из Эвермита сумел удалить искажение Сарии с мифали и изменить ее, чтобы предотвратить будущее вмешательство извергов. Демонфеи оставили Миц Драннор вскоре после поражения Сарии.

Теперь, большинство войск Эвермита все еще располагается в руинах Миц Драннор а, и Лорд Сей верил Миритар послал многочисленные поисковые партии и патрули, чтобы найти новое потайное укрытие Сарии. Эльфы имеют еще узнали мест назначения многочисленных порталов, которые они нашли захороненными в туннелях под бывшим дворцом великого мага.

Тултантор упал на Миц Драннор в 1487 АД, приведя мифаль города в нестабильное состояние. Примерно с конца весны 1489 АД она пришла в относительное спокойствие.



МИФАЛЬ МИФ ДРАННОРА

Ночами темно-синие свечения появляются над разрушенными частями города — именно так себя проявляет мифаль. Некоторые части города вообще не получили повреждений при падении Тултантора, а другие, включая Древо Жизни, были магически защищены от разрушений.

Свойства мифали, которые работали и остаются работать даже после падения Тултантора (пусть непредсказуемо и нестабильно), все еще запрещают телепортироваться в области действия мифали, а также за его пределы. Любые попытки выбраться наружу (использование заклинания Переносящая дверь) оканчиваются неудачей. Мифал также «выпивает» энергию от Волшебных стрел и подобных заклинаний, а также частично поглощает природные или магические молнии. Он также часто отражает то, что не может «выпить», и поглощает ударные волны (уменьшается эффект от взрывов, заклинания Громовой волны и прочее) и избыточное тепло. Он также «выделяет» тепло, когда наступают холода. Именно поэтому никакое живое существо не может умереть на улице от холода в зоне действия мифали. Некоторые из этих свойств мифали были «отключены» могущественными эльфами, а также Избраннымы Мистры, которые защищали город после падения Тултантора.

МИЛАМНИИР

Этот ирлэннский город некогда мог похвастаться многочисленными храмами, посвященными Седдарину. Фактически Миламниир был местом силы эльфийского духовенства, прежде чем ударила демоническая орда. Разоренный город был в значительной степени разбит демонами Крепости Хеллгейт в щебенку, и его руины теперь полностью покрыты толстым мхом и путаницей плюща.

Самое большое выжившее здание Миламниира — великий храм Кореллона, который стоит в роще около городского центра. В течение более шестисот лет очень старая зеленая драконица Члоракридара и ее выводок жили под разбитым куполом храма. Причудливый древесный человек (нейтрально-злой мужчина зеленый полудракон/лесной полуэльф рейндджер/колдун), утверждающий о родстве с драконом, предлагает путешественникам возможность задать вопрос его всезнающей матери, если они смогут удовлетворить ее цену.

ЛОЩИНА ХЕЛЛГЕЙТ

Аскалхорн был установлен наверху Рога Аскала («Аскалс Хорн») в северо-восточном углу Высокого Леса для защиты границ Ирлэнна. После падения Нетерила ирлэнцы предоставили цитадель беженцам -нетерезам - решение, которое дорого обошлось столетия спустя. Волшебник-нетерез по имени Вушрет начал в 820 АД вызывать в город дьяволов, чтобы получить преимущество над своими конкурентами. В отчаянии другие волшебники вняли нашептываниям агентов фейри и начали вызывать демонов в 880 АД. В Году Проклятия (882 АД) вызванные демоны стерли вызванных дьяволов и затем захватили город.

Вскоре после этого демоническая орда спустилась в Долину Делимбайр и наводнила и Ирлэнн, и Аммариндар.

ЛОЩИНА ХЕЛЛГЕЙТ

Аскалхорн был установлен наверху Рога Аскала («Аскалс Хорн») в северо-восточном углу Высокого Леса для защиты границ Ирлэнна. После падения Нетерила ирлэнцы предоставили цитадель беженцам -нетерезам - решение, которое дорого обошлось столетия спустя. Волшебник-нетерез по имени Вушрет начал в 820 АД вызывать в город дьяволов, чтобы получить преимущество над своими конкурентами. В отчаянии другие волшебники вняли нашептываниям агентов фейри и начали вызывать демонов в 880 АД.

Пять лет назад Арфисты снесли руины Аскалхорна (также известного как Крепость Хеллгейт или Твердыня Адских Врат) - Великий треант Турланг взял управление над Лощиной Хеллгейт и расширил границы Высокого Леса, чтобы окутать его руины. Едительные треанты теперь стоят на страже участка, чтобы не дать исследователям войти, а извергам - сбежать. Но Арфисты лишь удержали зло под Лощиной Хеллгейт, они не уничтожили его. Этот факт заставляет Турланга чувствовать, что он наблюдает за гноящейся раной, которая может вновь прорваться в любое время.

ОНТРИЛАЭНТОР

Высеченные в восточных Звездных Горах дворфами Аммариндана для их союзников -эльфов, древние шахты Онтрилаэнтор не использовались, начиная с падения Ирлэнна. Существует два скрытых входа в Онтрилаэнтор - один на разбитых землях около юго-восточного подножия Звездных Гор, другой - на северных склонах, прямо на север от Реки Крови Сердца.

Шахты Онтрилаэнтор включают в себя мили туннелей, спиральных лестниц, палат -храненилиц и вертикальных шахт, достигающих пика самых южных Звездных Гор. Присутствие конюшен и открытость небу в пределах этого пика говорит о том, что ирлэнцы одно время использовали воздушных верховых животных.

Жестокие ветры текут через эти открытые отверстия, продувая шахты и тунNELи. Ходьба против ветра чрезвычайно трудна, и большинство разговоров, ведомых тише чем на уровне вопля, утопает в ревущих ветрах. Шахты десятилетие были домом скопления гарпий. Эти существа были разбиты взрослым глубинным драконом по имени Онскаррапрд, покинувшим свое логово около Чеда Насада после катастрофы, вогнавшей весь регион в хаос.

ПРОХОД КАМНЕВОРОТ

Не все руины - здания или могилы. Проход Камневорот были некогда оживленным торговым маршрутом между Аскалхорном и дворфским городом Сундбарр на поверхности. Теперь, однако, эта дорога, которой давно пренебрегали, находится в запустении.

ШАРРВЕН

Древнее эльфийское царство Шаррвен было основано лунными эльфами наряду с несколькими солнечными эльфами, отвергшими элитизм и невыносимое высокомерие силуванидской знати. Конец Шаррвена пришел через несколько столетий после того, как он присоединился к силам Иэрлэнна, чтобы нанести поражение Силуваниди в Войне Семи Цитаделей. Таинственные порталы, созданные выжившими феями Силуваниди, внезапно открылись одновременно по всему королевству, выпустив поток буйствующих монстров. Выжившие Шаррвена сбежали в Иэрлэнн и Эвереску, оставив свое прежнее царство свободным, но с несколькими поселениями и заставами.

Сегодня от Шаррвена осталось немного, потому что существа, вырезавшие эльфов, также уничтожали большинство их заселенных областей. Большинство сохранившихся структур венчают огромные каменные насесты - напоминания о времени, когда эльфийские воины шли в бой верхом на серебряных и золотых драконах. Единственная все еще стоящая крепость - башня, известная как Фарсильвер, напоминающая здания Сильверимуна. Эта структура защищена магическими оберегами, какие лунные эльфы обычно размещают в своих зданиях.

К нашим дням путешествующие в южной области Высокого Леса, вероятно, столкнутся с причудливым разнообразием ландшафта и необычных существ. Происхождение многие из этих тварей восходит к падению Шаррвена.

ФАРСИЛЬВЕР «ДАЛЕКОЕ СЕРЕБРО»

Древняя крепость Фарсильвер - одетая плющом каменная башня в юго-восточной части Высокого Леса почти что на север от Лаудвотера. Этот редкий остаток Шаррвена был южной заставой царства. Магические обереги внутри Фарсильвера притушивают любые источники света и не дают функционировать магической темноте. Каждое из окон из драгоценных камней на верхнем этаже башни действует как хрустальный шар с обнаружением мысли, за исключением того, что наблюдение пользователя ограничено направлением, на которое смотрит определенное окно. В полнолуние главный вход башни становится порталом к разрушенному шаррвенскому городу Ахув.

Фарсильвер стал базой действий для двух членов Элдрет Велуутра, фанатичн группы сторонников превосходства эльфов, посвященной уничтожению людей. Фэйрра Ваэвирн (нейтрально-злая женщина солнечный эльф-воин) и Урриннар Митанэи (хаотично-злой мужчина солнечный эльф-волшебник) устраивают засады на одинокие торговые фургоны, путешествующие в Лаудвотер.

Ни один из эльфов ничуть не раскаивается в убийстве людей или тех, кто их сопровождает, так что набеги, как правило, сопровождаются по крайней мере одним убийством. После успешного набега эльфы сжигают фургоны и оставляют тела своих жертв гнить.

ГРОБНИЦА НИТРИТИВИНАЭ

Приблизительно в 40 милях примерно на восток от Цитадели Девяти лежит единственное известное место погребения благородных домов Шаррвена. Одиночная статуя, побитая погодой до неузнаваемости, отмечает вход в эту подземную гробницу. За ней находится большой лабиринт грубо высеченных катакомб, простирающийся глубоко под землю. Вьющиеся проходы, каждый из которых ведет к отдельному склепу, обозначенному для семейства определенного благородного дома, отходят во множество различных направлений. Каждый склеп семейства - сложное хранилище, содержащее один или более каменных мавзолеев. Некоторые из этих склепов охраняются заклинателями - баэлнорнами - обычно членами благородного дома склепа, принявшиими нежизнь, чтобы охранять мертвых и защищать секреты своих семейств.

Когда Шаррвен был живым царством, его лидеры часто приходили в гробницу, чтобы просить у уважаемых баэлнорнов совета и магической помощи. Но у личей -эльфов было немного визитеров в течение последних четырех тысяч лет, кроме случайных грабителей могил. Каэрилкарн, группа эльфов, объявляющая себя авангардом нового Иэрлэнна, недавно вошла в контакт с самым старшим баэлнорном, Аларенди Вечернее Сияние (хаотично-добрая женщина лунный эльф-волшебник). Аларенди в настоящее время рассматривает просьбу группы о помощи в возвращении Высокого Леса эльфам.



Си́луваниди

Это королевство солнечных эльфов было первым эльфийским царством, основанным в Высоком Лесу после Войн Короны. Си́луваниди заняло северо-западный Высокий Лес, который также включал в то время Серебряный Лес. Си́луванидицы предпочитали длинные, изящные каменные структуры и яркие цвета, так что они заполнили свои города высокими башнями и стройными шпилями, построенными из яркого камня и кирпича. Великолепные особняки высираивались вдоль каждой улицы, и каждый бульвар заканчивался садовым парком, куда прибывали ремесленники, чтобы создавать произведения искусства из камня, дерева и магии.

Но под красотой Си́луванидой лежала злокачественная опухоль - а именно, тенденция охватить темные пути. В ранние дни Си́луваниди воспоминания о декрете Эльфийского Двора против вишаантов и об изгнании дроу были все еще свежи в умах многих солнечных эльфов, так что граждане нового королевства были немало напуганы Селдарином. В ответ на эти страхи храмы в новом королевстве были вне закона, и священники преследовались и вытеснялись. Безбожный характер Си́луваниди позже внес свой вклад в успех Дома Длардрагет по подчинению си́луванидских домов своим темным побуждениям. Поскольку все больше си́луванидцев присоединялось к заговору Дома Длардрагет, в се увеличивающееся их количество желало следовать темным путем, проложенным их вишаанскими предками.

Лотен, Город Серебряных Шпилей

Этот великолепный город из серебристого камня некогда отмечал южную границу Си́луваниди. Прежде чем его присоединил Иэрлэнн, Лотен был центром изучений си́луванидцев. Буйствующие орды из Крепости Хеллгейт никогда не достигали Города Серебряных Шпилей, так что Лотен обошли стороной опустошения, вызванные демонами в других местах Высокого Леса.

Сегодня стройные каменные башни Лотена все еще непоколебимо стоят, но великий город населен орками племен Оплетенного Шипа, Острой Пики и Рогатого Лорда. Друиды-орки преобразовали несколько старых эльфийских храмов в храмы Малара, и леса вокруг Лотена заполнены тварями Малара, которые служат их оркским владыкам -друидам шпионами и часовыми.

Глубоко под Лотеном находится цитадель Дома Длардрагет, занимающая несколько давно забытых палат для призыва. Когда Сария и ее сыновья были освобождены из своей тюрьмы под Хеллгейт Кипом пять лет назад, они обосновались в этом подземном месте, чтобы иметь возможность тайно разыскивать потомков своих служителей -фейри и находить места, где были заключены другие фейри. Когда Длардрагеты в прошлом году заняли Миф Драннор, они в значительной степени отказались от своего здешнего первого убежища.



БЕЗЫМЯННОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ

В течение Войн Короны эльфы Эривандаара построили цитадель, известную как Нар Керимхоарт, в северо-восточной области Высокого Леса, которая должна была служить арсеналом их военной магии. Когда империя распалась, арсенал был оставлен.

Пять тысяч лет назад группа отступников -солнечных эльфов под влиянием Дома Длардрагет забрали себе старый арсенал и пополнили его запасы магией, созданной эльфами древней Империи Вишаантар. Годы спустя, при заключительных кампаниях Войны Семи Цитаделей, армия Иэрлэнна победила более двух тысяч воинов -фейри Дома Длардрагет и Дома Вишан и заключила их в магическом застое ниже уровня земли арсенала. Заключенные фейри были вскоре забыты своими тюремщиками, и их тюрьма, известная как Безымянное Подземелье, стала местом, интригующим авантюристов.

После падения Иэрлэнна лесные эльфы патрулировали и охраняли эту часть Высокого Леса, какое-то время успешно перекрывая доступ к Безымянному Подземелью. В 1369 АД орки и танарукки Опустошающего Легиона захватили подземелье, но были отброшены племенем темных наг и других чешуйчатых Извивающейся Трясины. Эти монстры, пробравшиеся в подземелье через портал, поселились здесь и сделали это место своим логовищем.

В начале 1374 АД демонфей Сария выпустила мощную магию из Кристалла Хранителя Врат, освободив заключенных фейри. Взрыв в результате этого разрушил верхние уровни твердыни и упокоил многих из его жителей-наги юань-ти, поймав в ловушку остальных на нижних уровнях Нар Керимхоарта.

ТЕЛАРДОН, ГОРОД ИЗУМРУДНЫХ ШПИЛЕЙ

Телардон был построен на западном краю Серебряного Леса, с видом на Эвермурз, в те дни, когда эти области были частью Высокого Леса. Город Изумрудных Шпилей был известен в Сильтваниди и за его пределами из-за необычных магических артефактов, созданных его волшебниками.

В течение Войны Семи Цитаделей объединенная мощь Иэрлэнна и Шаррвена сравняла Телардон с землей. Однако, спеша уничтожить город, ирлэнцы пропустили множество подземных палат и библиотек, в которых несколько отступников-солнечных эльфов занимались своими извергскими искусствами.

Теперь лишь несколько рушащихся груд зеленого камня отмечают место, где некогда стояли великие изумрудные башни Сильтваниди, но сотни магических изделий солнечных эльфов остаются захороненными под землей. Столетия неупотребления заставили магию этих древних артефактов распадаться, и их смешанные энергии стали искажающей силой, преобразовывающей животных, гуманоидов и даже фей области в подобных растениям монстров, известных как существа зеленої связи. Множество троллей, поддавшихся этому эффекту зеленої связи, живут ныне в пределах руин Теладорна.

НАСЛЕДИЕ ВЫСОКОГО ЛЕСА

Собрание историй эльфийских и дварфских королевств, когда-то занимавших Высокий Лес, формируют сложный гобелен героических битв, разрушительных предательств, демонических вмешательств и мощной высокой магии. Это и многие другие события прошлого оставили свои метки на пейзаже Севера.

ЗЕРНА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Высокий Лес предлагает превосходную отправную точку для авантюристов, благословленных духом первоходства. Уникальная история этих диких лесистых мест вместе с беззаконным характером границы Серебряных Маршей обеспечивает твердый баланс сил прошлого и настоящего для постройки приключений.

ЗАБЫТАЯ МИФАЛЬ

Ирлэннцы спрятали много изделий силы и заключили много злых существ, прежде чем их королевство пало, и большинство этих дел давно забыты. Но недавний выпуск заключенных фейри из Безымянного Подземелья возбудил большой интерес к раскапыванию других Ирлэннских секретов.

В частности, несколько старых песен на Эльфийском упоминают укрытый мифалю силуванидский город Миф Адофаэр, который ирлэннцы отослали с Фаэруна приблизительно шесть тысяч лет назад. Слухи утверждают, что старый том, объясняющий причины изгнания Миф Адофаэра и определяющий условия, необходимые для его возвращения, недавно был найден в разрушенной библиотеке Иэрлэнна. Организация, известный как Элдрет Велуутра, очень заинтересована городом солнечных эльфов, которые могли бы разделить презрение ее членов к более чем столетнему уменьшению эльфийской силы, и ее агенты неистово ищут пропавший том.

ДОРОГА ОТ ХЕЛЛГЕЙТА

Столетия назад демоны вырыли под Крепостью Хеллгейт обширную сеть туннелей под землями, окружающими Высокий Лес. Не некоторые из этих проходов связаны с Фардиммом, а другие достигают аж Нетерских Гор и Северного Пика. Авантюрист-демон по имени Скауонт (хаотично-злой мужчина бар-лугра) теперь использует эти туннели, чтобы сравнительно незаметно путешествовать по области. Он недавно взялся посещать отдаленную деревню, бежалостно убив несколько ее жителей, а затем сбежал по системе туннелей, прежде чем его преступления были обнаружены. Три города: Джалантар в Долине Ровин, Новый Форт в Долине Сундабар и Куаэварр в Лунном Лесу подверглись атаке на прошлой неделе. Все жертвы демона умерли одним и тем же способом - болезненной пыткой медленным потрошением. Власти расстроены, потому что никто не видел преступника, и никто не знает о туннелях, перекрещивающих область.

РАЗГРАБЛЕНИЕ КРЕПОСТИ ХЕЛЛГЕЙТ

Демоны, вырвавшиеся из Крепости Хеллгейт пятьсот лет назад, возвращаются с награбленным в Иэрлэнне, Делзуне и Аммариндаре. Много бесценных семейных реликвий и уникальных сокровищ исчезли в темной яме Крепости Хеллгейт, став игрушками извергов.

Когда Аммариндар и Иэрлэнн пали перед демонами, Арфисты собирали следующие списки чудесных изделий, которые, как они знали, были утеряны в Крепости Хеллгейт. Очень немногие из этих изделий были возвращены, несмотря на многие попытки двардов и эльфов благородных домов. Фактически, многие демоны использовали часть этой древней добычи, чтобы заманить эльфов и двардов знатного происхождения в ловушку. Исследователи сокровищ, надеющиеся вырвать это древнее богатство у демонов, должны сначала получить проход у Турланга и его треантов (см. Лощину Хеллгейта, выше).

ВУЛКАНИЧЕСКИЙ ОТСЧЕТ

Недавний ряд незначительных землетрясений в Проходе Сильверимуна произвел массивный оползень, обнаживший древнюю крепость Делзуну на склонах Нетерских Гор. И Король Эмерус Корона Войны из Цитадели Фелбарр, и Хелм Друг Двардов, Владыка Сундабара, провозгласили суверенитет этой крепости и послали гарнизоны, чтобы обезопасить участок.

Авантуристы, воры и бандиты со всего протяжения Севера несутся к крепости в надежде заполучить дварфские сокровища, но толчки продолжают раскачивать проход, затрудняя путешествие. Те, кто движутся к крепости, не знают, что землетрясения сжали магму в глубинах вулканической трещины. С каждым новым сотрясением магма выдавливается все выше, угрожая прорваться через гору и поглотить крепость со всеми ее древними сокровищами. Авантуристы, достигшие этого участка, бегут наперегонки со временем, чтобы спасти что-нибудь из дварфских сокровищ.

НАСЛЕДНИКИ ВЫСОКОГО ЛЕСА

Наследие Иэрлэнна, Аммариндар и разрушивших их демонических сил выжило до наших дней. Их потомки - деревни лесных эльфов в Высоком Лесу, новое царство Серебряные Марки и ведомые демонами орды орков, все еще появляющиеся в области.

КАЭРИЛКАРН

Много лет некоторые из эльфов Высокого Леса и Серебряных Маркей мечтали о становлении нового Иэрлэнна. Множество старейшин лесных эльфов и знати лунных эльфов, разделяющих эту мечту, сформировало Каэрилкарн, или Совет Леса. Каэрилкарн никогда не утверждал, что представляет всех эльфов региона - не все кланы или деревни лесных эльфов потрудились послать представителей, и не все дома лунных эльфов чувствуют, что очистка Долины Делимбайр или важных мест Иэрлэнна - разумная и необходимая цель.

На практике, совет предлагает эльфам региона форум для обсуждения беспокоящих всех проблем и передачи новостей о событиях в различных частях леса. Усилиями Каэрилкарна руины ирлэннского участка, известные как Высокие Деревья, были перезаселены, и основаны новые поселения, включая Рейтеиллаэтор и Нордахаэрил.

После ведомого демонфезув вторжения в Высокий Лес Каэрилкарн внезапно стал намного более важным. Лидеры лесных эльфов на совете сотрудничали друг с другом для эвакуации деревень и кланов на пути атаки орков и демонов и организовывали перелет на запад в Потерянные Пики. Там лидеры эльфов успешно сосредоточили армию лесных эльфов и лунных эльфов из Сильверимуна, и Эверлунд присоединился к силам Серебряного Легиона, идущего им на помощь. Теперь, когда армия Эвермита заняла руины Миф Драннор а, мечта о восстановленном Иэрлэнна уже не кажется настолько отдаленной.

Моргвэйс, Леди Леса, в общем признается как лидер совета - по крайней мере, когда такие вопросы решают лесные эльфы. Другой важный голос - таковой Иринда Утреннего Света (законно-добрый мужчина лесной эльф-воин), предвидящего возвращение величия эльфов Севера. Иринд - представитель тех членов совета, которые одобряют формальное переоснование Иэрлэнна и скрепление племен есных эльфов и кланов лунных эльфов вместе как живущее и дышащее эльфийское царство.



ДОМ ДЛАРДРАГЕТ

Члены Дома Длардрагет - извергские потомки гордого благородного дома солнечных эльфов, члены которого захотели смешать свою кровь с таковой демонов. После того как их армии были побеждены во вратах Эверески, перед Потерянными Пиками и на Одинокой Пустоши, эти демонфей бросили свою цитадель в Миф Дранноре, также, как и многие другие свои убежища, включая основанное под древним Силуванидским городом Лотен (см. выше). Но несмотря на потери, понесенные в войне Сарии Длардрагет против Эверески и Высокого Леса, демонфей гораздо сильнее, чем были тысячелетиями, теперь, когда тысячи воинов фейри, недавно освобожденных из Безымянного Подземелья, пополнили их ряды.

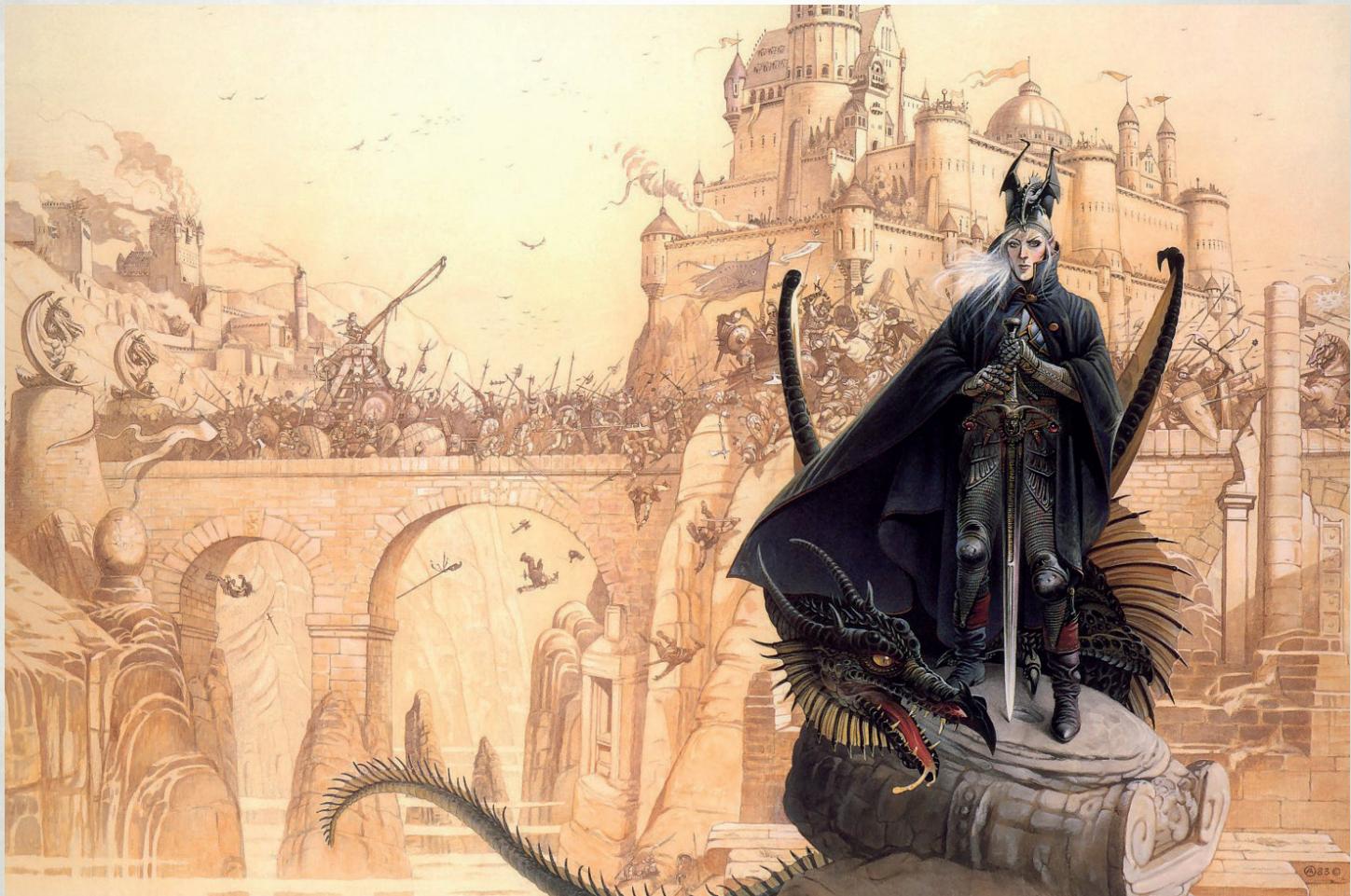
Шпионы и агенты фейри все еще заполоняют различные секретные места в и вокруг Высокого Леса, но главная часть армии демонфей - более тысячи ветеранов из Войны Семи Цитаделей - избежали разрушения на Одинокой Пустоши и сбежали в неизвестные места. Хотя их относительно немного, эти древние воины-фейри квалифицированы в магии и игре мечом, благословлены демоническим наследием демонфей и абсолютно лояльны Сарии Длардрагет.

ОСТАТКИ СЕРЕБРЯНЫХ МАРКЕЙ

Остатки этого царства - путаница человеческих, эльфийских и дварфских земель, рассеянных по всем Долинам Сундабар и Ровин. Многие из них произошли от жителей Иэрлэнна, Делзуна и Нетерила.

Некогда Серебряные Маркей включали в себя многие из прежних владений Делзуна - особенно Сундабар, Цитадель Адбар и Цитадель Фелбэрр - в качестве членов своей федерации. Ождалось, что членства будут искать еще больше дварфских твердынь, поскольку дварфы продолжали возвращать свои наследственные земли.

Многие из эльфов, живущих ныне в Эверлунде и Сильверимуне - дети или внуки ирлэннских, сбежавших с севера и запада, чтобы избежать падения своего королевства в 882 ЛД. Фактически, горстка старших эльфов Серебряных Маркейсама присутствовала при падении Иэрлэнна и помнит это слишком хорошо.



ГЛАВА 6: ПАВШИЙ НЕТЕРИЛ

Нетерил, Империя Магии, находился на северном Фаэруне приблизительно две тысячи лет назад, затрагивая то, что является теперь Великой Пустыней Анорач и окружающие ее дикие места. Нетерезы, возможно, более всего известны высокомерием своих арканистов, перерезавших верхушки гор, поднимавших их в небеса и строивших на них летучие города. Их невероятное мастерство в Искусстве резко закончилось, когда гордышка Карсуса, величайшего из архиволшебников, заставила упасть почти все эти летучие города.

Однако, немногие понимают, что истинное наследие Нетерила - диаспора Искусства, образовавшаяся после падения империи. Пока иссушающие жизнь заклинания фаэриллов обращали земли Нетерила в пустыню, многие нетерезы сбежали в другие земли, неся с собой культуру магических ремесел и желание вернуть потерянную славу.

Высокий и Нижний Нетерил

С того момента, когда первый летучий город поднялся в небо и отправился через Фаэрун, Нетерил по сути разделился на две страны, каждая - со своей собственной отдельной историей и культурой. Высокий Нетерил состоял из летучих городов, занятых архиволшебниками и их служителями, а Нижний Нетерил затрагивал домесны меньших арканистов, города Свободного Народа и варварские племена, бродящие по северным и юго-западным равнинам.

Падение Высокого Нетерила было одним из самых драматических моментов в истории Фаэруна. Карсус, величайший из арканистов Нетерила, бросил вызов Мистрилу, богине магии, на магический поединок за превосходство. Последующая битва почти разрушила Плетение и заставила небесные города архиволшебников резко упасть обратно на землю.

Падение Нижнего Нетерила было намного более постепенным. Нетерез медленно оставляли средиземные царства и распространялись на запад, юг и восток в пограничные области, некогда бывшие дикой местностью. В течение этих миграций Империя Магии постепенно разделялась. Фактически, различие между Нижним Нетерилом и последовавшими выжившими государствами нетерезов говорит о том, что тщеславие нынешних мудрецов - истинная точка опоры истории.

Корни географического, культурного и магического разделения Нетерила лежат в появлении мифаллара - величайшего изобретения архиволшебников и главной причины, которую не вынесло их наследие. Питаемый самим Плетением, мифаллар позволил арканистам нетерезам создавать мощные магические изделия без расходования персональной энергии. Пока изделия, созданные с силами мифаллара, оставались в пределах нескольких миль от него, они были столь же стабильными, как любое нормальное магическое изделие. Однако, с удалением от мифаллара эти квазимагические изделия быстро становились инертными. Двумя десятилетиями позже Иоулом использовал свой собственный мифаллар для еще более драматического эффекта. После прочтения мощного заклинания, надломившего горный пик, он вылепил верхушку горы в квазимагическое изделие, перевернув ее воздухе «вверх ногами» и установив наверху мифаллар. На плоской стороне пика, теперь находящейся наверху, он построил город, и нетерезы знатного происхождения скопились там, чтобы жить среди облаков.

Воздействие изобретения Иоулома было двойственным. Каждый отборный арканист начал стремиться построить свой собственный мифаллар и, таким образом, свой собственный летучий город. Результат был немедленным и постоянным. Нетерезы знатного происхождения, архиволшебники (после этого определенные как те, кто управляет летучими городами) и их охрана и ученики массово мигрировали на плавущие в облаках города. Хотя они и продолжали создавать новые заклинания, производство ими истинных магических изделий снизилось почти до нуля, так как они могли всегда «привести город вместе с собой» для питания своих квазимагических изделий.

Тем временем обыватели-нетерезы и менее мощные арканисты, еще не способные создавать мифаллары, продолжали жить в городах и твердынях на земле. Хотя мифаллары были в обиходе в городах Нижнего Нетерила, путешествие за пределы этих поселений продолжало требовать трудного, но регулярного производства постоянных магических изделий. Исследование мощных новых заклинаний в Нижнем Нетериле снизилось практически до нуля, поскольку большинство арканистов, способных к такому созданию, мигрировало в небесные летучие города.

Языком Высокого Нетерила был Лоросс, в то время как языком Нижнего Нетерила и последующих выживших государств был Нетерез. Оба эти языка писались runами драконов. Из живых языков самый близкий к обоим этим языкам - Халруаа, хотя Иллусканский, Тетирский, Чондатанский и Дамарский также несут следы лингвистического влияния Нетереза, а также живут небольшие группы говорящих на Нетерезе и Лороссе. Письменные примеры Лоросса можно найти прежде всего в утерянных томах архиволшебников, которые иногда добывают из руин разбитых небесных городов и могил арканистов, умерших до Падения Высокого Нетерила. Стены руин Нижнего Нетерила, большинство из которых теперь покрыто песками Анорача, несут на себе много фраз Нетереза, и командные слова на Нетерезе часто надписываются на магических изделиях, созданных архиволшебниками.

Сегодня барды часто говорят о Высоком Нетериле благодаря не слишком тонкому патронажу Церкви Азута и Мистры. Их предостерегающие рассказы и песни описывают гордыню величайших архиволшебников и их слишком буквальное падение. Однако те, кто ищет наследие Империи Магии, находят, что немногое помимо заклинаний архиволшебников пережило падение Высокого Нетерила. Большинство руин и магических изделий нетерезов датируется Нижним Нетерилом и Диаспорой нетерезов.

История

История Нетерила длинна и богата. Благодаря пре-восходным магически сохраненным записям нетерезов, письменным заметкам Диаспоры нетерезов и тому факту, что более чем несколько граждан-нетерезов живы до сих пор, историки имеют достаточно полное знание истории Нетерила.

Линия времени

Историю Нетерила часто разделяют на восемь эр или веков, хотя некоторые ученые не считают последний из них (времена Диаспоры) веком Нетерила.

Линия времени

Год	Событие
Первый Век (с -3859 ЛД по -3534 ЛД)	
-3859	Несколько деревень на берегу Узкого Моря объединяются для взаимозащиты, формируя Союз Севентона, который позже становится Нетерилом.
-3845	Ирлэннские эльфы начинают осторожно наблюдать за Нетерилом.
-3839	Эльфы Ирлэнна начинают торговать с отдаленными поселениями нетерезов.
-3830	Ирлэннские эльфы инициируют формальный диалог с людьми Нетерила и начинают инструктировать многообещающих студентов-нетерезов в Искусстве. Первый арканист (волшебник) Нетерила - Терион из Герса.
-3655	Орки текут с Хребта Мира, но эльфы Иллефарна и Ирлэнна отгоняют их при помощи молодой Империи Нетерезов и варваров Ренгарта. Племенные земли Ренгарта поглощаются Нетерилом, хотя варвары остаются в значительной степени автономными.
-3649	Нетерезы начинают порабощать скальных гномов, живущих в окрестных холмах.
-3552	Нетерезы основывают Руналту, порт в Узком Море.
Нетерский Век (с -3533 ЛД по -3316 ЛД)	
-3533	Нетерские свитки обнаружены среди руин Эривандара. Нетерезы отказываются от магии, которую они узнали от Ирлэнна, в пользу великой силы свитков.
-3520	Эльфы Севера начинают помогать спасению рабов-гномов от захвативших их нетерезов и перемещать их на юг и восток Фаэруна.
-3458	Нетерез обнаруживают щитовых дварфов Делзуна.
-3419	Нетерезы основывают торговый маршрут, известный как Нижняя Дорога, ведущий через самые безопасные секции Подземья, соединяясь с дварфским портовым городом Аскоур.
-3392	Арканисты-нетерезы наводняют Таэрavel, Землю Алебастровых Башен. В процессе этого они вырывают много новых заклинаний из умов таэрavelских колдунов.
Линия времени	
Год	Событие
Эра Мицаллара (с -3315 ЛД по -2759 ЛД)	
-3315	Рождается Иоулом.
-3150	Проложена Тропа Мглы, чтобы ускорить спасение рабов-гномов из Нетерила.
-3145	Иоулом ведет нетерезов против орды орков, собирающихся около южного края Равнинны Стоящих Камней. Окончание истребления орков позволяет Нетерилу беспрепятственно расширяться и на юг, и на запад.
-3095	Светлый Народ Кормантира крадет набор нетерских свитков и скрывают его подальше в глубинах Башни Песни Ветра. Один из воров, друг эльфов, гном по имени Рилмокс Ша'Куэссир, бросает украдкой взгляд на один из нетерских свитков и вознаграждается глубоким пониманием того, как читать заклинания иллюзий. Это знание быстро распространяется по сообществу гномов.
-3014	Иоулом создает первый мифаллар.
-3011	Иоулома создает первое магическое изделие, питаемое мифалларом. Ok. -3000 Люди Руатима основали поселение Иллуск в устье Реки Мирап, вытеснив местные племена Ледяного Охотника.
-2954	Иоулом создает анклав Ксинленал, первый летучий город Нетерила. Империя разделяется на Нижний и Высокий Нетерил.
Серебряный Век (с -2758 ЛД до -2208 ЛД)	
-2436	Нетерезы строят шахты Декантера. Правительство Нетерила развивается в совет, называемый Высокими Магами Нетерила, включающий ведущих арканистов в Нижнем и Высоком Нетериле.
-2758	Неизвестный вор возвращает семь из сохранившихся нетерских свитков Нетерила в древние руины Ику ТелКуэссир (Расы Создателей). Три нетерских свитка помещены в Зал Мглы под Деревом -Дедушкой Высокого Леса, а два других свитка помещены в Склеп Хстака, который позже станет частью западного Анорача. Местоположение двух оставшихся свитков остается неизвестным.
-2387	Нетерил освобождает всех своих рабов-гномов.
-1315	По настоянию Артиндола Землевидца разведчики-нетерезы начинают исследовать область, которая потом станет Севером Побережья Меча.
-2368	Землевидец возводит Күэссиир к северу от Гор Меча. Поселение становится местом торговой встречи для экспатриантов-нетерезов, эльфов Иллефарна, мореплавателей Иллуска, кочевых Ледяных Охотников и дварфов павшего Хонгданнара.
Золотой Век (с -2207 ЛД по -1206 ЛД)	
-2207	Рождается Джериах Хрономансер.
-2103	Обширная оркская орда С Хребта Мира нападает на Иллуск. Несмотря на усилия арканистов-нетерезов во главе с Хрономансером, Иллуск падает перед орками.
-2095	Джериах умирает, и Күэссиир оставлен.
-1896	Украдены двадцать четыре из оставшихся нетерских свитков.
-1715	Циндилспар, Город Рубинов, основан дварфами Делзуна и некоторыми эмигрантами-нетерезами.
-1770	Нетерезы начинают исследовать Внутреннее Море. Они устанавливают три подводных колонии под кристаллическими куполами - Куулмат, Верапан и Куэлаувис - на континентальном шельфе земли, которая позже станет Сембией. Колонии все вместе называются Глубинным Нетерилом.

ЛИНИЯ ВРЕМЕНИ

Год	Событие
-1660	Поскольку глубинные нетерезы поработили всех сепсиан (прежде всего локатахов), блуждающих около их владений, высокие маги Ариселмалира решают уничтожить Глубинный Нетерил. Они превращают кристаллические купола в вещества, сгорающие в воде, и последующие взрывы создают Залив Сээрлун и Залив Селгонт.
-1658	Шахты Декантера теряют свое значение и оставляются. Через несколько лет арканисты -нетерезы начинают использовать их для проверки своих самых последних работ Искусства.
-1657	Анклав Монатор (Отдых Солнца) распадается при несчастном случае, вызванным плохо проделанным исследованием заклинания.
-1471	Создан летучий анклав Тултантар (нынешний Город Шейд).
-1428	Династия Каджаан из Калимшана падает перед тиранами глаз Улья Алимир. Почти что внезапно разрушается торговля между Циндилспаром и Калимшаном.
-1427	Инамалик Надим и маленькая армия монстров из Калимшана вторгаются в Циндилспар. Город Рубинов падает в течение десяти дней.
-1382	Когда племя Ангарда изучает колдовство, происходит Варварская Ересь.
-1375	Варвары Ангарда отделяются от опасающегося магии племени Ренгарта.
Век Открытый (с -1205 ЛД по -697 ЛД)	
-1205	На Равнине Стоящих Камней в центре Нижнего Нетерила обнаружена шах та чардалии.
-1114	Высокие нетерезы начинают экспериментировать с путешествиями к другим мирам.
-1064	Нетерезы входят в первый контакт с иллитидами.
-1014	Нетерезы перефокусируют свои усилия на исследование Фаэрнура, когда путешествие к другим мирам начинает считаться опасным, и нерентабельным.
-800	Арканисты-нетерезы устанавливают демесн Саргот в Подгорье.

Теневой Век (с -696 ЛД по -340 ЛД)

-696	Год Великих Дождей: Рождается Карсус.
-681	Год Кошмаров: Арканисты -нетерезы эмигрируют на Демиглан Кошмаров. Магические энергии этого кошмарного царства преобразовывают их потомков в ассортимент ужасно искривленных существ, известных как Ночной Парад.
-669	Год Летних Морозов: Карсус создает анклав Эйлианар.
-665	Год Рушащихся Руин: Мощное землетрясение сотрясает Нетерские Горы, разрушая утерянный город Циндилспар. Город Рубинов становится мифом.
-664	Год Повернувших Приливов: Остающиеся нетереские свитки украшены на пути к Эйлианару.
-628	Год Пустых Корон: Дварфы Клана Железный Щит оставляют поселение Андалбруин ради более высокого и более защитного Сетлстоуна.
-626	Год Отброшенных Присяг: Группа изгоев - волшебников-нетерезов, известная как Орден Селскара, строит школу волшебства, названную Башней Звезды, на руинах Андалбруина.
-585	Год Грохочущей Земли: Военачальник троллей Харск Тауг собирает орду троллей и орков, которую он ведет на юг с Хребта Мира, чтобы напасть на эльфийское царство Рилитар. Орда нападает на Башню Звезды. Защитники вызывают лорда-сладаа Базим -Горага, известного как Несущий Огонь, уничтожающего орду.

ЛИНИЯ ВРЕМЕНИ

Год	Событие
-584	Год Пирамид: Харска Тауг собирает новую орду и наводняет Башню Звезды, принося конец Ордену Селскара.
-553	Год Обильного Вина: Арканисты-нетерезы обнаруживают Теневой План.
-461	Год Смелых Пионеров: Фаэrimмы начинают читать заклинания, в конечном счете приведшие к созданию Пустыни Анорач и оставлению Нижнего Нетерила.
Ок. -450	Начинаются крупномасштабных миграций нетерезов в Дикую Границу, когда эффекты двеомеров иссушения жизни, наложенных фаэrimмами, становятся очевидными.
-427	Год Ломающих Штормов: Заклинания фаэrimмов сбивают летучие города Лхаода и Титх Тилендротаэл. Другие анклавы нетерезов устанавливают обереги против этой формы атаки.
-425	Год Наследственных Голосов: Поселенцы-нетерезы переосновывают Иллуск как магократию. Правящая группа арканистов, известная как Великий Заговор, именует Финрана Пламенного Лорда высоким арканистом и правителем.
-408	Год Спящих Драконов: Карсус обнаруживает тяжелую магию. В процессе экспериментирования с ней он убивает Вулгрета из Нетерила, изменнического арканиста, и преобразовывает его в лича.
-371	Год Бруинов: Хотя он уже живет столетия, Иоулом принимает личество и основывает сильно укрепленное логовище в Нортдарке.
-354	Год Множества Утроб: Арканист Мелатлар бежит из Нетерила и путешествует в Иллуску. Опасаясь нападений фаэrimмов, он жертвует своей жизнью ради могущественной работы Искусства, возводящей величую каменную башню, стены и мощные обереги заклинаний вокруг этого неопериившегося поселения. Происходит первое зарегистрированное столкновение между шарнами и фаэrimмами.
-351	Год Темных Дорог: Поскольку иссушающие жизнь заклинания фаэrimмов быстро опустошают центральный Нетерил, несколько арканистов -нетерезов покидают свои демесны и начинают искать место для строительства города в Подземье, под дикими землями запада. Гражданское волнение поднимается во многих из городов Нижнего Нетерила.
Ок. -350	Миграция нетерезов в Иллуск достигает своего пика, когда поселенцы из множества городов Нижнего Нетерила путешествуют на запад, чтобы избежать опустошения фаэrimмов.
-349	Год Смелых Учителей: Волшебник -нетерез Салдиннар уничтожает Кисонраатисара, топазового дракона -правителя Вестгейта, и становится первым человеческим королем города.
-345	Год Доброй Храбости: Артингдол Землевидец появляется в последний раз. Прибыв в анклав Карсуса, он предупреждает, что богиня Мистрил собирается встретить свой величайший вызовом, который может навсегда изменить восприятие магии нетерезами.
-339	Год Расколотой Паутины: Иоулом покидает свой летучий город ради логовища в глубинах Нортдарка. Волнение граждан Нижнегого и Высокого Нетерила достигает максимума. Карсус читает аватара Карсуса, и летучие города резко падают наземь по всему Фаэрнуру. Демесн Саргота терпит крах. Мистрил жертвует собой ради спасения магии Фаэрнура и перевоплощается как первая Мистра.

Диаспора (с -339 ЛД по 1371 ЛД)

Линия времени

Год	Событие
-338	Она спасает три летучих города -Апорию, Асрам и Хлондат - от разрушения. Выжившие основали три государства нетерезов с теми же названиями. Беженцы основали Филок в середине Подземья под Лесом Острых Зубов. Тем временем архиволшебник Ромарк ведет перелет небесных кораблей нетерезов на юг, чтобы заселить бассейн Халруа.
-335	Год Режущих Факелов: Бей Руналты и дварфы Аскорура ведут беженцев-нетерезов из Руналты к безопасным местам по подземному проходу, известному как Нижняя Дорога. Беженцы мигрируют дальше на запад, надеясь основать новое царство на западе от Делзуна.
-334	Год Семи Духов: Арканист Маэрин из Иллуска уполномачивает Иммара Фарделвера и многих других ремесленников Делзуна начать строительство великого подземного города Гонтлгрим в Скалах на востоке от Иллуска.
-333	Год Униженных Приютов: Дварфы Цитадели Сундбарр дают выжившим из Нетерила людям временное убежище. Эльфы Иэрлэнна позволяют другим беженцам -нетерезам поселиться в Аскальхорне.
-330	Год Пустых Заданий: Бей Руналты погибает близ западной границы Делзуна при борьбе против налфешни Зукотота. Руналтанская беженцы делятся на свободно -союзнические группы семейств и возвращаются к примитивному жизненному пути. Эти группы станут предшественниками нынешних племен Утгарда.
-325	Год Коронной Ненависти: Странники -нетерезы основали поселение Хартсвейл в Ледяных Горах на востоке от Холодного Леса.
-321	Год Пустых Холмов: Дварфы Делзуна заканчивают строительство Гонтлгрима. Арканист Маэрин из Иллуска приветствует разнообразное новое население, включающее людей из Иллуска, беженцев-нетерезов из Северного Предела и Сундабара и дварлов Клана Золотого Шпilia из Делзуна.
-298	Год Девяти Наблюдателей: Культ Кар су са основывает Каре в глубинах Высокого Леса.
-286	Год Грязных Пробуждений: Ожесточенные споры среди жителей Карса в конечном счете приводят к разрушению и оставлению города. Булгрет из Нетерила, лич арканист-нетерез, начинает жить в руинах.
-267	Год Рушащихся Пещер: Мощное землетрясение разъединяет связь между Циндилспаром и поверхностью и открывает новые проходы в Фардимм.
-111	Год Ужасной Злобы: Весь Север взрывается великим потоком орских орд с Хребта Мира и Ледяных Гор, известным как Марши Орков. Мародерствующие орки сметают все на своем пути, включая Иллуск и Гонтлгрим. Большинство населения Иллуска убегает морским путем или при помощи магии. Эльфы Илианбрюэна, Рилитара, Силуваниди и Иэрлэнна объединяются, чтобы разрушить силы орков.
-108	Год Жезлов: Иллуск привлекает много людей, смещенных Маршами Орков, и стремительно восстанавливается. Его правящая магократия, Великий Заговор, возвращается к власти.
-54	Год Томов: Тетирские пираты под командой Черного Аларика из Клана Фирсон пытаются захватить Хелбрестер, но отброшены. Закатные Башни становятся нейтральной землей для встреч пиратов, а также торговцев.
-33	Год Восхищения Арфиста: Асрам опустоши, посланный Талоной ради получения большего количества прихожан.
-8	Год Гнева: личи Таклоамур и Мингодорр уничтожают тайной магией Хелбрестер. Руины опустошены тетирским кланом изгнанников Фирсон и пиратами, обосновавшимися в других местах Нелантера.
10	Год Грез: Область Нетерила становится известной как Великая Пустыня Анорач.
95	Год Героя Поневоле: Утгар, северянин из Руатима, ведет флот пенителей моря на Иллуск и разрушает город. Великий Заговор прячется в Ведущей Башне Тайного Знания. Большинство его членов убито атаками берсерков отрядов Утгара, игнорирующих тяжелые потери ради возможности насадить всех волшебников на меч. Другие члены заговора бегут к магическим убежищам или запечатываются в не-проницаемых палатах. Иллусканцы сжигают корабли налетчиков и в конечном счете вытесняют ослабленных пенит елей моря из города.
96	Год Жалобной Арфы: Воин Стефан Черное Копье объявляет себя Высоким лордом Иллуска и берет под свой контроль лишенный лидера город. Напуганный возможностью возвращения Великого Заговора, чтобы бросить вызов его незначительным силам, Высокий Лорд Копье ссылает всех волшебников из Иллуска и запрещает всем гражданам приближаться к "злой" Ведущей Башне Тайного Знания. Последующие поколения избегают этой башни, веря тому, что она населена падшими и ужасными существами.
Ок.100	Последователи Утгара присоединяются к другим кочевым людям, произошедшим от группы нетерезов, последовавших за Беем Руналты и рассеявшимся по Северу после его смерти.
111	Год Павших Стражей: Апория падает перед орской ордой, хотя ее силы при этом уничтожают орду. Количество орков в этой области уменьшено на столетия.
173	Год Кричащего Шарна: Несколько лордов -волшебников Халруа, последовавших за Лейрой, неудовлетворены подавлением, которое прихожане Мистры и Азу та имеют над Советом Старших. Они отбывают из Халруа на небесных кораблях и в конечном счете заселяют остров Нимбрал.
199	Год Холодного Чародея: Хлондат начинает Войну Короны против Скипетра против Кормантира.
308	Год Обещания: Война Короны против Скипетра заканчивается победой Кормантира.
329	Год Закрытого Святка: Хлондат покинут, когда вторжение Анорача начинает уничтожать его поля. Его жители мигрируют на восток к Лунному Морю и на юг в Долины. Пустыня Анорач прекращает свое распространение, когда шары наконец наносят поражение фэрииммам. Иоулом, очевидно, убит заговором иллитидов. В отместку его ученица Табра вырезает иллитидов Эллин'таала.
620	Год Горных Склепов: Третье землетрясение сотрясает руины Циндилспара, убивая большинство его чудовищных жителей.
806	Год Отдыха Воина: Лейрел, Королева -Ведьма Севера, основывает царство Сторнантер. Понимая стратегическую важность разрушенного Иллуска, она наблюдает за восстановлением и перезаселением этого города. После исследования Ведущей Башни Тайного Знания и столкновения с выжившими личами Великого Заговора Лейрел устанавливает магические барьера вокруг структуры, перекрывая проходы.

Линия времени

Линия времени

Год Событие

- 882 Год Проклятия: Аскалхорн падает после того, как волшебник вызывает демонов, чтобы биться против дьялов.
- 883 Год Клятвы Гиганта: Вулгрет из Аскалхорна бежит из Крепости Хеллгейт и создает себе убежище в разрушенном городе Каре. При попытке выявить бессмертную силу мертвого бога Карсуса он убит своим служителем Джинглшодом. Магические энергии, связанные его смертью, создают Ужасный Лес и преобразовывают Вулгрета из Аскалхорна в лича.
- 1311 Год Кулака: Маг Арклем Грит прибывает в Лускан и обходит магические обереги, помещенные Лейрел Сильверхэнд вокруг Ведущей Башни Тайного Знания. При помощи Старых, группы мощных лиц, которые были некогда членам легендарного Великого Заговора Иллуска, он формирует Тайное Братство.
- 1344 Год Падения Луны: Минтипер Лунное Серебро, как говорят, рассеивает три нетерских свитка из Зала Мглы по другим местам.
- Новое Возвышение Нетерила (1372 и далее)**
- 1372 Год Дикой Магии: Тултантар, Город Шейд, возвращается в небеса Фаэруна. Сразу стало очевидно, что анклав был тенью своей былой славы. Годы влияния Шар и Царства Теней оказали большое влияние на дворянство нетерезов, постепенно превратив их в тени, известные как «Шадовар». В течение следующего столетия Теневая Империя Нетерила укрепила свою власть над северным Фаэруном.
- 1380 Год Пылающей Длани: Сембия находится полностью под влиянием Теневых Принцев и официально стала протекторатом империи два десятилетия спустя.
- 1418 Год Коронации Лордов: Сембия осуществила бескровное завоевание Фезердейла.
- 1420 Год Темной Богини: Сембия и Теневая Империя захватили Тассельдейл и земли Скардейла.
- 1484 Год Пробудившихся Спящих: в результате Второго Раскола, на Торил начали обрушиваться стихийные бедствия. В течение этого года Сембия вторглась в Долины, которым, в свою очередь, помог народ Кормир. Нетериль подвел свои силы к границам Лесного Королевства, что положило начало войне, в результате которой Кормир вступил в бой на двух фронтах. В следующем году Бедины Анауроха восстали против своих угнетателей-нетерезов, и регионы центрального и северного Фаэруна стали настоящими полями сражений. Когда эльфы Миф Драннора пришли на помощь народам Хартлenda, армии Сембии были отброшены, и Кормир вернулся себе их земли.
- 1487 Год Триумфа Рунных Лордов: Когда война в Кормире подошла к концу, Нетериль сосредоточил свое внимание на Миф Дранноре и перенес свой Анклав через их границы. Теламонт попытался захватить силу возвращенного мифала Миф Драннора, чтобы Шар могла сместь Миству как новую богиню магии на Фаэруне. Теневого арканиста и его товарищей-агентов-шедоваров остановил их товарищ-арканист-нетерез, лич Ларлох, который хотел поглотить мифаль для себя. Во время конфликта Теневой Лорд Теламонт был убит Мудрецом Долины Теней Эльминстером Омаром. Анклав теней Тултантара напал на Миф Драннор, и оба города были разрушены в результате катастрофы, которая была связана с первоначальным крахом Нетерила.

ХРАНИТЕЛИ ПРОШЛОГО

Величайшие склады утерянных знаний Нетерила лежат в сердце Горы Талат в Халруаа. Библиотека Ромарка содержит бесчисленные тексты, принесенные в Халруаа нетерезами, бегущими от безумия Карсуса, а Библиотека Теней содержит бесчисленные тексты, сохраненные шедоварами во время их пребывания на Плане Тени. Кендалкип также содержит много томов, собранных в Диаспоре нетерезов на Севере и в Западном Сердцеzemье, и хранители этих книг делают их гораздо более доступными, чем библиотекари Горы Талат или шедовары Тултантара.

Самый обученный народ Фаэруна знает по крайней мере основы об истории Нетерила, и земли, ограничивающие Анорач - дом многочисленных мудрецов, имеющих более чем проходящий интерес к эзотерике нетерезов. Многие мудрецы Кендалкипа, Эверески, Халруаа, Нимбрала, Сильверимуна и Сюзейла сфокусировались именно на изучении истории нетерезов и их археологии, и они часто участвуют в обширных дебатах по мелочам жизни нетерезов.

Любой игрок или персонаж, хорошо сведущий в истории, могут извлечь определенную информацию при проверке Истории (см. Таблицу 6-1: Информация о Нетериле).

Информация о Нетериле и его падении может быть также получена от существ - живущих и нежити, испытавших это на себе. Известные лица-нетерезы включают Омвора Бессмертного, несколько членов Великого Заговора, живущих в Ведущей Башне Тайного Знания и в руинах Иллуска, и легендарного Ларлоха из Склепа Колдуна. Высокий Принц Теламонт Тантул, правитель Тултантара, также достаточно стар, чтобы помнить старый Нетериль, хотя он принял теневой мир вместо несмерти. Эти индивидуумы не приветствуют расследование тайн Нетерила, но следующие выжившие при падении могут иногда быть убеждены поделиться своими воспоминаниями.

ТАБЛИЦА 6-1: ИНФОРМАЦИЯ О НЕТЕРИЛЕ

Знание*	Обнаруженные факты
Истории	
05	Крайне общепринятая истинность (Нетериль был расположен в области, которая является теперь Пустыней Анорач).
10	Общепринятая истинность (Появление Анорача послужило причиной снижения Нижнего Нетерила, а гордость Карсуса - причиной падения Высокого Нетерила).
15	Необычные, но базовые знания (Иоулом был знаменитым архиволшебником-нетерезом, создавшим первый летучий город. Омвор Бессмертный и Ларлох - лица-нетерезы. Карсус был архиволшебником-нетерезом, бросившим вызов Миствурил и вызвавшим падение Высокого Нетерила).
20	Необычное, малоизвестное знание (Аватар Карсуса провалился, потому что Карсус не был подготовлен восстанавливать Плетение и управлять им, когда он захватил контроль над ним у Миствурила. Иссышающие жизнь заклинания фэриимов были частично ответственны за снижение Нижнего Нетерила).

ТАБЛИЦА 6-1: ИНФОРМАЦИЯ О НЕТЕРИЛЕ

Знание*	Обнаруженные факты
Истории	
25	Редкое знание (Циндилспар был основан дварфами Делзуном и некоторыми эмигрантами -нетерезами. Мораша - безумный некромант, живущий на Одиночной Пустоши).
30+	Чрезвычайно малоизвестное знание (В покинутом городе иллитидов есть Оракул Эллин'таала, где за ужасную цену может быть получено знание древнего Нетерила. Артиндол Землевидец, возможно, потратил много столетий, живя в глубинах Ореме).

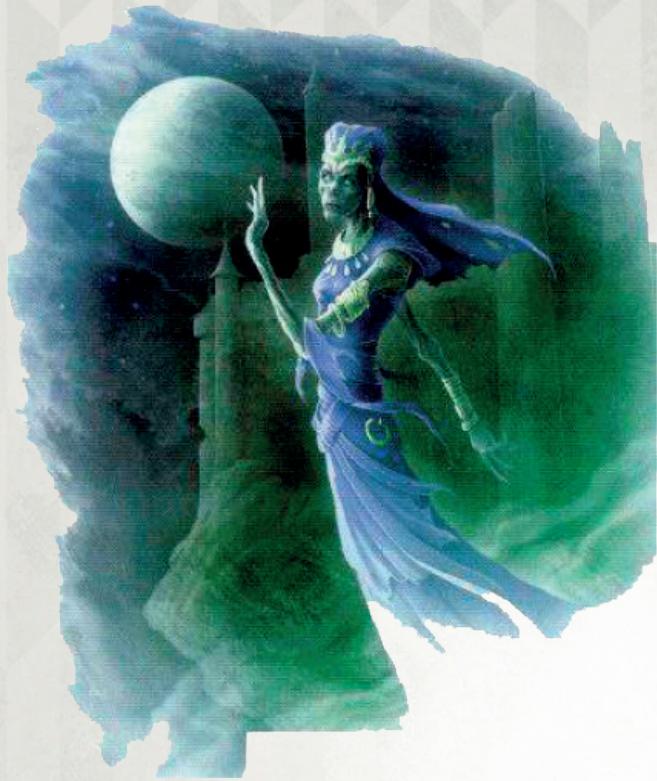
ПРИВИДЕНИЕ-КОЛДУНЬЯ СПЕЛЛГАРДА

На вершине змеящегося скального хребта, отмечавшего границу между Павшими Землями и песками Анорача, стоят обваливающиеся руины некогда великого замка, который был известен как Сахарелгард, когда Высокие Маги Нетерила правили Империей Магии. Воры давно очистили замок от его богатств, могущественных магических изделий, обстановки и роскоши. Благодаря влажному воздуху толстые пластины мха, почвы и грибов затенили его прекрасные залы.

Леди Сахарел, Колдунья Сахарелгарда, быва некогда ведущим членом Высоких Магов Нетерила. Она пережила падение Империи как архилич и жила на руинах своего замка, за столетия после этого переименованного в Спеллгард. Каждый архилич имеет страсть - одну, которой он посвящает свою жизнь, свою любовь и всю силу своего Искусства. Страстью Леди Сахарел был Эльминстер Омар. В течение Времени Неприятностей она защищала Мудреца из Шэдоудейла, убив Мэншуну и потеряв при этом свою жизнь. Мэншун почти немедленно возвратился своим заклинанием установка застоя, и, поскольку ее задача не была выполнена, Леди Сахарел вернулась как привидение (хаотично-добрая женщина человек-волшебник). Она не может упокоиться до тех пор, пока Мэншун из Жентарима и все его двойники и воплощения не будут полностью и окончательно мертвы.

Начиная со Времени Неприятностей Леди Сахарел является любому, кто восстанавливает часть ее замка до его прежнего состояния. При такой встрече она охотно отвечает на три вопроса о Нижнем Нетериле перед тем, как снова исчезнуть. Но на леди нельзя давить, она набрасывается на любого, кто находит ее на Эфирном Плане, с дикостью с безумием, а затем использует свои заклинания, чтобы быстро уйти.





Мораша из Одинокой Пустоши

Я сердце Одинокой Пустоши стоит разрушенный замок из черного базальта, принадлежащий личу, известному как Омвор Бессмертный. В нем живет его великая внучатая племянница Мораша (законно-злая женщина человек нетерез некромант, поклоняющаяся Джергалу)

Мораша была низкоранговым арканистом в течение Теневого Века Нижнего Нетерила, и, хотя она совершенно безумна, она помнит многое об этом периоде. Она не сильно желает делится информацией, но часто ее можно убедить ответить вопросы в обмен на темные секреты некромантии, которых она еще не знает. Она уже весьма сведуща в темных искусствах и желает дойти до любых глубин развращенности, так что информация, интересующая ее, скорее всего не выражимо мерзкая и чрезвычайно темная.

ОРАКУЛ ЭЛЛИН'ТААЛА

Легендарный изобретатель мифаллара был одним из немногих королей-колдунов, которые не погибли при падении Нетерила и не сбежали в Халруаа. Благодаря созданию утерянного эпического заклинания долговечность Иоулома (см. выше) Иоулом Севентон жил в течение столетий в большинстве эр нетерезов. Однако, с приходом фаэриллов он быстро понял, что их иссушающие жизнь заклинания заставят пропасть его удручающую жизнь магию. Предвидя гибель Нетерила, он стал личом и основал логовище в глубинах Нортдарка.

В -339 АД Иоулом исчез из Нетерила. Поскольку архиволшебник был очень популярной фигурой и в чем-то народным героем, новость о его исчезновении вызвала панику среди народных масс. Высокие Маги Нетерила испугались народного восстания, и Карсус был выдвинут для чтения аватара Карсуса, заклинания, в конечном счете обрекшего Империю Магии.

После падения Иоулом спокойно продолжил выбирать учеников из числа самых многообещающих беженцевнетерезов. Что любопытно, он также принимал учеников из близлежащего города пожирателей разума Эллин'таала, и его студенты-иллитиды, называющие себя Алхунами, верили, что станут первыми иллитиличами. Намерения Иоулома стали ясны, когда он создал старший мозг-нежить из умов своих студентов-иллитидов и затем слился с ним. Большинство его учеников-иллитиличей было разрушено при этом тайном ритуале, но некоторые сбежали и распространяли секрет создания иллитилича по всем сообществам иллитидов в Царствах Внизу.

Последний человеческий ученик Иоулома, Табра (нейтрально-добрая женщина человек волшебник), засвидетельствовала свое почтение владыке, разбитому в битве со студентами. В отместку она вырезала последних немногих эллин'таалских пожирателей разума, наложив на себя длительность Иоулома посреди сообщества. Затем она разрушила все записи заклинаний (кроме своих собственных и тех, который тайно спрятал сам Иоулом) и сбежала на поверхность.

Благодаря многим последующим наложениям этого эпического заклинания Табра живет до сих пор. До недавнего времени она использовала меблированные комнаты и фестхолл Гостиница Берджрайт и часто работала с Арфистами. Большинство местных жителей подозревало, что она была скрытым золотым драконом, поскольку она была очевидным долгожителям и иногда читала смену формы, чтобы принять форму дракона. Недавно, однако, она была захвачена шедоварами и возвращена в Город Шейд. Нынешнее ее состояние неизвестно, но, если она уступит убеждениям шедоваров, принцы Шейда могут получить некоторые важные ключи о последнем известном местоположении Иоулома.

Некоторое время спустя Табра вновь появилась и состязалась с другими архимагами за обладание Утренним Заклинанием во время шторма заклинаний. Она воспользовалась ситуацией, чтобы убить нескольких архимагов, которые общались с шедоварами, но наконец были раскрыты Эльминстером.

Иоулом сегодня живет в форме нежити-старшего мозга (законно-нейтральный старший мозг лич волшебник). Известный ныне как Оракул Эллин'таала, он устроил логовище в глубинах покинутого города пожирателей разума, окруженный повторяющимися палаты, изрезанными чужеродными скульптурами иллитидов. Поскольку нахождение в этих сохранившихся пустых залах кончается странной формой безумия (смертельная форма кудахтающей лихорадки и огня разума, неизменно оканчивающихся смертью), лишь слуги-нежить Иоулома и привидения пожирателей разума, убитых Таброй, остаются здесь с ним.

Несколько бесстрашных исследователей, случайно наткнувшись на Оракула Эллин'таала, получили при встречах с ним частицы тайного знания, относящиеся к высоте Нетерила. К настоящему времени никто и не подозревает, что этот «оракул» был некогда легендарным Иоуломом, но слова о его существовании начали шепотом распространяться по Северу.

Иоулом берет ужасную цену за информацию, которую он обеспечивает - добровольная постоянная потеря некоторой доли здравомыслия просителя (постоянная потеря 1d4 пунктов Мудрости) или полное знание нового эпического заклинания (которое после этого навсегда потеряно для просителя).

Скованный писец Ларлоха

Лич, известный как Рогилат Нестареющий (законно-добрый мужчина человечек архимич волшебник) управлял летучим городом Орбидэль перед падением Высокого Нетерила. Когда Орбидэль рухнул на землю близ устья Вьющейся Воды, Рогилат (все еще «живой» благодаря своей филактерии) оказался пойманный под щебнем.

В месяцы после падения главный соперник Рогилата Ларлох нашел руины Орбидэла и провозгласил их своими. Он построил свой склеп (ныне известный как Склеп Колдуна) из разбитых шпилей Орбидэла, а затем начал всерьез исследовать остальную часть руин. Через много лет его раскопки достигли кармана, в котором был пойман Рогилат. Они отчаянно бились, но наконец Ларлох одержал верх и подчинил Рогилата своей воле.

Рогилат был всего лишь первым из шестидесяти личей, служащих сегодня легендарному владыке Склепа Колдуна. Любимый пленник Ларлоха проводит большинство своего времени, записывая историю Нетерила, и его пока еще неполное многотомное произведение, названное «Падение Нетерила», продолжает расширяться. После того, как Ларлох просматривает законченные главы, они посыпаются в Кендалкип для помещения в архивы. Маловероятно, чтобы эта работа когда-либо была закончена, однако в настоящее время Рогилат рассматривает полную историю диаспоры нетерезов и последующее возрождения Нетерила (которое все еще разворачивается) как составные компоненты своего трактата. Время от времени Ларлох разрешает Рогилату доступ к одному из двух заклинаний - мечте или кошмару, в зависимости от его прихоти. Король-лич павшего Орбидэла использует эту редкую награду, чтобы обратиться к индивидуам, за которыми наблюдает, и завещать им маленький фрагмент знаний нетерезов. Ходят слухи, что те, кто получает такое наследство, могут слабо слышать несчастные вздохи Рогилата и сухое хихиканье Ларлоха, прежде чем их видение исчезнет.



ЗЕМЛЕВИДЕЦ

Задолго до воззвания Нетерила в бассейне Ано-рача доминировала империя саррукхов, известная как Истоссеффифил. В своем расцвете Истоссеффифил затрагивал восточные берега старого Узкого Моря, а также как плодородные земли, простиравшиеся от Сэйяддара до Высокого Льда и от края вод до Равнины Стоящих Камней.

Сегодня жалкие остатки этой некогда великой империи - лишь захороненный город Ореме и пещеры, которые его оставшиеся жители удержали против монстров фазриммов. Шестьдесят личей-саррукхов Ореме правят своим крошечным царством, просыпаясь от гибернации, чтобы взять трон на четыре года, а затем вернуться ко сну в Склепе Дремлющих Ящериц с пробуждением следующего лича.

Нетерезы не знали, что архиволшебник, известный как Артингдол Землевидец, фактически лич -саррукх древнего Истоссеффифил, принял облик человека-арканиста в течение своей очереди на троне Ореме. Периодически посещая Нетерила, он искал дальнейшего изучения Искусства среди нетерезов и формировал развитие их истории. В этой манере он надеялся вырастить новые формы магии, которая могла бы позволить саррукху нанести поражение фазриммам раз и навсегда. Неясно, рассматривает ли Землевидец свой «нетерезский эксперимент» удавшимся или провалившимся, но он не появлялся из Ореме со временем Безумия Карусса. Так как он в настоящее время находится на полпути своего последнего четырехлетнего господства, любой нашедший склепы Ореме и пришедший с миром может просить беседы с ним. Если посетитель обращается с охраняющими Ореме асаби с уважением и показывает реальные обещания как изучающий

Искусство, Артингдол (нейтральный мужчина саррукх лич-волшебник) может согласиться на смелую просьбу об информации о Нетериле в обмен на некоторые новые тайные знания, которые саррукх может использовать против фазриммов. При повторном посещении он может просто зарезать столь дерзкого просителя.

ПЕСНИ И ИСТОРИИ

Следующая секция детализирует историю Нетерила от его начального развития до окончательного падения и поднятия из пепла выживших.

ПЕРВЫЙ ВЕК

История Нетерила началась почти пять тысяч лет назад на берегах Узкого Моря, поглощенного Высоким Льдом столетия назад. Семь рыбачьих деревень - Фенвик, Гере, Гилан, Густаф, Моран, Носииф и Жаник - объединились для взаимозащиты и выгодной торговли. Они окрестили свое крошечное новое царство Союзом Севентона в честь этих семи деревень. По календарю Отсчета Долин этот исторический случай произошел в -3859 году, но календарь Нетерила отмечает основание Севентона как начало 1 года ГН (Годы Нетерила).

Нетер Старший, Король -Шаман Герса, стал лидером правящего совета Севентона и переименовал землю в Нетерила (Земля Нетера). Со временем он стал тираном, заинтересованным только силой и положением. После убийства всех его конкурентов он был убит своим сыном, Аландром Нетером Младшим, последовавшим за ним как первый король Нетерила. Однако, правящий совет назначенных представителей служил проверкой силы Нетера Младшего, и сила их увеличивалась с каждым из его преемников.

В течение этого периода нетерезы начали изучать Искусство под опекой нескольких лунных эльфов - слов Иэрлэнна. Эльфы видели в усилении царства Нетерила своего будущего союзника против вездесущей опасности орков и их разрушительных орд. Другим признавшим потенциал нетерезов был таинственный волшебник, известный как Землевидец, появившийся столетия спустя после прибытия Светлого Народа и начавший инструктировать некоторых арканистов-нетерезах о других формах магии, неизвестных или отклоненных эльфами.

НЕТЕРСКИЙ ВЕК

Нетерский Век начался с обнаружения нетерских свитков среди руин Эривандаара. Арканист-нетерез, происходящий от Териона из Герса, обнаружил два набора золотых свитков в древних подвалах крепости, ныне известной как Цитадель Мглы. Во время своего открытия арканист был учеником, обучающимся в Драннориндааре (позже известном как Миф Драннор), Городе Свитков. В течение срока своего пребывания в Иэрлэнне он тайно исследовал много руин Вишантара при помощи тома змеиной кожи, конфиденциально данного ему таинственным Землевидцем.

С открытием нетерских свитков нетерезы начали длительный период магических экспериментирований и исследований, стремительно продвинувших их понимание Плетения и его применений. В процессе этого нетерезы отказались от многих из руководящих принципов, преподанных им ирлэннскими эльфами, и отношениями между этими двумя королевствами ухудшились. Однако, нетерезы нашли себе новых союзников среди Крепкого Народа Делзума, и торговля потекла по Узкому Морю между Нетерилем и дварфским портом Аскоур.

К концу этого века один набор нетерских свитков был украден несмотря на великие предосторожности, обеспеченные ведущими арканистами-нетерезами для того, чтобы обезопасить их. Нетерезы не знали, что воры действовали от имени высоких магов Кормантира. Встревоженные сообщениями от своих ирлэннских братьев на западе и скоростью, с которой нетерезы осваивали Искусство, высокие маги стремились изучить тексты, которые вызвали столь драматический прогресс, прежде чем Нетериль сможет угрожать Кормантиру. Эльфы укрыли свитки в глубинах Башни Песни Ветра в Кормантоне (позже Миф Драннор) и дали ей форму Кузесса Ар Терантвар (Золотая Роща Скрытого Знания), золотого букового дерева.

Век МиФАЛЛАРОВ

После Нетерского Века фокусировка магии нетерезов все же изменилась с возвышением арканиста по имени Иоулом, сила которого затмила таковую всех, кто был до него и, как говорят некоторые, всех, кто пришел после. За свою долгую жизнь Иоулом провел много удивительных дел и сделал множество удивительных открытий, но его самым существенным вкладом было изобретение мифаллара. Это единственное магическое изобретение позволило и относительно дешевое производство квазимагических изделий, и создание летучих городов Нетерила. Как только нетерезы освоили использование мифаллара, анклав за анклавом поднялись в небо, разделяя Империю Магии на Нижний и Высокий Нетерила.

СЕРЕБРЯНЫЙ ВЕК

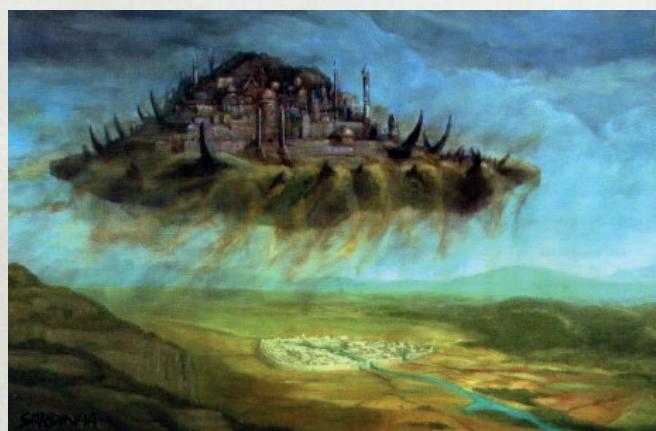
В течение Серебряного Века нетерезы начали смотреть за пределы границ бассейна Анорача. Ведомые частично потребностью в сырье, Высокие Маги Нетерила основали шахты Декантера, чтобы снабжать себя редкими металлами. Высокие Маги Нетерила в течение этого периода установили многочисленные заставы, и для того, чтобы шпионить за соседями империи, и для облегчения торговли с ними. Другие арканисты положились на самих себя, ища изоляции для своих занятий.

Золотой Век

Хотя грань между Серебряным и Золотым Беками в значительной степени произвольная, большинство мудрецов соглашается с тем, что Золотой Бек Нетерила начался с рождения Хрономансера. К этому времени множество летучих городов свободно парили в определенных границах Нетерила, и Империя Магии достигли пика своей силы.

Век Открытый

Бек Открытый начался, когда в Нижнем Нетериле была найдена шахта чардалина. После этого открытия нетерезы прервали свои исследования тайн магии драгоценных камней и сосредоточили свои усилия на дальнейшем развитии концепции «магии без жертв», сопровождаемой изобретением мифаллара.



Путешествия и исследования были страстью периода. Летучие города нетерезов двигались за пределы непосредственных пограничных областей Нижнего Нетерила и начали расплзаться по всему Фаэрну. Архиволшебники также развивали интересы в исследовании других миров и создали для этой цели много планарных порталов.

ТЕНЕВОЙ ВЕК И ДИАСПОРА НЕТЕРЕЗОВ

Рождение Карсуса отмечает начало Теневого Бека фактически во всех историях о Нетериле. Гений калибра Иоулома, он быстро освоил даже самую сложную магию времени. После создания своего собственного анклава Карсус начал экспериментировать с тяжелой магией. Позже лелеял темные изучения Теламонта Тантула, впоследствии ставшего правителем Тултантара. Когда Иоулом исчез, Карсус сделал роковой ход, которым он известен лучше всего - он наложил заклинание аватар Карсуса, создавшее связь между ним и Мистрил и вырвавшее у нее контроль над Плетением. Этот случай, позже ставший известным как Безумие Карсуса, был прямой причиной падения Высокого Нетерила.

По мере того как тело Карсуса наполнялось божественной силой, его разум заполнялся невообразимым знанием, включая ужасное понимание ошибки, которую он только что сделал - он украл божественность у той, которая знала Плетение достаточно хорошо, чтобы постоянно восстанавливать урон, нанесенный ему голодными к магии нетерезами и фаэrimmами. Для спасения Плетения от непоправимого урона Мистрил пожертвовала собой. Ее смерть отменила магию на всем Фаэрну, обрушив летучие города на землю, а также разъединяла ее связь с Карсусом, окаменив его тело. Почти немедленно богиня магии была перевоплощена как Мистра, и она вовремя освежила Плетение, успев спасти три города Высокого Нетерила, еще не грохнувшихся на землю. Новое Плетение имело более строгие требования колдовства, предотвратившие излишки нетерезов.

Равной важности событием в течение этой эры был о появление фаэrimmов - странных подземных колдунов, иссушающие жизнь заклинания которых медленно превращали плодородный Нижний Нетерил в Великое Песчаное Море. Изменения окружающей среды, которые они вызвали, ускорили величайшую миграцию человечества, когда-либо происходившую на западном Фаэрнне. Почти два столетия нетерезы мигрировали на запад, юг и восток, основывая новые царства и сливаясь с другими группами, формируя новые этнические принадлежности. Ко времени шарнов, наконец преуспевших в сдерживании фаэrimmов, Нетерил был уже утерян в песках истории.

ВАЖНЫЕ МЕСТА

Великая человеческая империя, называемая Нетерил, началась как Союз Севентона, группы деревень на юго-восточном берегу Узкого Моря, под областью, ныне известной как восточный Высокий Лед. На высоте своей Нижний Нетерил занимал всю область, которую Светлый Народ называл бассейном Анерача. Высокий Нетерил включал все летучие анклавы нетерезов, блуждающие по всему Фаэрну и даже за его пределами. Фактически блуждание высоких нетерезов были ограничены лишь существованием некоторых мощных империй, типа Калимшана, Кормантира, Делзуна, Иллефарна, Джамдата, Малхоранда, Нарфелла, Роматара и Унтера, обладавших магическим мастерством для проецирования своей военной мощи и в небеса.

Непропорционально большее количество выживших руин нетерезов осталось от Нижнего Нетерила, прежде всего потому, что большинство летучих городов Высокого Нетерила было разрушено до неузнаваемости при их падении. Большинство руин Нижнего Нетерила - заставы и могилы, построенные до Безумия Карсуса, и поселения, построенные беженцами-нетерезами после падения.

Аналогично, артефакты нижних нетерезов были найдены на Севере и в Западном Сердцеzemье, а не только в области, которая была Нижним Нетерилом, благодаря вторжению Высокого о Льда, пескам южного Анерача и иссушающих магию способностей фэраммов. Большинство выживших магических изделий нетерезского изготовления - не квазимагические изделия, зависящие от мифалларов, так как эмигранты и беженцы разумно бросили их.

УТЕРЯННЫЕ КОРОЛЕВСТВА

После Безумия Карсуса летучие города Асрам, Анерия и Хлондат (также известные как Три Царства) медленно опустились на землю вдоль юго-восточной границы Нетерила, спасенные благодаря Мистре. Выжившие из этих анклавов построили царства с теми же названиями в остающихся плодородных землях между распространяющимися песками Анерача и регионом, ныне известным как Горы Глотки Пустыни. Хотя популярные источники утверждают, что Утерянные Королевства были последним веком Нижнего Нетерила.

АНОРИЯ

Самым богатым из Утерянных Королевств была Анерия - управляемая людьми земля людей, эльфов и полуэльфов. Анерианская знать охотилась на кабанов, оленей и чудовищ, в то время как фермеры произведенное продовольствие для Трех Царств и достаточный избыток зерна, чтобы продавать его всем странам по Внутреннему Морю. Анерия пала перед ордой орков в 111 АД, но жители ее бились с такой яростью, что ряды победителей были исчерпаны настолько же, как и таковые побежденных. Руины Анерии все еще несут геральдические марки ее благородных домов: Мэлурадек (человеческий),

Немрин (человеческий), Нинтинал (эльфийский), Олирнн (эльфийский) и Тардреск (человеческий, королевский).

Руины Амазандара, столицы Анерии, лежат предположительно на запад от Росраваны (известной Анерианам как Гора Шаддат), самого западного пика Гор Глотки Пустыни. Все, что теперь осталось от так называемого Города Драгоценных Камней - несколько полузахороненных руин, разбитых энергией орков, плюс глубокие добывающие шахты под городом, дающие доступ ко всем еще богатым жилам драгоценных камней. Сегодня шахты драгоценных камней Амазандара - дом фэраммов и их миньонов, включая легионы ведомых бехолдером орков, искаженных падшими заклинаниями фэраммов. По слухам, подземный свод разрушенного храма Джергала содержит невероятную могилу Короля Таусимбела Мудрого и его дочери, Королевы Шаддары Светлой. По правде говоря, он содержит портал, ведущий в Подземелье Мечей в Змеиных Холмах. Этот портал - фактически краеугольный камень порталной сети могил анериан.

Руины Анерила, Города Мечей, лежат к северу и к востоку от Амазандара и предположительно к западу от Искривленной Башни Шэдоудейла. Эти руины находятся в намного лучшем состоянии, чем останки Города Драгоценных Камней, поскольку поток орков наконец напоролся на клинки защитников Анерии в Анериле. Город Мечей был назван так из-за прекрасных стальных клинов, изготовленных там, многие из которых были магически зачарованы волшебниками домов Нинтинал и Олирнн. Впечатительное количество этих магических мечей все еще лежит в руинах, но ими владеет легион мечедухов, все еще защищающий по крытые песком стены Анерила.

Разбитые остатки Хелвары, главного сельскохозяйственного и рыбакского центра царства, расположены на южном берегу Озера Миир, зажатые Горами Глотки Пустыни. Две крепости - Башня Хлитал и Башня Раманат - также остались более или менее неповрежденными. Отряды, которыми были укомплектованы эти структуры, некогда охраняли Анерию от гоблинов Арогула (Гора Гоблинов) далеко на юге и Леса Орлат на западе, кочевых орочьих орд с гор на востоке, бандитов и монстров с Холмов Охотников на юге и случайных налетчиков-изгнанников из Асрама на севере.

АСРАМ

Асрам был вторым по богатству среди Утерянных Королевств. Его граждане организовывали регулярные экспедиции в Великое Песчаное Море, чтобы возвратить потерянную магию Нетерила, а также его драгоценные металлы (золото, цинк и медь). В Асраме Искусство широко использовалось для исполнения ежедневных потребностей, и наихудшие излишки равнодушной знати Высокого Нетерила осуществлялись на всех уровнях общества. Асрам был в конечном счете разрушен чумой, развязанной Талоной в божественной битве с ее конкурентом, Кипиутто. Поскольку чума все еще цепляется за эти руины, они остаются в значительной степени нетронутыми.

Остатки Фелажарамы, столицы Асрама, лежат прямо к западу от верховий Реки Теш, в южных пределах Зеркала Ат'ара. Хотя золотистые статуи змей и другие сокровища все еще лежат среди опаленной шелухи его древних вилл, Город Змеи ныне стоит в значительной степени тихим и покинутым, охраняемый угрозой касания Талоны. Однако, время от времени сюда приходят шедовары, чтобы поэкспериментировать с новыми работами Искусства, и они восхищаются возможностью продемонстрировать свои заклинания на незваных гостях.

Оролин, Город Магикианов, вилл и садов, некогда был сгруппирован вокруг круглого городского ядра с каналами, парками и крепостью. Более десятилетия назад, во время битв между Бедайн и Жентаримом, каналы были отравлены, а зубчатые стены вала крепости разрушены во многих местах. Сегодня рушающаяся крепость, окруженная несколькими акрами разрушенных зданий, стоит в широкой травянистой долине, окруженной горными хребтами. Четыре канала делят город на кварталы, а пятый канал окружает руины целиком. В центре крепости артезианский колодец внутри внушительного фонтана выбрасывает на поверхность пузыри. Маертвецы Жента все еще бродят по этим руинам стаей гхолов под контролем сравнительно небольшой банды Талонтарских лордов-вредителей, пришедших сюда после получения видения от Талоны, объявляющего неизбежную вспышку новой великой чумы. Легенды Бедайн говорят о прекрасных сокровищах, захороненных в Орофине (как теперь называют руины), но немногие из них пока что были возвращены.

Другие руины Асрама включают город Улшантир, известный своими котельщиками и прекрасными медными товарами, и портовый город Миирсар, народ которого некогда собирал синечешуйчатых бренчей и пряных крабов в водах Озера Миир.

Поскольку чума заклинаний все еще цеплялась за руины Ашрама, многие из его сокровищ остались нетронутыми вплоть до 14 века. После того, как анклав Тултантар вернулся на Фаэрун в Году Дикой Магии, 1372 АД, шейды города начали проводить эксперименты над новыми способами практиковать свою магию.

Хлондат

Северный Хлондат был землей лесорубов и пастухов, разводивших овец, коз и ротов. Хлундиты делали крепкие фургоны, прекрасную мебель и бумагу, а также отправляли необработанную древесину в другие земли. Хлондат начал ряд конфликтов против Светлого Народа Кормантира в надежде украсть у них немного великой магии. Вместо этого эти так называемые Войны Короны против Скипетра стоили хлундитам большой крови и многих сокровищ и не дали им взамен ничего полезного. Хлондат наконец разрушился, поскольку распространяющиеся пески Анорача поглотили его поля, вытеснив народ в восточном направлении в области Долин и Лунного Моря.

Столица Мхаэлос теперь находится под дрейфующими песками северо-восточного Меча, к северу и к западу от шахт Тетиамара. Согласно шпионам Жентарима в регионе, банды певцов клинка из Эвермита проводят повторяющиеся рейды в эти места. Такая деятельность говорит о том, что хлундиты украли некоторые предметы, ценные для Кормантира, остающиеся утерянными до наших дней.

Укрепленный город Рулладар, который стоял прямо на запад от Границнего Леса, служил мощным бастионом против мародерствующих огров, орков и гоблиноидов Севера Лунного Моря. Из этого убежища компании копьеносцев делали набеги на область, теперь известную как Границы Лес. Подобно своему городу-побратиму Мхаэлосу, Рулладар теперь захоронен под Великим Песчаным Морем. Жентаримы частично откопали центральную крепость, и время от времени они пускают свои постовые гарнизоны по этим одиночным руинам. Такая служба рассматривалась как одна из самых резких форм наказания жентаримов, пока недавно не был открыт тайник наполненных заклинаниями, покрытыми драгоценными камнями браслетов, относящихся к поздним дням Войн Короны против Скипетра.

В то время как кормантанские эльфы отрицали, что народ хлундитов когда-либо успешно украл какие-либо предметы, представляющие реальную ценность, из их королевства, сообщения шпионов Жентарима, наблюдавших за эльфийскими певцами клинка в руинах Мхаэлоса в 14 веке, противоречили этим утверждениям.



Независимые города

Порт Миир был городом кредиторов и владельцев караванов на восточном берегу Озера Миир у западного конца Тропы Беротира, которая вела на запад к Искривленной Башне Шэдоудейла. Город управлялся свободной бандой волшебников, боровшихся за контроль необузданного воровства. Землетрясение захоронило тропу и город намного позже того, как он был покинут, оставив лишь отдельные руины, рассеянные по западному краю Гор Глотки Пустыни. Эти руины - дом орков или чего-то похоже, и их сокровища давно уже были разграблены.

Оум был городом-перекрестком, колебавшимся между границами Хлондата и Асрама. Его народ включал продавцов книг, мудрецов и гордых ремесленников, изготавливавших зеркала и стеклянные окна, прекрасную одежду, драгоценности, лампы, глиняную посуду и скобяные товары. Сегодня город пуст, и его в значительной степени деревянные дома исчезли. Однако, те, кто знает, где копать, иногда находят ценные пустяки, которые могут быть проданы в Кормире и Сембии, а также здесь был найден по крайней мере один утерянный том знаний нетерезов.

Нижний Нетерил

На высоте своей Нижний Нетерил был землей маленьких городков, рассеянных анклавов и кочевых варварских племен. Он было окружен лесами, по которым бродят твари, и связан с другими царствами скорее летучими скакунами и заклинанием полет, чем дорогами.

Наземные анклавы Нижнего Нетерила, известные как демесны, управлялись из могущественных башен меньшими арканистами, не имевшими еще методов создания великих летучих городов Высокого Нетерила. Каждый демесн демонстрировал магические условия (типа зеленых лугов, густых лесов, пустых земель, измененной гравитации и необычной погоды), скроенные по последней прихоти правителя.

Члены нижнего слоя нетерезов, известные как Свободный Народ, жили в городах на деревьях, подобных таковым ирлэннских эльфов.

За эти годы Свободный Народ начал обижаться на тиранических арканистов, расценивавших их как простой домашний скот и рассматривавших их подхоящими лишь как рабочая силы и для экспериментирования. Они обратились к своим божествам, чтобы те привели их к сияющей свободе - куда-нибудь за пределы досягаемости архиволшебников.

Ренгарт и племена варваров Ангардта бродили по области к северу от Узкого Моря и по западным равнинам, сформированным из морского дна Старого Узкого Моря. Ренгарт был глубоко подозрителен к магии, и присутствие их помогало удерживать нетерезов от заселения северных берегов Узкого Моря. Племя Ангардта было первоначально кланом Ренгарта, пока его члены охотно не приняли колдовство, начав гражданскую войну, которая, в конечном счете, разделила племя.

Ход времени и нашествие песков Анорача оставили немного руин Нижнего Нетерила. Большинство оставшихся, включая Хлонгадат (детализированный в «Установке Кампании Забытых Царств»), Расилит, Руналт и Спеллгарде (см. выше), захоронены под дрейфующими песками или закрыты Высоким Льдом. Некоторые охраняются миньонами фаэrimмов, а некоторые все еще населены. Путешествующие по Великому Песчаному Морю часто сталкиваются со странными магическими эффектами, а некоторым удается добить безделушку или малое магическое изделие, но в большинстве своем Империя Магии исчезла.

Шахты Декантера

В течение Серебряного Века нетерезы построили шахты Декантера на восточных склонах Гор Серого Пика. Эти шахты обеспечивали добычу золота, железа, ртути, серебра и платины для удовлетворения постоянно растущего спроса на такие металлы в Нетериле. Позднее, в Золотом Веке, шахты потеряли свое значение, но вместо того, чтобы бросить их, арканисты-нетерезы превратили их в лаборатории для экспериментирования в Искусстве.

Сегодня шахтёрский комплекс - обширные крошащиеся руины, окруженные низкими холмами (груды шахтных отходов).



Жители его - декантерская подраса гоблинов Фаэруна, несколько горгульи и таинственный иллитилич, известный только как Лорд Тварей (законно-злой по-жиатель разума лич-волшебник). Шахты полны опасного наследия непроверенного колдовства нетерезов, но ходят слухи, что в их туннелях все еще хранятся кое-какие ценные сокровища.

На протяжении веков в Декантере велась война между различными фракциями сообществ гоблинов. Острота этих конфликтов с годами то ослабевала, то затихала.

В Эпоху переворотов, начавшуюся в Год девственниц, 1361 АД, локальная война внутри Декантера выплеснулась за пределы шахт в окружающие горы. Примерно в это же время они также использовались жентаримом как место для работоговли. В течение десяти лет война вышла из-под контроля, выплеснувшись в окружающие горы и отправив сотни беженцев-гоблинов в близлежащие человеческие поселения.

В Год Знамени, 1368 АД, группа путешественников отправилась в Декантер и извлекла один из легендарных Свитков Преисподней из лап таинственного лидера культа, который стал правителем гоблинского населения руин. Притягательность утраченной нетерезской магии означала, что шахты оставались привлекательным местом для искателей приключений вплоть до конца 15-го века, несмотря на множество опасностей

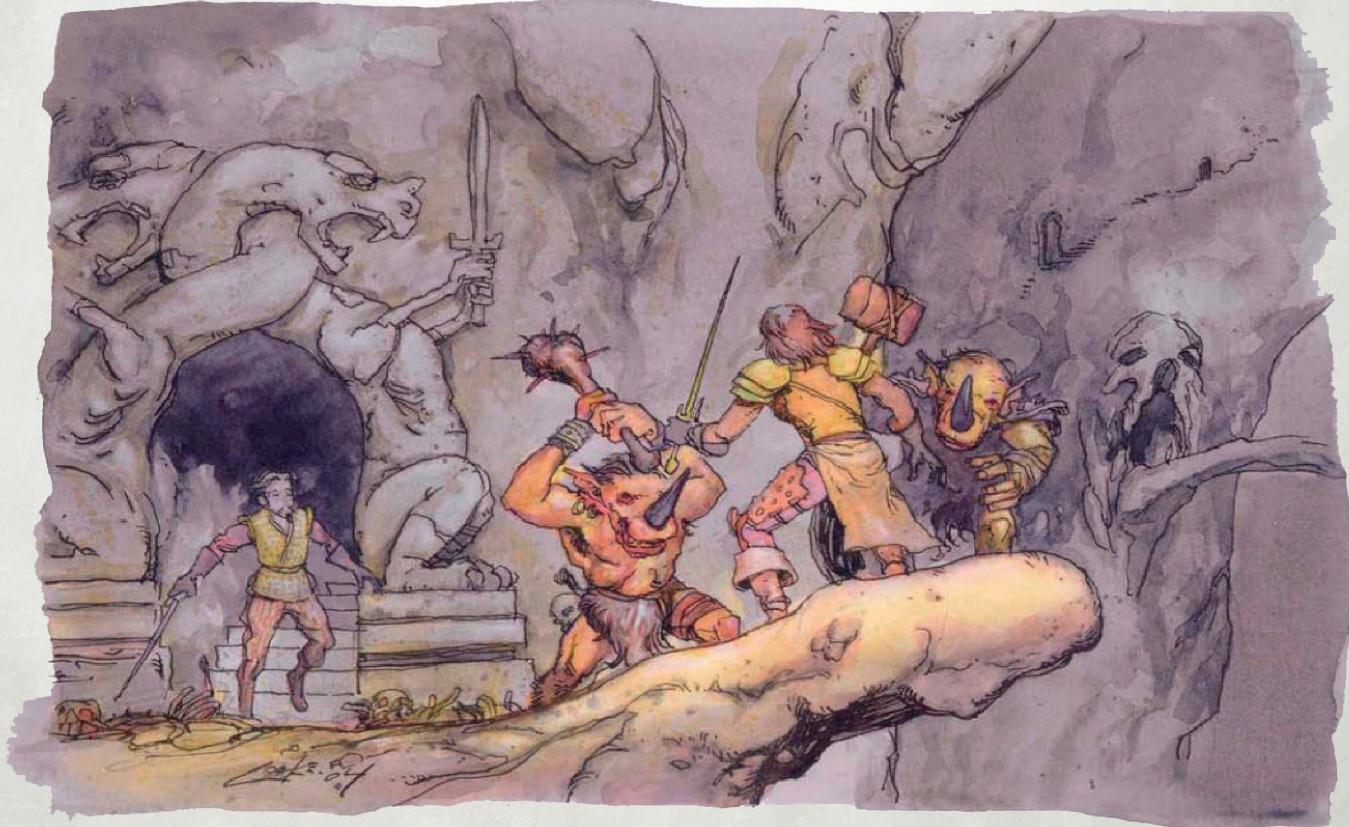
Расилит

Древний город Расилит служил столицей древнего Таэрвала, Земли Алебастровых Башен, в течение столетий до заключения Союза Севентона. В то время как Нетерил расширялся на юг и на запад, колдуны Таэрвала старели и декадентствовали, удаляясь в свои башни к дальнейшему изучению Искусства.

В конце Нетерского Века арканисты Нетерила, вооруженные новооткрытым знанием, взятым из нетерских свитков, наводнили Землю Алебастровых Башен. Нападавшие вырвали множество заклинаний, ранее им неизвестных, из умов пленных тазравельских колдунов, превращая их в бормочащую шелуху. Судьба тех, кто сбежал, неизвестна, хотя некоторые размышают о том, что они преобразовались в фазриммов и в конечном счете отомстили.

Единственный известный след потерянного Таэрвала - легендарная Плывшая Башня, дом и позже - могила Ондила Множество Заклинаний. Ондил сбежал при падении Расилита в области, которая позже стала Аталантаром. Столетия назад его башня была разграблена приключенческой группой Яркие Клинки (включающая молодого Эльминстера Омара). Сегодня от башни не осталось ничего, кроме нескольких мерцающих пятнышек магии, танцующих в долине к северу от Секомбера, где она когда-то стояла.

После падения Таэрвала Расилит стал важным гарнизонным городом южного Нетерила. Арканисты, стремящиеся приобрести новые знания Искусства в древних рунах Таэрвала, спускались в город. Важность Расилита постепенно исчезла в течение Эры Мирафлара, и он был одним из первых городов, оставленных фазриммами в течение Теневого Бека.



Сегодня этот древний город лежит полузахороненным в глубинах Квартала Пустоты, окруженный стенами из толстого серого камня. Внутри стен кольцо алебастровых башен образует центральную крепость более поздней постройки. Во внутреннем дворе крепости есть колодец, ведущий к лабиринту пещер, управляемых фээриммами и охраняемый их слугами-асаби. Любые остатки выживших тазравелских знаний, вероятно, находятся в руках старших фээриммов этого поселения.

После возвращения Тултантара в 1372 АД и последующего истребления фээриммов и озеленения Анауроха Расилит снова был заселен, на этот раз заселен бединами. Они стали урбанизированными и ассимилировались с культурой нетерезов.

РУНАЛТА

Руналта (или Северный Предел на языке Лоросс) была основана в течение Первого Бека Нетерила и стала процветающим портом, как только были установлены торговые отношения с дварфами Аскоура. После основания шахт Декантера Руналта постепенно вернулась к состоянию застойного городка. В течение Бека Открытый она управлялась жестоким арканистом, восхищавшимся заключением и мучением экзотических существ с других земель и планов.

Правитель Руналты умер во время падения Высокого Нетерила. Вскоре после этого харизматичный воин, известный как Бей Руналты, собрал Свободный Народ окружающих земель и повел их на запад к Аскоуру по Нижней Дороге при помощи нескольких рейнджеров-дварфов. Оттуда руналтанские беженцы медленно прошли на запад через Северное Королевство, надеясь найти новое царство в пока еще незанятых землях.

Бей и его мечта умерли на западной границе Делзуна. Трои бывших заключенных последнего правителя Руналты-налфешни по имени Зукот от, ракшаса по имени Икшар и пожиратель разума по имени Кс'са из Эллив'таала - выселили беженцев. Почти обезумевшие от пыток, которые они перенесли, и не имея лучшей цели для выплескивания своей ярости, они напали на бея и его последователей. Хотя он и умер в этой битве, бей сумел обрушить на нападавших пещеру. Зукот был убит и возвращен в Абисс, но Икшар и Кс'са был пойман в застое союзником-арканистом и захоронены последующим обвалом.

После смерти бея его последователи рассеялись и вернулись к примитивному жизненному пути. Среди племен Утгарда, родословная которых восходит к руналтанским беженцам, и некоторых иллусканских пенителей моря, вытесненных вглубь страны, бея помнят в мифах как Беорунна («Берун» на Иллусканском языке), отца Утгара.

Останки Руналты захоронены под Высоким Льдом и более недоступны, но наследие древнего города живет во многом ценимом магическом оружии Утгарда, которое передается от поколения к поколению. Икшар и Кс'са остаются поймаными в глубинах своей подземной пещеры, которая теперь находится под курганом предков Утгарда, известным как Колодец Беорунна. С ними вместе захоронено огромное количество сокровищ нетерезов, а также широкий спектр слизи, желе, почв и существ-инсектоидов.

КОЛОНИИ НЕТЕРЕЗОВ

Аркансты-нетерезы первоначально стали исследовать земли на запад от Иэрланна по настоянию Землевидца, стремящегося установить шпионскую заставу, с которой он мог бы наблюдать за Светлым Народом Иллефарна. Хотя первый такая колония простояла всего двести шестьдесят пять лет, ее неожиданный успех в качестве места торговых встреч вдохновил основание других участков, типа Циндилспара, Башни Звезды Ордена Селскара и магократического Иллуска (см. ниже). Хотя некоторые учёные считают такие колонии частью большого Нижнего Нетерила, все они были построены до Безумия Карсуса и все же были независимыми от Высоких Магов Нетерила. Таким образом, они не были ни частью Нижнего Нетерила, ни Диаспорой нетерезов после падения.

КОЛОДЕЦ СТАРОЙ СОВЫ

К северу от Гор Меча, вдоль остатков торгового маршрута, что когда-то связывал дварфский портовый город Баррхиндуун с Делзуном, лежат руины заставы нетерезов, построенной под руководством Землевидца. Таинственный арканист убедил Высоких Магов Нетерила построить шпионящую заставу в этом месте, чтобы иметь возможность наблюдать за происходящим в Иллефарне.

Нетерезы не знали, что у Землевидца есть свои скрытые цели. Под этим местом большие запасы чардалинов лежат в древнем хранилище, построенном саррукхами в дни снижения Истостосафила. Но пленное глубинное отродье, охранявшее хранилище, выполнило свою задачу слишком хорошо - постоянный поток магических тварей, который оно извергало, сделал область слишком опасной для заселения. Так что Землевидец искал империю с достаточной мощью, чтобы преодолеть опасности и вернуть чардалинов.

Заплатив огромную по военным меркам цену, нетерезы разбивали магических тварей волну за волной и, в конечном счете, преуспели в установлении заставы, которую они назвали Күэссиир. Разведчики нетерезов затем промедлили оставшихся магических тварей до их пещер, победили там глубинное отродье и вернули невообразимый запас чардалинов.

Это «случайное» открытие в свою очередь привело большим исследованиям магии драгоценных камней, к чему, возможно, и стремился Землевицец. Однако, благодаря великим битвам, необходимым для того, чтобы обезопасить это место, эльфы Иллефарна хорошо узнали заставу к тому времени, когда она была наконец установлена. Так как ее первоначальная цель была уже неважна и она лежала в ничейных диких местах между несколькими разнообразными общинами, Күэссиир вместо этого стал местом торговых встреч экспатриантов-нетерезов, иллусканских мореплавателей, племен Ледяных Охотников, иллефарнских эльфов и изолированных кланов щитовых два рфов павшего Хонгданнара. Застава была известна своим предусмотрительно построенным колодцем, который все еще обильно поставляет чистую пресную воду, и большим количеством магических тварей (прежде всего совиных медведей), все еще заполоняющих окружающую область.

Менее чем через три столетия после его строительства Күэссиир был оставлен, когда Иллуск пал перед великой орочьей ордой. С тех пор Колодец Старой Совы, как назывался колодец заставы, служил превосходным источником воды для проходящих караванов. Различные монстры, гуманоидные племена и силовые группы забирали себе Күэссиир в качестве логовища, но торговцы региона всегда нанимали компании наемников для вытеснения узурпаторов. Последним из жителей было орочье племя, которое учло видение своего шамана и ушло на Трибоар, где было сожрано Клогайилиаматаром, древним зеленым драконом Леса Криптгарден.

После того, как орки были разбиты, Колодец Старой Совы вновь открыт для проходящих торговцев и авантюристов. Подземные пещеры, из которых он питается водой, могут все еще содержать больше хранилища саррукхов, пока еще неоткрытых, хотя в них также могут быть стражи - глубинные отродья.

Колодец Старой Совы оставался стратегически важным водопоем. Каждая группа, которая обладала какой-либо властью в близлежащих регионах после ухода нетерезов (за исключением арфистов), заявила права собственности на это место. С 1360 АД племя орков хорошо охраняло Колодец по крайней мере десять лет.

Серые плащи Невервинтера под командованием Каллума из Невервинтерской Девятки отбили Колодец Старой Совы у орков, чтобы можно было восстановить прямой торговый путь в Трибор и Яртар, чтобы принести больше денег в казну борющейся Невервинтера, все еще восстанавливавшегося после войны с Лусканом. К счастью, усилия Калач-Ча и паладина Касавира позволили группе сохранить владение Колодцем в обозримом будущем.

В 1491 АД, Старый Совиный колодец представлял собой не что иное, как разрушенную сторожевую башню, от которой не осталось ничего, кроме нескольких осыпающихся стен. Однако из колодца по-прежнему поступала чистая, пресная вода. В то время Красный Волшебник из Тэя по имени Хамун Кост разбил лагерь и начал обыскивать местность в поисках скрытых знаний древних времен.

ЦИНДИЛСПАР

В западных Нетерских Горах, прямо на север от Прохода Сильверимуна и к северо-востоку от Сильверимуна, лежат захороненные остатки Циндилспара, легендарного Город Рубинов, основанного эмигрантами-нетерезми и Крепким Народом Старого Делзуна. Жители Циндилспара разрабатывали богатая жила рубинов под городом. Они торговали необработанными и обработанными драгоценными камнями с отдаленным королевством Калимшан через портал, созданный инициативным арканистом-нетерезом. В течение Династии Каджаан устойчивый поток рубинов тек на юг через портал. Калишиты использовали камни в качестве валюты, и рубиновые драгоценности (особенно пекторалы) из Циндилспара быстро стали модными среди калишитской элиты. Так как немногие из Калимшана желали посещать холодный северный город, большинство благородных домов калишитов посыпало управляемые делами в Циндилспар своих торговых представителей-халфлингов.

Падение Династии Каджаан перед бехолдерами Улья Алимир ускорило внезапный крах рубиновой торговли Циндилспара.

Одним из последних калишитов, посетившим Город Рубинов, был Инамалик Надим ибн Рахимат эль-Каджаан, мощный принц-колдун, который подозревал, что богатая рубиновая жила Циндилспара затронута земным узлом. Ища новую основу силы за пределами досягаемости глаз тиранов, Инамалик Надим и несколько членов его семейства вернулись в Город Рубинов на следующий год, приведя с собой через портал маленькую армию. Неподготовленные к нападению своих бывших торговых партнеров, защитники Циндилспара не оказали существенного сопротивления вторгшимся калишитам, и в пределах десятидневки все жители города были или вырезаны, или порабощены.

По указанию Надима калишиты преобразовали земной узел в святыню дао подобную тем, которые были распространены во время династий Бахлен и Эрехнир, когда поклонение гениям было обычно. Надим планировал вызвать армию с Элементного Плана Земли и использовать ее для свержения бехолдеров. Но Надим умер от остановки сердца, а его последователи испытывали без него недостаток магической экспертизы для открытия постоянного портала на элементный план. Так как Надим запечатал портал обратно в Калимшан заклинанием печать врат, большинство его последователей использовало свои шансы освоиться в северных диких местах.

Почти восемь столетий спустя землетрясение захоронило оставшееся от Циндилспара, стерев его с поверхности Фаэрнуна. Через четыреста лет после этого второе мощное землетрясение поколебало северо-западные Нетерские Горы, разрушив связь Циндилспара с поверхностью и открыв новые подземные пещеры, связавшие его нижние шахты с Фардриллом. Через какое-то время устойчивая струйка монстров из Царств Внизу потекла в город, устраивая там логовища. В конечном счете маленькая банда пожирателей разума Тамера забрала себе руины Циндилспара и построила поселение, в котором они могли проводить эксперименты по размножению.

В последующие столетия иллитиды Циндилспара росли силой и количеством и разводили все виды чудовищных рабов. Некоторые скормливались пленному глубинному отродью ради совершенного вывodka, который использовался пожирателями разума. План иллитидов о завоевании региона поколебался, когда третье мощное землетрясение сотрясло область, уничтожив немалую часть города и убив большинство его жителей. Сотрясение также повредило портал, связывающий Циндилспар с Калимшаном, заставив его работать со сбоями. Однако по крайней мере одно глубинное отродье и один иллитид пережили землетрясение. Пожиратель разума в конечном счете преобразовался в иллитилича и стал изучать магию узла. Он провел последние несколько десятилетий, исследуя подземные пределы Фардимма, лишь изредка возвращаясь в свое логовище.

В Году Рубинового Кулона (845 АД) щитовой dwarf-разведчик из Фардимма вернулся в Сильверимун, неся по крытое рубинами пекторал, сделанный в стиле Второго Бека Калимшана. Он рассказал о разрушенном городе, захороненном в сердце горы, наводненной монстрами. Но прежде, чем он смог повести туда экспедицию, dwarf был обезглавлен во сне, а пекторал украден. Заинтересованные учёные из Колледжа Леди раскопали древние записи о Рубиновом Городе Циндилспаре, но последующая волна исследователей не смогла обнаружить на поверхности никаких следов утерянного города благодаря разрушительным эффектам землетрясений. За столетия с тех пор несколько бесстрашных авантюристов стремились вновь обнаружить dwarfскую тропу через Фардимм к нижним шахтам Циндилспара, и оттуда - к городу. Однако, пока что никто из искавших проход не вратился.

РАЗБИВШИЕСЯ ГОРОДА

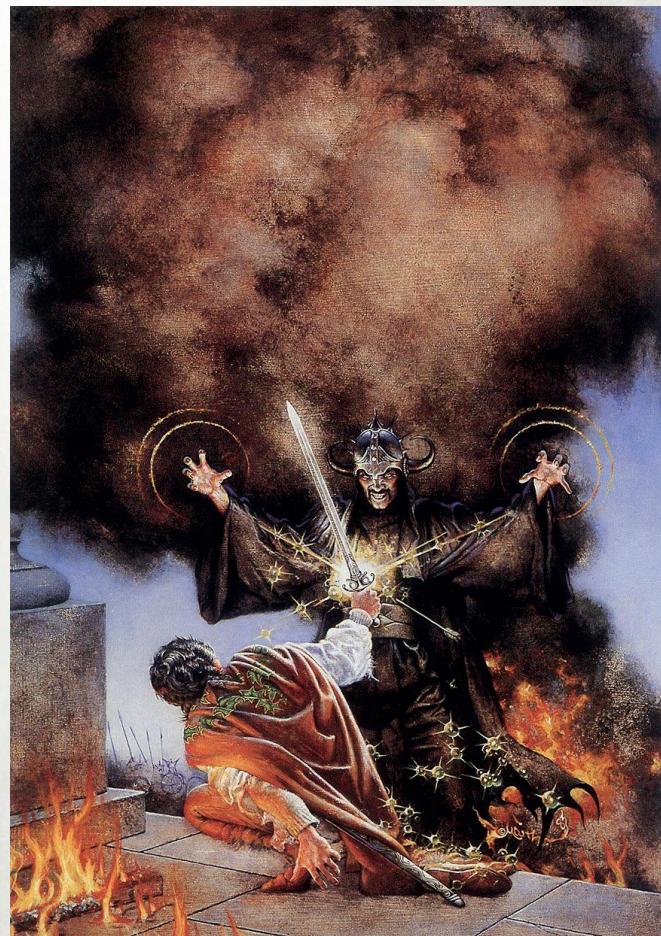
На своей вершине Высокий Нетерил мог похвастаться пятьюдесятью четырьмя летучими городами, почти все из которых были разрушены безумием Карсуса. Однако, некоторые из них встретили свой конец иным способом. Акуэссир (Округ Теневой Верхушки) упал за три года до Безумия Карсуса, когда отказал его мифаллар, и плохо спланированное исследование заклинания стерло Монатор (Отдых Солнца) в течение Золотого Века. Заклинания фаэrimмов сбили Лхаоду и Титх Тилендротаэл. Города, разбившиеся при Падении Высокого Нетерила, включали Акинтаэр (Трясины), Делию, Дублуун, Эйлианар (анклав Карсуса), Фаренвей (Чердак Йеомэна), Джетрейи, Джиксидур, Джоктелег, Латери, Нхаллот, Орбидэл (Санктуарий), Палтер, Филорнел (Буоянс), Саккорс, Спайлел, Ксинленал (анклав Иоулома) и многие другие, названия которых были утеряны для истории. Из всех городов, разрушенных Безумием Карсуса, остались только три - Джиксидуром, Нхаллот и Саккорс - которые были найдены и распознаны. Четвертый может лежать в глубинах Архипелага Коринн, а пятый, как считают, находится в северо-западных пределах Анорача.

ДЖИКСИДУР

Когда Карсус читал свое роковое заклинание, анклав Джиксидур находился высоко над восточным Фаэруном, шпионя за империями Нарфелл и Роматар. Ларлох, Король-Колдун Джиксидура, был предупрежден магией непредвиденного обстоятельства, что гибель анклава неизбежна, так что он покинул его на спине дракона как раз перед его падением. Как последствие этих действий, город перевернулся вверх тормашками во время своего падения и был после удара сокрушен своей собственной массой. Агенты Нентиарха Нарфелла прорыли туннели к надломленному пику вскоре после его падения, чтобы спасти сокровища, которые сумели найти.

Остатки Джиксидура ныне формируют гору, известную как Перст Харка, несуразно возвышающуюся на равнинах Нарфелла. Некоторые из сокровищ Джиксидура теперь лежат в могилах связывающих демонов Нарфелла, а другие по возвращении сумел вернуть Ларлох обменом со Сзассом Тэмом, тэйским Зулкиром Некромании, дав ему два артефакта (Смертельный Лунный Шар и Сиденье Такорисила). Однако, многие из сокровищ Джиксидура все еще лежат захороненными под подножием горы.

Позже Ларлох заключил сделку с Сзассом Тэмом, чтобы вернуть некоторые сокровища Джиксидура. Однако большая часть его уцелевших богатств и магии все еще была погребена под горой еще в 1374 АД. В то время это был один из трех нетерезских анклавов, руины которого были обнаружены и идентифицированы.



Нхаллот

Анклав Нхаллот находится под почти 200 футами воды Моря Упавших Звезд. Место его отдыха приблизительно в 19-ти милях к северо-западу от Кулака Тонна (также называемого Босое), самого северного большого острова архипелага, который находится близ южного побережья Полуострова Алтумбел. Будучи к моменту Безумия Крусуса летучим городом почти девятьсот лет, Нхаллот находится под водой в течение более чем семнадцати столетий. Он был обнаружен обитателями поверхности в Году Получего Клыка (1305 ЛД). С тех пор неисчислимые искатели сокровища обыскивали его, но немногие ушли с чем-то большим, чем страх от архитектуры, которая остается неповрежденной, несмотря на падение и разъедающее действие моря.

Было подозрение, что на протяжении веков жители соседней страны моркотов Оллета разграбили город и лишили его величайших тайн. Многие искатели приключений и мародеры посетили подводные руины, и Симбул спонсировал несколько экспедиций в этот район. Однако мало что удалось восстановить, за исключением возросшего понимания и понимания архитектуры нетерезов.

Когда Магическая Чума опустошила Торил в 1385 ЛД, уровень Моря Упавших Звезд резко упал, поскольку оно частично слилось в Подземье. В результате этого Нхаллот снова оказался на поверхности, и только нижние уровни остались частично под водой. Хотя анклав, по общему мнению, был лишен всех ценностей, были замечены агенты Шадовара, копающиеся в останках Нхаллота.

Саккорс

Анклав Саккорс, насчитывающий уже почти восемьдесят лет к моменту падения, кувырнулся с высоты сотен футов в Море Упавших Звезд прямо к югу от места современного Урмласпира. Он продолжил свое быстрое погружение под углом, ударившись о край континентального склона и катясь в Равнины Дюны, где сокрушил три маленьких колонии морских эльфов и мерfolkов, а также свою поверхностную архитектуру. Он наконец остановился сильным ударом приблизительно в 90 милях южнее и в 630 футах ниже уровня моря.

Саккорс - теперь немногим более чем груда щебня, испещренная опасными магическими эффектами, искаченными временем и морем. Сотни квазимагических изделий и несколько артефактов захоронены под илом и щебнем по 15-мильному пути Саккорса. Однако, после шестнадцати сотен лет нахождения в воде очень немногие остаются распознаваемыми и еще меньше - годными к употреблению.

Шадовар отремонтировали мифаллар, источник энергии, поддерживающий город на высоте. По состоянию на 1479 ЛД население Саккорса составляло 15,000 человек, и его часто видели над Сембией.

К 1484 ЛД мифаль умирал и Магадон Кест вступил в контакт с мифалем по просьбе Драсека Ривена. Магадон направил город к Ордулинскому Водовороту, чтобы передать силу мифала Драсеку и попытаться предотвратить рост пустоты Шар. Жители Саккорса были эвакуированы до полного разрушения мифала, и город рухнул на руины Ордулина.



Выжившие города

Два летучих города Высокого Нетерила пережили Безумие Карсуса, попав на другие планы.

СЕЛУНАРРА

Селунарра («Опус» на языке Лоросс) избежала разрушения благодаря Лунной Деве, переместившей анклав и все его население на Врата Луны. Сегодня Селунарра продолжает плавать в залитом лунным светом небе этого плана, нетронутая ходом времени. Селунаррцы текущей эры - аазимары, происходящие от спасенных нетерезов и слуг Селунэ. Несколько селунаррцев посетили Фаэрун, но они, живя на Абер-Ториле, считаются некоренными созданиями.

Согласно легенде, если Ритуал был правильно проведен в Элах'заде, священном месте на Холмах Ароматов в Анаурохе, откроется портал, который вызовет Селунарр обратно из Врат Луны, чтобы сразиться с темнями из Тултантара. Но, видимо, правильное время и способ проведения этой церемонии так и не были обнаружены, поскольку такого события никогда не было.

ТУЛТАНТАР

Тултантар («Шейд» на языке Лоросс) сбежал на План Тени, где его жители бились против малагримов и других ужасов этого темного мира поколения передозвращением на Фаэрун.



В Году Дикой Магии 1372 АД, Тултантар вернулся на Фаэрун после того, как эльф Галаэрон Нихмеду завершил заклинание, чтобы вернуть Шейд обратно на Торил, где шедовар во главе с Теламонтом Тантулом нашел сами плывут над Ужасным Лесом.

Почти сразу же принцы Тултантара (теперь более известного под переводным названием Шейд) занялись поиском руин и артефактов нетерезов, таких как красные пирамиды Аскора, а также шпионили, саботировали и даже пытались уничтожить тех людей и места, которые могли бы помешать их конечной цели — созданию нового Нетерила по их образу.

Нетерезы расширяли свою новую империю в течение следующих 113 лет.

В Году Триумфа Рунических Лордов 1487 АД, Тултантар был сброшен на землю Эльминстером. Он обрушился на Миф Драннор, уничтожив оба города.

ЗАПАДНАЯ ДИАСПОРА

Заклинания иссушения жизни фаэrimмов вместе с падением Высокого Нетерила ускорили одну из величайших миграций человечества, которая когда-либо происходила на западном Фаэруне. С -461 АД по -333 АД беженцы-нетерезы мигрировали на запад и юго-запад, на земли, ныне известные как Серебряные Марки, Спинные Земли и Долина Заката. Те, кто следовали северным горным проходом, были приглашены щитовыми дварфами Цитадели Сундбэр и Светлым Народом Иэрлэнна. В свое время эльфийский город Аскалхорн был отдан беженцам-нетерезам при условии, что они помогут защищать Иэрлэнн и поостерегутся использовать самые опасные из тайных методов своих предков.

Те немногие, кто считали Карсуса спасителем, преследовались за свою веру. Они проделали путь к его окаменевшему трупу в Высоком Лесу и построили город Каре у его подножия. Выжившие, мигрировавшие вниз по водным путям -близнецам, теперь известным как Бьющаяся Бода и Река Ричинг, слились с калишитами, чондатанцами и талфирями, сформировав неоперившиеся царства типа Герцогства Индория, которое было расположено в области, ныне известной как Поля Мертвых. Некоторые мигрировали в запланированные подземные города типа Гонтагрима (см. ниже) и Нетерезские Пещеры Филока, в то время как другие использовали Искусство для создания новых городов, типа Хелбрестера.

ХЕЛБРЕСТЕР (ЗАКАТНЫЕ БАШНИ)

Этот укрепленный город из связанных башен возвышается подобно руке, достигающей звезд, с низменного острова прямо на восток от места Ирфонга. Его знаменитые башни были великими цилиндрами, построенными из местного островного зеленого камня маленькой группой беженцев из Нижнего Нетерила. Они поселились на Островах Нелантер, потому что ослабление калишитского контроля над регионом позволило им основать независимое царство, довольно близкое ко многим населенным центрам.

Город состоял из башен, построенных близко друг к другу и связанных на настолько многих уровнях, что лишь морские птицы и ползающие твари могли использовать места между ними. Великие куполообразные кристаллические потолки были возведены над многими башнями, чтобы позволить свету проходить в подобные садам внутренности больших залов, но меньшие комнаты и проходы существовали в почти бесконечном мраке, освещенные летучими дрейфующими шариками.

Основатели Хелбрестера использовали магию для продления своих жизней и стали известны как старши. Предпочитая проводить свое время в тайных изучениях, они предпочитали политику изоляции от мира. Хотя старшие построили множество порталов на материк, они использовали их только для магического похищения тварей себе на обед или для кражи изделий, которыми они хотели обладать.

По мере того как шло время, первоначальные старши умерли или отошли к уединению, приобретая среди своих потомков репутацию «свихнувшихся с возрастом». Тем временем население Хелбрестера раздувалось - результат их союзов с похищенным с материка народом. Эти новые хелбрестаны начали торговать с другими царствами и основали в своем городе порт для переоснащения и восстановления кораблей, бороздящих воды у Побережья Меча. Когда пираты стремились захватывать контроль над Хелбрестером, старши взрывали вторгшихся и их корабли мощными заклинаниями, получив репутацию «неприкасаемых».

Жители материка, ищающие свободы от различных форм притеснения, припльвали к Закатным Башням в надежде поселиться там, и обычно принимались. Город медленно превратился в нейтральный порт, используемый и пиратами, и торговыми грузоотправителями, хотя многие из прибрежных тетирианцев рассматривали его как пиратскую силу, ожидающую прорыва. Хелбрестер управлялся Лордом и Леди - главами двенадцати из большинства его старших семейств, включая Аратхтэй, Халлоухенд, Иirimсар и Колтхунд.



Без ведома хелбрестан двое старших по именам Таклоамур и Мингодорр, удалившиеся от общественной жизни многими годами ранее, все еще скрывались в укрытых, охраняемых заклинаниями комнатах и проходах. В конечном счете они достигали двух различных и несовершенных форм личства. Обе формы несмерти требовали, чтобы лица времена от времени подпитывались энергией (сущность жизни для Таклоамура и силы заклинаний для Мингодорра), или они разрушатся. Так что Таклоамур стал похитителем и убийцей, а Мингодорр - вором магии. Эти двое сумели уклоняться от обнаружения в течение нескольких лет, ища добычу почти исключительно среди чужеземцев, хотя в городе начали циркулировать темные слухи. Затем в один роковой день они встретились и начали враждовать всерьез.

Башни стали рушиться по мере того, как один или другой лиц искали своего конкурента, чтобы уничтожить его. Изумленные хелбрестаны носились по щебню с обнаженными мечами, ища источник угрозы, но они были бессильны остановить разрушение. Наконец, когда весь южный конец Хелбрестера разрушился, Мингодорр был сброшен вниз и захоронен в щебне.

Пираты быстро начали грабежи, и немногие хелбрестаны, пережившие их набеги, навсегда сбежали из города. Пираты, стремившиеся занять остающиеся башни в качестве цитадели, были убиты Таклоамуром, и когда пиратский флот собрался, чтобы высledить этого таинственного убийцу, заклинания лица разрушили корабли целиком до горящих головешек.

Сотрясения, вызванные этой битвой, освободили Мингодорра, сработавшего колосальное заклинание, которое разрушило не только его противника, но и сам остров, на котором стоял Хелбрестер, плюс все, что оставалось от города, и самого Мингодорра. Останки острова взлетели к небесам, и Хелбрестер прекратил свое существование.

Некоторые верят, что Таклоамур, Мингодорр или они оба неким способом пережили финальную битву. Эти мнения поддержаны тем фактом, что время от времени по побережьям Амна и Тетири без предупреждения открываются таинственные порталы, забирая существа и объекты в некоторое неизвестное никуда. С другой стороны, эти заклинания могут быть работой потомков хелбрестан или даже народа, получившего такие заклинания от других беженцев старого Нетерила.

Сегодня лишь иззубренные скалы на мелководье и окатанные камни лежат близ Ирфонга, где некогда высились гордые башни Хелбрестера. Сокровища Нетерила, когда-то украшавшие эти гордые залы, давно были разграблены и теперь лежат в пиратских тайниках и хранилищах знати по всему Тетири, Амну и Нелантеру.

КАРЕ

В годы сразу после Безумия Карсуса возник культ, почитающий Карсуса. Его члены полагали, что сами действия, причинившие крах империи, также сделали Карсуса и человеком, и божеством, и что его божественность все еще сохраняется. Они предсказали, что Карсус будет перерожден, чтобы вести человечество в новую эпоху магии, которая будет построена на пепле старого, но станет умеренной с опытом.

Хотя Культ Карсуса привлек большое количество сторонников, враги его значительно превзошли их численностью. В конечном счете, религиозное преследование заставило культистов построить святой город в глубинах Высокого Леса. Они основали город Каре у подножия высокого утеса из красного камня, который, как они верили, является остатками физической формы Мгновенного Бога.

Намного раньше, читая свое роковое заклинание, Карсус экспериментировал с открытием, названным им тяжелой магией, и в процессе этого неосторожно обратил другого арканиста по имени Вулгрет в лича. Вулгрет из Нетерила никогда не простил Карсуса, и после смерти своего конкурента он мелко отомстил, тайно разжигая разногласия в пределах Культа Карса. Из-за его махинаций город Каре был разодран на части религиозным раздором спустя немногим более десятилетия после его основания, и культ распался. Вулгрет из Нетерила затем переместился в руины города, чтобы гарантировать, что никто никогда не восстановит его. В свое время он стал демиличем.

Спустя более тысячи лет волшебник-аскальхи, по случайному совпадению также имеющий имя Вулгрет, связался с дьяволами вопреки древнему договору, заключенному его предками с ирлэнскими эльфами, чтобы отказаться от темных искусств нетерезов. Благодаря дьяволам, принявшим его предложение, Вулгрет из Аскальхона стал лучшим среди конкурентов в течение шести десятилетий и в конечном счете призвал себе на защиту демонов. Демоны, которых он вызвал, знали свое дело слишком хорошо - они не только уничтожили дьялов, но также завоевали весь Аскальхон, затем наводнили Иэрлэнн и Аммариндар, уничтожив оба королевства.

Вулгрет из Аскальхона сбежал от разрушения, сопровождаемого только Джинглшодом Железным Топорником, своим воином. Когда Джинглшод понял, что Вулгрет собрался отомстить демонам, подняв армию нежити из руин Карса, Железный Топорник на конец нашел в себе смелость убить своего владыку. К сожалению, он сделал это в ют момент, когда Вулгрет читал свое эпическое заклинание. Тайные энергии, которыми архиволшебник был облеплен в мосент своей смерти, были выпущены, преобразовав его в лича, а область, окружающую руины Карса - в Ужасный Лес.

Сегодня Вулгрет из Нетерила окончательно мертв, уничтоженный магией Галаэrona Нихмеду, эльфа-адепта тени.

Но Вулгрет из Аскальхона законно-добрый мужчина (человечек лич волшебник) жив, потому что его филактерия - Камень Карса, находящийся ныне в руках богини Шар. Ужасный Лес и его соответствующий волшебный облик не могут быть разрушены, и Джинглшод (нейтрально-добрый мужчина железный полуголем/получеловек воин) не может умереть, пока Вулгрет не будет убит. Разрушенный город Каре, вероятно, для приходящих поколений останется воспаленным гнойником в сердце Высокого Леса.

НАСЛЕДИЕ НЕТЕРИЛА

Империя Магии оставила после себя наследие устрашающей магии и скрытых секретов. Ее народ мигрировал во многие другие земли, и их потомки все еще процветают по всему Фаэрну. Захороненные руины павших городов Нетерила, лаборатории арканистов и давно забытые заставы обеспечивают вполне достаточные возможности для авантюристов прове-рить свой характер, а забытые монстры и порталы на рискованные планы ежедневно угрожают Фаэрну разрушением.

Эта секция предлагает выбор зацепок для приключений, вовлекающих Нетерила, нации и народы, заявляющие о наследии нетерезов, и ужасные магические секреты.

ЗЕРНА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Фактически любое приключение, вовлекающее эпическую магию древнего прошлого, может использовать в качестве фона Нетерила. Явная сила арканистов-нетерезов и их общий недостаток беспокойства о последствиях их магии гарантирует, что существует множество угрожающих миру артефактов, которые инициативные авантюристы могут вернуть, уничтожить или предохранить от рук злодеев.

ТОТЕМ КРАСНОГО ТИГРА

Ранжар Красный Коготь (хаотично-нейтральный мужчина человек-варвар), воин племени Красного Тигра, получил ряд видений при попытке общаться с духом тотема своего племени у Колодца Беорунны. Он теперь полагает, что живущее воплощение тотема Красного Тигра поймано в глубинах колодца, но он не способен убедить шамана племени, Аэделтранга Черного (хаотично-злой мужчина человек-жрец Утгара), в правдивости своего видения. Под запретом вербовки других членов своего племени для этой «безрассудной погони» и презирающий помочь Черных Львов, далеко отклонившихся от традиционных путей, Ранжар теперь ищет банду храбрых авантюристов, которые могут помочь ему освободить пойманного духа.

Правда же этого вопроса довольно неприятна. По прошествии столетий взаперти во временном застое пожиратель разума Кс'сс'a Эллин'таала сумел расширить свое сознание достаточно, чтобы спроектировать образ своего компаньона, ракшасы, известной как Икшар, дезинформированному Ранжару.

Но хотя как тигровоголовый Икшар может походить на тварь-тотем Красного Тигра, он способен служить скорее Малару, чем Утгару. Если они будут освобождены, Икшар и Кс'сс'а могут неплохо объединиться с Красными Тиграми или даже захватить контроль над племенем и выковать из него мощную угрозу северным пределам бывших государств Серебряных Маркей. Авантурист, умеющий общаться с привидением Бея (хаотично-добрый мужчина-человек привидение воин-волшебник), может узнать достаточно, чтобы избежать гамбита пожирателя разума и оставить пожирателя разума и ракшасу пойманнными внутри их вечного застоя.

ПОЛИРОВКА ЛУНЫ

Кириани Агривар (нейтральная женщина полудруг-волшебник) имеет таверну Улыбка Селунэ в Окруже Доков Утердипа. Она унаследовала свой бизнес от аватара Лунной Девы, жившей в Утердипе вплоть до Времени Неприятностей. Будучи авантуристом, Кириани и ее компании (большинство которых стали заняты в Тетире) приобрели артефакт, известный как Глаз Селунэ, который может открывать и закрывать временные порталы произвольного диаметра на другие планы. Не понимая, что они нашли, они поместили артефакт на высокую полку и в основном забыли о нем.

После получения видения от Селунэ Кириани сближается с группой авантуристов, союзнических (или по крайней мере дружественных) с Церковью Селунэ и просит, чтобы они взялись за поиски от имени Лунной Девы. Если они соглашаются, она просит их перевправить артефакт в «Элах'зад, Дом Луны» и «исполнить Ритуал Полировки от центра тамошнего алебастрового дворца». Кириани ничего не знает о таком месте или ритуале, но некоторые исследования показывают, что Элах'зад находится в Холмах Запаха в сердце Меча Анорача, около Города Шейд. Дальнейшие раскопки показывают, что Ритуал Полировки может быть выполнен любым последователем Селунэ ночью после новолуния.

Кириани или авантуристы не знают, что эта задача - всего лишь финальный ход в бесконечном состязании между Селунэ и ее главной соперницей Шар. Если авантуристы достигают Элах'зда несмотря на атаки агентов шедоваров и клериков Темной Леди и затем правильно исполняют требуемый ритуал, в небе над храмом открывается временный портал к Вратам Луны. Затем, к изумлению или ужасу всех, кто видит это, древний летучий город нетерезов Селуниара возвращается на Фаэрун, чтобы вести войну против шедоваров Тултантара.

ЗАХОРОНЕННЫЕ СЕКРЕТЫ

Все цивилизации оставляют после себя секреты и тайны, уходя во мглу истории, и Нетерил не был исключением.

АРТЕФАКТЫ НЕТЕРЕЗОВ

Меньшие аркансты Нижнего Нетерила создавали и квазимагических изделия, питаемые близлежащими мифалларами, и истинные магические изделия, которые они могли использовать за пределами своих демеснов. Последние изделия, которые были в общем не перезаряжающимися, часто принимали форму корон (известных как арчиры), драгоценных камней (чардаринов и драгоценных камней, наполненных магией), скипетров (заряженных устройств посредственной силы, сравнимой с жезлами или посохами) и разрушаемых колец (рассматриваемых как дополнительная форма жезла).

Очень немного рун, сигилл и символов нетерезов выжило до наших дней, потому что почти все они вовлекали движение (оживляемые знаки) или метаморфозу (один знак при действии превращается в другой). Современные фаэрунцы, исследующие такие устройства, обычно находят только безжизненное замороженное изображение, «закончившее» свое действие.

МАНТИИ НЕТЕРЕЗОВ

Аркансты-нетерезы предпочитали тип магического изделия, почти неизвестный ныне. Предоставленные нетерезам Светлым Народом Иэрлэнна и Кормантира, мантии нетерезов были персональными магическими щитами, созданными при помощи умения Создание Зависимого Заклинания. Типичная мантия нетереза включала заклинания: Поглощение стихий [Absorb elements], Падение пёрышком [Feather fall], Руки Хадара [Arms of Hadar], Щит [Shield], Защита от энергии [Protection from energy]. Несколько более мощных мантий включали заклинания Сфера неуязвимости [Globe of invulnerability], Первозданный страж [Primordial ward], и Контрзаклинание [Counterspell].

Хотя такие мантии могут все еще быть использованы и сегодня, никто не дублировал способности архиволшебников по созданию подобного «гардероба». Например, специфический архиволшебник-нетерез может «носить» боевую мантию, каждодневную мантию, мантию для исследований и так далее, меняя их при необходимости.

В отличие от большинства магических изделий, мантия не может быть найдена в запасах сокровищ монстра или в гробинах руин. Только несколько владельцев Искусства восстановили древнюю практику изготовления мантий. Однако, необычно большое количество нетереза пережило падение Нетерила, считая личество или тени, задерживаясь как привидения или накладывая удерживающую жизнь магию. Таким образом, авантуристы могут столкнуться с противником, одетым в мантию заклинаний, и должны быть готовы к его магической многогранности.

НАСЛЕДНИКИ ИМПЕРИИ

Хотя большинство граждан Высокого Нетерила погибло, когда их летучие обрушились на землю, многие из народа Нижнего Нетерила выжили и ушли, основав новым царствам за пределами заклинаний иссушения жизни фаэrimмов. Когда эти царства также потерпели крах, наследники Нетерила рассеялись еще шире. Некоторые заселили свои новые земли, а другие смешались с существующими человеческими поселениями.

ИМПЕРИЯ ТЕНЕЙ

За исключением анклава по имени Селуннара, спасенного по воле Селунэ, Тултантар (Город Шейд) - единственный известный анклав нетерезов в Фаэрунской космологии. Хотя его граждане были деформированы и изменены своим долгим изгнанием на План Тени и их теневая магия кажется странной и иноземной, они остаются теснейшей связью с Нетерилом на Фаэрунке. К сожалению для всех ученых, шедвары печально известны скрытностью и высокомерием. Они полагают, что их знания Нетерила должны сохраняться в секрете до тех пор, пока не станет править новая Империя Нетерезов.

После возвращения, нетерезы расширяли свою новую империю в течение следующих 113 лет. В Году Триумфа Рунических Лордов, 1487 АД, Тултантар был сброшен на землю Эльминстером. Он обрушился на Миф Драннор, уничтожив оба города.

ПЕРЕЛЕТ РОМАРКА

Жители Хадруа и Нимбрала - прямые потомки нетерезов, хотя они также имеют след Лапалианской родословной. После Падения Нетерила некоторые из нетерезов стремились восстановить ушедшее, так что они основали Анорию, Асрам и Хлондат. Другие ждали нового дома подальше от разгула фаэrimмов и Безумия Карсуса.

Для этого Ромарк, Архиволшебник Хлондата, повел великую миграцию небесных кораблей к бассейну Хадруа в южных пределах Фаэрона, где он и его народ основали новую нацию. Несколько столетий спустя группа неудовлетворенных хадруанцев откололась от них и основали островное царство Нимбран. Хотя оба царства сохранили многие из традиций Нетерила и его магических методов, каждое также развило свои собственные уникальные традиции.

ЧИСТОКРОВНЫЕ НЕТЕРЕЗЫ

Кроме жителей Тултантара, все еще существует три маленьких группы чистокровных нетерезов. Болотные Ездоки Болот Фарси, как предполагается - анориане, которые никогда не были поглощены чондатанскими жителями Кормира. Варвары-тунлары Равнин Тун, как полагают, являются потомками варваров Ангардта юго-западного Нетерила, желавших сохранить свои древние колдовские традиции.

Наконец, кочевые варвары Райда примо на север от Лунного Моря, по предположениям, являются потомками варваров Ренгарта северного Нетерила (также кузенов Нижнего нетереза), сохранившими свою враждебность к магии.

ВАРВАРЫ УТГАРДА

Эти гордые, жестокие варвары Севера происходят от иллусканских мореплавателей, ушедших вглубь земли, и выживших нетерезов из Руналты. Нет никаких свидетельств того, что все варвары Утгарда были связаны с нетерезами, но несколько связей осталось - тенденция к черным волосам в некоторых семействах, несколько церемониальных слов, походящих на фразы нетерезов, и т.п. Из всех племен Утгарда племя Призрака Дерева имеет большинство крови нетерезов, в то время как Красные Тигры - меньшинство ее.



ГЛАВА 7: ИМПЕРСКИЙ ЮГ



бширная юго-западная область Фаэрона - разнообразная земля географических крайностей. Широкие равнины и высокие горы ограничивают густые леса или длинной береговой линией обнимают море. Область может похвастаться опаленными солнцем пустынями, обширными саваннами, темными и запутанными лесами и бездорожными, полными монстров горами. Эти чрезвычайно древние земли были сначала заселены эльфами давно утерянных королевств времен Войн Короны, затем колонизированы джиннами и ифритами и, наконец, заселены людьми. Эта глава сосредоточивается на человеческих королевствах, возникших тысячи лет спустя после падения старших царств типа Келтормира и Илитиира.

Люди, населявшие эти древние царства, были злыми, ухватистыми и честолюбивыми. С ходом столетий армии Корамшана, Империи Шуун и Джамдата зверски убили почти всех гениев и эльфов юга и вытеснили большинство щитовых дварfov и халфлингов. Силы Корамшана и Мира (предки современного Калимшана) разбили гениев калифатов Калим и Мемнона. Калимшан в свою очередь наводнил Высокий Шанатар, вытеснив Крепкий Народ обратно в Подземье. Правители Империи Шуун зверски убивали эльфов южных лесов, расширяясь на север, во сто к и юг. Только Светлый Народ Вилдата и Шилмисты пережили их господство. В своем натиске за построение могущественной армады, которая смогла бы доминировать в Море Упавших Звезд, лидеры Джамдата жестоко бились, чтобы вырвать контроль над Чондалвудом у эльфов, но в конце концов последнее слово сказали высокие маги Найкrimата.

ИСТОРИЯ

Из мглы давно забытых веков человеческие, дварфские и эльфийские королевства возникали по всему югу Фаэрона. Как и во многих других регионах, люди начинали доминировать и постепенно вытесняли старшие расы. История этих человеческих цивилизаций изобилует жестокими династиями, мощными элементными силами, эльфийской высокой магией и убийственными войнами.

Линия времени

Линия времени

Год	Событие
-11,000	Таарк Шанат Крестоносец и восемь его сыновей возглавляют великий исход дварfov из Баэриндена в новое королевство на западе. Эти эмигранты станут известными как щитовые дварфы и обосновуют подземное царство Шанатар под современными Амном, Тетиrom, Калимшаном и Озером Пара.
-10,800	Последователи Шаната атакованы таинственными жителями Ринглор Норота. Крепкий Народ одерживает верх после того, как Таарк убивает четырех синих драконов, занявших Трешину Джанладар. Сформирован Трон Черепа Вирма. Таарк Шанат переименовывает логовище вирмов в Зал Светлого Топора и основывает королевство Алаторин.
-10,500	Восемь сыновей Шаната основывают рядом друг с другом свои королевства. Поскольку все сыновья требуют различных детей Морадина в качестве божеств-покровителей, каждое субкоролевство становится близко связанным с церковью специфического бога или богини.
-9600	Основан город дроу Гуллайдарт. В Подземье поднимаются первые цивилизации дроу.
-9000	Субкоролевства Шанатара борются друг против друга с желанием расширить свои границы. Этот ряд конфликтов известен как Войны Отродья, потому что дварфы широко используют легионы глубинных отродий.
-8800	После серьезной засухи атака красных драконов великого эльфийского леса Келтормир разжигает ужасный пожар, уничтожающий тысячи миль лесов.
-8170	Дроу из Гуллайдарта нападают на Алаторин, начиная Первую Паучью Войну.
-8150	Первая Паучья Война оканчивается захватом силами дроу Зала Светлого Топора. Королевство Алаторин падает.
-8145	Восемь правящих королей Шанатара заключают перемирие и поворачивают свои армии против дроу во Второй аучьей Войне.
-8137	Дварфы вытесняют дроу из пещер Алаторина. Восемь королей Шанатара кланяются на Троне Черепа Вирма, что никогда снова не будут биться друг с другом. Субкоролевства Шанатара объединяются под правлением короля Ултоксамрина.
-8100	Пожиратели разума Ориндолла нападают на восточные королевства Шанатара, начиная Войны Охотников за Разумом.
-8080	Шанатар выбирает пожирателей разума и обнаруживает, что иллитиды поработили клан Дуэргар из Баракуира.
-7800	Благородный джинн по имени Калим прибывает на Фаэрн и основывает Империю Калим на месте современного Калимпорта.
-7790	Калимпорт падает перед налетами драконов. В отместку Калим атакует вирмов в их логовищах, вытесняя их с Марширующих Гор на север.
-7717	Правящий атаман Великой Мрачной Раскопки (lord дао) устанавливает портал между своими владениями на Элементном Плане Земли и комплексом пещер под тем, что является теперь занятым городом Кэлтер.
-7700	Бродячие мариды из Империи Калим входят в Селмалир (подводный Билонский Предел), разжигая войну с морскими эльфами. Мариды и их джанны распространяются до Сероса, где объединяются с другими водными расами. Поскольку эти новые Государства Маридов расположены в глубоководье ниже Плато Хмур, их жителям не грозит прямое эльфийское возмездие за их экспансионистские действия.
-7690	Калима оговаривает границы своей империи с эльфами и дварфами и наконец провозглашает своими земли к югу от Реки Эджис.

Линия времени

Год	Событие
-10,800	Последователи Шаната атакованы таинственными жителями Ринглор Норота. Крепкий Народ одерживает верх после того, как Таарк убивает четырех синих драконов, занявших Трешину Джанладар. Сформирован Трон Черепа Вирма. Таарк Шанат переименовывает логовище вирмов в Зал Светлого Топора и основывает королевство Алаторин.
-10,500	Восемь сыновей Шаната основывают рядом друг с другом свои королевства. Поскольку все сыновья требуют различных детей Морадина в качестве божеств-покровителей, каждое субкоролевство становится близко связанным с церковью специфического бога или богини.
-9600	Основан город дроу Гуллайдарт. В Подземье поднимаются первые цивилизации дроу.
-9000	Субкоролевства Шанатара борются друг против друга с желанием расширить свои границы. Этот ряд конфликтов известен как Войны Отродья, потому что дварфы широко используют легионы глубинных отродий.
-8800	После серьезной засухи атака красных драконов великого эльфийского леса Келтормир разжигает ужасный пожар, уничтожающий тысячи миль лесов.
-8170	Дроу из Гуллайдарта нападают на Алаторин, начиная Первую Паучью Войну.
-8150	Первая Паучья Война оканчивается захватом силами дроу Зала Светлого Топора. Королевство Алаторин падает.
-8145	Восемь правящих королей Шанатара заключают перемирие и поворачивают свои армии против дроу во Второй аучьей Войне.
-8137	Дварфы вытесняют дроу из пещер Алаторина. Восемь королей Шанатара кланяются на Троне Черепа Вирма, что никогда снова не будут биться друг с другом. Субкоролевства Шанатара объединяются под правлением короля Ултоксамрина.
-8100	Пожиратели разума Ориндолла нападают на восточные королевства Шанатара, начиная Войны Охотников за Разумом.
-8080	Шанатар выбирает пожирателей разума и обнаруживает, что иллитиды поработили клан Дуэргар из Баракуира.
-7800	Благородный джинн по имени Калим прибывает на Фаэрн и основывает Империю Калим на месте современного Калимпорта.
-7790	Калимпорт падает перед налетами драконов. В отместку Калим атакует вирмов в их логовищах, вытесняя их с Марширующих Гор на север.
-7717	Правящий атаман Великой Мрачной Раскопки (lord дао) устанавливает портал между своими владениями на Элементном Плане Земли и комплексом пещер под тем, что является теперь занятым городом Кэлтер.
-7700	Бродячие мариды из Империи Калим входят в Селмалир (подводный Билонский Предел), разжигая войну с морскими эльфами. Мариды и их джанны распространяются до Сероса, где объединяются с другими водными расами. Поскольку эти новые Государства Маридов расположены в глубоководье ниже Плато Хмур, их жителям не грозит прямое эльфийское возмездие за их экспансионистские действия.
-7690	Калима оговаривает границы своей империи с эльфами и дварфами и наконец провозглашает своими земли к югу от Реки Эджис.

Линия времени

Год	Событие
-7687	Благородный марид Ажхуу основывает королевство в пределах земли Империи Калим. Армии Калима и Ажхуу бьются за суверенитет региона к югу от Марширующих Гор в конфликте, называемом Паровыми Войнами.
-7884	Калима затапливает в Сияющем Море город маридов Ажхутал.
-6800	Ифрит по имени Мемнон прибывает на Фаэрун и основывает страну Мемноннар к северу от Реки Эджис.
-6500	Беженцы-эльфа из Сайорпира основывают в Чондалвуде Найкраймат, начиная с города Рюсьен Ксан. Армии Мемнона и Калима бьются друг против друга, начиная 400-летнюю войну, известную как Эра Небесного Огня.
-6150	Дроу Гуаллардара вторгаются в Алаторин, начиная Третью Паучью Войну.
-6120	Дварфы уступают Алаторин дроу, таким образом заканчивая Третью Паучью Войну.
-6100	Эра Небесного Огня заканчивается, когда высокая магия эльфов насильственно лишает тел Калима и Мемнона и связывает их элементные сущности с небом и землей соответственно. Продолжающаяся борьба двух благородных гениев создает Пустыню Калим.
-6095	Шанатарски е дварфы вступают в союз с людьми-калишитами против оставшихся гениев.
-6060	Люди и дварфы выгоняют последних гениев из царства Калима. Люди основывают на этом месте Корамшан на и восстанавливают города Калимпорт и Келтар.
-5960	Дварфы основывают царство Высокий Шанатар.
-5800	Рождается нация Джаямдат, когда человеческие поселения к северу от Чондалвуда объединяются под Династией Датх и ее величайшим разведывательным воином Джаямдатом.
-5750	Разведывательные лидеры Джаямдата основывают Дхиннилит, Первый Город Меча.
-5600	Основан Порренат, становясь Вторым Городом Меча.
-5500	Джоурам Портовый Город становится Третьим Городом Меча.
-5425	Основаны Гхаррент и Голмут, Четвертый и Пятый Города Меча.
-5400	На склонах Горы Келларак дварфы убивают несколько людей-грабителей могил, включая наследника трона Корамшана. Этот инцидент ускоряет трехтысячелетнюю войну между дварфами и людьми Корамшана.
-5360	Дварфы Высокого Шанатара бьются против гигантов Недехайма в конфликте, называемом Гигантскими Войнами. В течение этого шестидесятилетнего периода истреблено более половины гигантского населения к югу от Облачных Пиков, и царство Недехайма уменьшено до рассеянных клановых укреплений.
-5330	Мурабир (правитель-военачальник) Корамшана захватывает немалую часть южного Высокого Шанатара (включая Илтакар, где ныне находятся руины Шунача), пока армии дварфов борются против гигантов на севере. Лирремар (нынешний Хлондерт) становится Шестым Городом Меча Джаямдата.
-5300	Начинается Первый Бек Калимшана. Земля разделяется на два царства, Мир и Корамшан.
-5270	В союзе с Корамшаном Мир начинает завоевательские войны на востоке.
-5250	Города-близнецы Туоксент и Холлинт становятся Седьмым и Восьмым Городами Меча Джаямдата.

Линия времени

Год	Событие
-5100	Мир контролирует все земли к югу от Реки Итх и начинает основывать города-крепости на северном берегу Озера Пара.
-5032	Армии Мира и Джаямдата впервые сталкиваются Бойне Мира-Джаамдата. Мир получает сокрушительный удар.
-5007	Корамшана и Мир объединяются перед лицом угрозы со стороны Джаямдата.
-5005	Корамшана и Джаямдата объявляют перемирие, и обе нации отказываются от своих требований на Озеро Пара. Мир и Корамшан объединяются, формируя Калимшан.
-4850	Основан Джиррент, становясь Девятым Городом Меча.
-4620	Основан Иниксириен, становясь Десятым Городом Меча.
-4470	Основан Коррант, становясь Джаямдатским Одиннадцатым Городом Меча.
-4230	Мирриндит Последний становится Двенадцатым Городом Меча.
-4000	Дуэргары восстают против своих владык-иллитидов и в конечном счете освобождаются от доминиона пожирателей разума. Они вырезают своих вададения в северном Подземье под Горами Орсрон и в изолированных пещерах глубоко под Великим Ледником.
-2600	Последние силы Высокого Шанатара падают под нападением Калимшана по берегам Реки Салдасун. Убегающие дварфы запечатывают входы в Глубинный Шанатар.
-2391	Проносящиеся метеоры замечены над Озером Пара. Зокир, Город Сфер, основан под Горами Алимир.
-2381	Бехолдеры терроризируют джаамдатские и калишитские колонии вокруг Гор Алимир.
-1900	Начинается Третий Бек Калимшана. Империя теперь включает Корамшан, Мир, Тетир и Илтказар.
-1850	Под лидерством своей величайшей королевы Дуэрры серые дварфы Подшилья предпринимают ряд атак против дроу Ундраэта, иллитидов Ориндолла и в конечном счете остатков Глубинного Шанатара.
-1838	Илвераасалисара, Розовый Дракон, завоевывает Калимшан.
-1800	В ряде конфликтов, называемых Столкновениями Семьи, потомки клана Дуэргар вторгаются в царства Ултоксамрин и Холорарар в Глубинном Шанатаре, и далее - в другие. Только Илтказар переживает вторжение серых дварфов. Дуэрра вознаграждена гонором к божественности. Дунспейррин, Город Затонувших Шпилей, скоро падает в столетнее снижение.
-1726	Знать калишитов убивает Илвераасалисара.
-1700	Знать калишитов начинает охотиться на эльфов ради спорта.
-1428	Бехолдеры с Гор Алимир завоевывают Калимшан и Илтказар.
-1402	Калимшан освобожден, и бехолдеры высланы.
-1280	Возродившиеся бехолдеры нападают на Калимшан по Полуострову Алимир.
-1080	Бехолдеры вытеснены к Озеру Пара. Правление Калимшана простирается на восток до Минтара.
-1050	Почти четыре сотни лет армии Калимшана медленно вытесняют глаз-тиранов обратно в Подземье.
-900	С управлением империей военными начинается Четвертый Бек Калимшана.
-790	С первыми атаками дроу на границы Калимшана начинаются Ночные Войны.

Линия времени

Год	Событие
-680	Год Ползущих Воров: Ка лимшан колонизирует Озеро Пара.
-670	Год Развернутых Парусов: В течение трехсот лет увеличивающееся количество рабов бежит из Калимшана и Тетира.
-650	Год Повышения Пламени: Илтказар становится независимым, когда силы Калишита начинают уменьшаться перед лицом атак дроу.
-530	Год Скудных Средств: Заканчиваются Ночные Войны.
-410	Год Спуска Двардов: Калимшан теряет контроль над Озером Пара и Сияющим Морем.
-400	Год Позолоченного Неба: Калишиты начинают заселять землю вокруг Дишуши.
-387	Год Разбитых Стен: Тетирские кланы разграбляют управляемый калишитами Зазессспур.
-307	Год Освещенного Пергамента: Тетирские кланы завоевывают город Миранту и переименовывают его в Артиммар.
-293	Год Ястребов -Тиранов: Калимаронн падает перед тетирскими варварами, переименовывающими его в Итмонг.
-288	Год Восьми Молний: Калимшан соглашается на независимость Тетира.
-276	Год Переполненных Бочек: Кровавый переворот в Джамдате заменяет психократию лордов клинка воинственным императором, командующим созданием великого флота на Внутреннем Море. Джамдатанские лесорубы входят в конфликт с эльфами Чондалвуда. В последующие двадцать лет Джамдатанские силы выслеживают и вырезают эльфов.
-255	Год Разъяренных Волн: Приливная волна, созданная эльфийской высокой магией, уничтожает Джамдат.
-230	Год Потери: Калимшан отбирает Калимаронн (Итмонг) и Миранту (Артиммар).
-221	Год Волочащихся Теней: Вместе со своими союзниками-эльфами силы Тетира отбирают Итмонг и убивают всех калишитов.
-212	Год Высоких Тронов: Миранта падает перед тетирскими варварскими кланами.
-170	Год Множества Глаз: Начинаются Войны Глаза Тирана.
-166	Год Семи Потерянных Любовей: Заканчиваются Войны Глаза Тирана.
-160	Год Каменного Гиганта: Додкинг переосновывает Недехейм.
-5	Год Вражды: Тетир попадает под управление сил -паши Калимшана.
27	Год Затененных Клинков: Начинается Шестой Бек Калимшана, также называемый Веком Шуун.
66	Год Очарованного Наследника: Мит Барак Бесклановый провозглашает своим трон Илтказара, последнего из оставшихся королевств Шанатара.
144	Год Страха и Пламени: На руинах Джамдата основан Чондат.
376	Год Прыгающего Зайца: Империя Шууна расширяет границы Калимшана на Высокую Пустошь, но отброшена через Амн и Тетир - на всем пути к Балашару - силами Кормира.
450	Год Несущего Кулака: Убийство Куисара Амала Шууна VII от рук Принца Строхма из Тетира заканчивает Бек Шуун.
864	Год Сломанной Ветви: Лич Риселлан тайно основывает в Калимпорте Искривленную Руну.
900	Год Жаждущего Меча: В Чондате вспыхивает гражданская война.

Линия времени

Год	Событие
1018	Год Драконьей Ярости: Синий дракон Сапфирактар уничтожает Калимпорт и Келтар.
1235	Год Черной Орды: Разрушительное вторжение орков с севера застает человеческие земли Амн, Тетир и Калимшан врасплох.
1354	Год Лука: Волшебники в Рясах из Амна обнаруживают Трон Черепа Вирма.
1360	Год Башенки: Пираты в Заливе Черепов обнаруживают Трон Черепа Вирма Шанатара в укрытии Крюкового Острова; он вновь потерян для мира.
1368	Год Знамени: Железный Кризис едва не положил начало войне между Амном и Вратами Балдура.
1369	Год Перчатки: Большая группа идущих крестовым походом золотых дварпов покидает Великую Трецину, чтобы вернуть утерянные пещеры Глубинного Шанатара. Дуэргары Дунсплейрина также идут в Глубинный Шанатар. Вскоре разгорается Война Золота и Мрака между двумя армиями Крепкого Народа.
1370	Год Кружки: После окончания Тетирского Междуцарства и Войн за Отвоевание, Амн принял большое количество тетирских изгнанников и экспатриантов амнианских семей, прибывших в Хаммер.
1374	Год Гроз: Сразу после Перемирия на Торговом Пути в Элейнте, которое ознаменовало конец Сотиллийской войны и признание Королевства Мурандин, началась Война Стингера, стравившая союзные силы Амна и Мурандина против Тлинкаллис из Оахаптулы.
1385	Год Синего Огня: После Магической Чумы, Кристалл Калимемона, тюрьма ифрита Мемнона и джинна Калима, распался. Освобожденные существа возобновили свои тысячелетние военные действия
1450	Год Святого Грома, когда и Мемнон, и Калим были изгнаны обратно в Элементальный Хаос неизвестным событием. Они оставили после себя опустошенный Калимшан, разорванный на части оставшимися военачальниками дженази. Дженази Калимшана прославились своим обращением с людьми как с рабами.
1479	Год Нестареющего: Последний бастион порядка в Калишмане находился в последнем контролируемом людьми городе - крепости Альмрайвен.
1489	Год Королевы Воинов: Человеческие рабы Калимшана свергли своих хозяев - дженази с помощью Избранного Илматера.



ХРАНИТЕЛИ ПРОШЛОГО

Многочисленные библиотеки, колледжи и монастыри со всего юга хранят древнюю историю этих экзотических земель. Большинство этих учреждений расположено в прибрежных городах Калимшана и в отдаленных горных областях. Некоторые управляются загадочными мастерами знаний, преследующими цели, выходящие за рамки простой регистрации прошлого.

ЗЕМНОЕ УБЕЖИЩЕ

Когда Шанатар был еще молод под горами, его маги попросили Дайутайзоса, ученого дао с Элементного Плана Земли, быть их великим хранителем знаний. Дао согласился и был забытым хранителем истории Шанатара почти тринадцать тысяч лет.

История всего Шанатара, Высокого и Глубинного, высечена на стенах Земного Убежища, обширной цилиндрической пещеры под Марширующими Горами. Текст - непрерывная спираль, которая начинается в самой низкой точке хранилища и медленно уходит вверх по мере развертывания истории дварфов. Дайутайзос лишь недавно сделал запись истории Илтказара и недавних битв между дуэргарами и золотыми дварфами.

Только дварфам разрешают входить в Земное убежище, хотя Дайутайзос принимает щедрые подаяния, чтобы допустить не-дварфов. Дао весьма хорошо справляется со своей задачей, так как работа легка, и поработенные им дуэргары построили внушительный зал. Эти рабы также обогатили своего владыку-гения драгоценными камнями и золотом, украденным из различных руин Подземья.

ЗАГОВОР ОГНЕННОГО ШТОРМА

Воздушные и огненные дженази этого секретного ордена провозглашают наследственные связи со старыми элементными династиями, основанными Калимом и Мемноном. В скрытом хранилище на юго-западном побережье Калимшана Заговор Огненного Шторма ведет доотшельные записи о калишитских и тетирских семействах с элементными родословными. Собранные вместе, тысячи свитков в их библиотеке формируют детальную историю основанной гениями земли, с описаниями династий, их законов и главных событий Калимшана и Тетира в течение последних девяти тысяч лет.

В настоящее время Заговор Огненного Шторма имеет менее двух дюжин членов, но он принимает дженази из Калимшана или Тетира. Недавно члены его горячо дебатировали о перспективе освобождения своих заключенных прародителей. Некоторые мечтают о великой награде от благородных гениев, в то время как другие боятся обратной реакции гениеподобия, которых не видели со времен Корамшана.

Заговор управляет Советом Пяти, передовые члены которых - Архапан (законно-нейтральный мужчина воздушный дженази-воин) и Суйлизон (законно-злая женщина огненный дженази-волшебница). Несмотря на различия мнений в пределах группы, их вера в превосходство всех дженази гарантирует длительное сотрудничество среди членов. Эта политика «дженази - первыми» привела к недавнему доступу в заговор первого водного дженази Ахамур (нейтрально-злая женщина водный дженази-жрец Истишиа), прославляющей свою родословную к благородному мариуду Ажхуу.

МОНАСТЫРЬ СВ. ФАНАЛА

Основанный почти четырнадцать столетий назад священником Илматера, Монастырь Св. Фанала посвящен тому принципу, что знание прошлого может облегчить страдания настоящего. Этот центр академических изучений, искусств и исторических знаний расположен в холмах прямо на запад от Гор Алимира, на Тропе Певадаас. Святой Фанал сделал своей целью причиной изучать, преподавать и сохранять историю для всех. Священник полагал, что создание знаний, доступных угнетенным, может расширить их способности и таким образом дать им возможности, обычно для них недоступные.

Монастырь учит писцов быть объективными и в наблюдении, и исследовании. Его библиотека содержит множество исторических томов, написанных начиная с 132 ЛД, которые детализируют человеческие королевства, окружающие Озеро Пара - а именно Граничные Королевства, Шаар и Калимшан - начиная с Бека Шуун.

Брат Бедон (законно-добрый мужчина человек жрец Илматера), глава монастыря, установил политику, по которой никому ищущему знания нельзя отказать. Он видит в своей работе инструмент для окончания региональных раздоров и прилагает усилия, чтобы помочь всем посетителям, преданным добру и миру.

Примерно в 1374 ЛД монастырь возглавил брат Бедон. Он ввел политику, согласно которой никому, кто приходил в монастырь в поисках знаний, не могло быть отказано.

ПЕСНИ И ИСТОРИИ

Десять тысяч лет человеческой цивилизации привели к появлению на юге множества бессмертных легенд и сказаний. От королевских дворов Калимпорта до улиц Тетира актеры, барды и менестрели поют и исполняют легенды, которыми полнится область. Большинство этих историй служит для развлечения, другие же содержат ключи к древним тайнам, все еще нерешенным.

ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЯ КАЛЕФА

У'сараб, легендарный город провидцев, расположен на Горе Абб алаят, изолированном пику на западном хребте Марширующих Гор.

Это протяженное собрание приземистых, неукрашенных каменных зданий и лабиринтоподобных улиц окружено высокими стенами, отражающими горные снега смертельные оползни. Путешествие в У'сахабу требует осторожно пробираться по предательским горным проходам, ледяным равнинам и разбитым ветрами утесам.

Город - дом Аббалаяру, знаменитых магических пророков Калимшана. Некоторые упорно утверждают, что провидцы не являются ни людьми, ни дженизи, а новой расой человекоподобных. Несмотря на их природу, набожные пророки Аббалаяра утверждают, что получали видения о каждом значительном и незначительном случае на Фаэруне в течение многих столетий.

Каждые двадцать лет одаренные члены Аббалаяра рассыпаются по Фаэруну, чтобы поделиться своими пророчествами. Последняя группа покинула Ул'сахаб в 1355 ЛД.

Истории Основания

Дети Калимшана изучают многое из своей национальной истории по Историям Основания, собраннию сотен местных басен, мифов и легенд. Истории сосредотачиваются вокруг несчастных случаев мужчин и женщин-калишитов, которые были вынуждены столкнуться с обманчивыми гениями, иностранными торговцами и чудовищными существами. Народ Калимшана гордится Историями Основания, и многие полагают, что в каждой из них есть по крайней мере ядро истины.

Более столетия назад великий правитель Калимшана Камар'ин Сабан эль-Джениспул приказал отпечатать тома Историй Основания для каждого из домашних хозяйств Калимшана. Сотни этих иллюстрированных книг в кожаных переплетах могут все еще быть найдены в городах и городках Калимшана.

ВАЖНЫЕ МЕСТА

Таинственные руины Юга подзывают многих авантюристов, но жесткий климат и опасные существа препятствуют многим группам. Леса и горы - дом враждебных драконов, дварлов, эльфов и гигантов, все из которых отзываются на жестокость, столетиями выменившую Калимшаном, Джаамдатом и их преемниками на своих соседей. Племена гигантов, орков и гоблиноидов живут по всем скучно заселенным диким местам, делая путешествие через такие области особенно опасным.

КОРАМШАН

Человеческое королевство Корамшан появилось из прежней империи Калим после кровавой чистки правящих гениев. Названное по имени героя-воина Корама, новое королевство стало первым управляемым людьми царством на юге Фаэруна. Корамшан затронул все земли к югу от Реки Эджис и Марширующие Горы между побережьями Сияющего Моря и Моря Мечей.

В то время Пустыня Калим была намного меньше, и большая часть Корамшана была плодородной равниной. Сегодня немногое известно о древней империи, кроме рассказов о старой магии гениев и почти мифических династиях.

Взгляд Калима

Баккалы (священники-правители) Корамшана и калифы Калимшана хоронились во Взгляде Калима - группе великих мавзолеев, встроенных в северные Марширующие Горы. Множество проходов в этом древнем месте погребения ведут к великим подземным склепам, носящим имена известных династий калишитов. Баккалы полагали, что богатые похороны гарантируют положение в загробной жизни, так что почти все правители, захороненные здесь, брали с собой в могилы обильное количество золота и драгоценных камней.

Все мавзолеи плотно защищены оберегами с магическими ловушками и населены гениями, привязанными защищать захоронения всю вечность. Народ и Корамшана, и Калимшана хоронил своих мертвых во Взгляде Калима до конца Седьмого Века Калимшана, когда борьба гениев обрушила причиняла скалы, захоронив главный вход.

Темный Калимпорт

Глубоко под Калимпортом находится темный город, состоящий из неисчислимых уровней стен, коллекторов, могил, пещер и подвалов. Столетия войны, атак драконов и опустошений добавляли слой за слоем к этому странному собранию руин. Известный как Темный Калимпорт (или Мужахаджаарндал), этот подземный город прослеживает свое происхождение до Корамшана, разрушенные фундаменты и коллекторы которого сформировал и основу подземного города.

Воры и убийцы скрываются в верхних уровнях Темного Калимпорта, организовывая темные базары для торговли грязной магией, запретными знаниями и незаконными секретами. Кобольды, скулки и дикие паразиты бродят по средним и нижним уровням, и слухи утверждают, что врата к Проходу И тала находятся где-то в пределах среднего уровня.



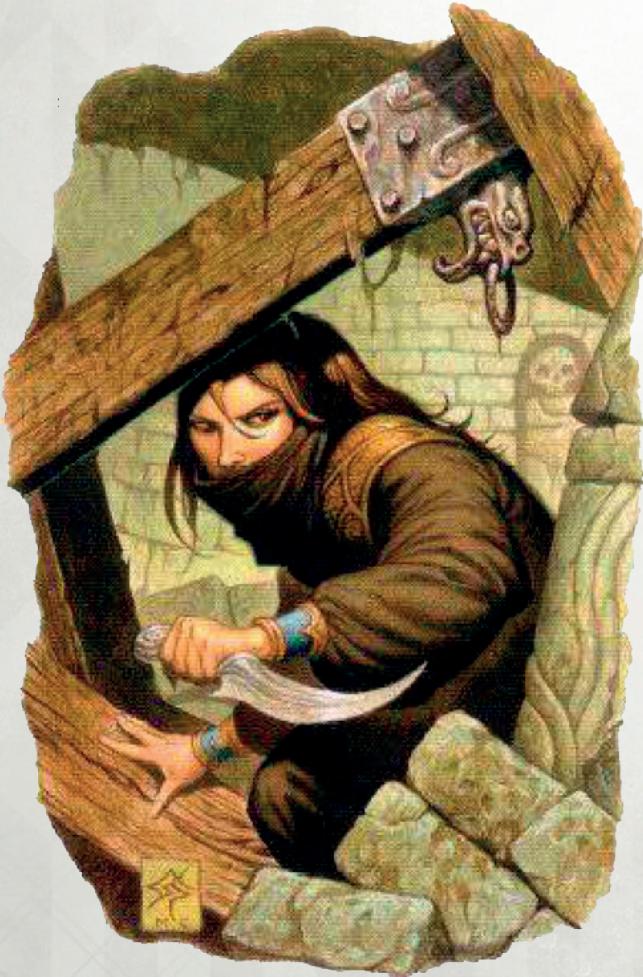
На самом глубоком уровне Темного Калимпорта стоит многоколонный храм из темно-синего камня, никогда посвященный Тич, но искаженный для службы Шар. Храм Старой Ночи, как он теперь называется, является величайшей цитаделью Шар, и ее жрецы провозглашают абсолютный доминион над нижней третьей Темного Калимпорта. Иртемара эль-Эрадсари (нейтрально-злая женщина человека жрица Шар) - высокая жрица храма.

ДАШАДЖЕН

Этот военный город-крепость в Пустыне Калим размещал армии Калима, пока Корамшан не захватил его после Эры Небесного Огня. Столетия конфликта между бестелесными духами Калима и Мемнона уменьшили некогда огромную крепость до песка и ломанных кусков камня.

Единственная святыня, Алтарь Воздуха, стоящая в середине крепости, пока что была спасена от гнева гениев. Построенная меньшим джинном в ранние годы Корамшана, она почитает заключенного лорда-гения Калима и содержит множество впечатляющей элементной магии и сокровищ, которые он сможет восстановить после своего освобождения.

Эль-Шадхара (законно-злая женщина мумия жрица Акади), жрица-нежить, ошибочно принявшая присутствие Калима за проявление своего воздушного бога, теперь охраняет давно забытую святыню.



НЕКРОПОЛИСЫ НИККАРА

Во всей долгой истории Корамшана и Калимшана некропары (жрецы мертвых) готовили мертвых к загробной жизни в священных некрополисах Никкара. Баккалы и знать погребались во Взгляде Калима, в то время как обычные люди хоронились под этими некрополисами.

Первый Некрополис: Это собрание разрушенных зданий стоит на разбитом ветрами плато в холмах к западу от Шагающих Гор. Крошащиеся стены и провалившиеся крыши - все, что осталось от древних препарационных палат, лабораторий, храмов и библиотек, но множество рассеянных лестниц все еще дают доступ к подземным гробницам. Грязь и обломки, наносимые постоянными ветрами, продувающими руины, разрушили каменные знаки и статуи, когда-то украшающие здания.

Странный магический остаток на плато дарует выгоды умения Усиление Заклинания на заклинания из школы некромантии, хотя они не требуют при этом более высоких ячеек заклинаний или более долгого времени чтения. Аззами (законно-нейтральный мужчина джинн воин), страж Никкара, не позволяет племенам огров, живущим в горах и долинах вокруг Первого Кладбища, грабить гробницы.

Второй Некрополис: Четыре разваливающихся храма, посвященных стихиям, все еще стоят в Городе Печали, примостившимся в холмах прямо на юг от центральных Шагающих Гор. Второй Некрополис служил препарационной и местом погребения для сотен тысяч умерших калишитов со Второго Века Калимшана до Века Шун. Склепы под вторым некрополисом больше и богаче, чем таковые первого, демонстрируя огромные мавзолеи и семейные склепы, охраняемые сложными ловушками, комбинирующими заклинания с физическими опасностями. Низзэм (законно-нейтральный мужчина джинн плут), близнец Аззами, охраняет Город Печали.

Третий Некрополис: Остров Памяти, находящийся у южного берега Калимшана близ устья Реки Льда единственный из действующих в настоящее время некрополисов. Его цель, как и таковая остальных - чтобы готовить правителей и знать Калимшана к загробной жизни и хоронить их.

Язинд (законно-нейтральная женщина человека жрица Келемвора) - старший некропар Острова Памяти. В здании, называемом Семичереповой Башней, она поддерживает библиотеку мертвых, в которой зарегистрированы все имена всех захороненных во Взгляде Калима и на этих трех некрополисах. Язинд также делает записи об осквернениях могил, поднятых нежити и о серьезном воровстве на любом из некрополисов. Как горячий прихожанин Келемвора, Язинд часто нанимает заслуживающих доверия авантюристов, чтобы принести мир беспокойным духам, которых она находит на старых некрополисах.

Высокий Шанатар

На высоте своей королевство Высокий Шанатар тянулось от Реки Эджис и Марширующих Горы до Гор Троллей и от западного побережья до Гор Аламир. Королевство включало города и наверху, и под разрушенными городами Мемноннара, а также изолированные дварфские твердыни, вырезанные в горах на севере.

В течение 3,360 лет существования Высокого Шанатара Крепкий Народ редко видел мирные времена. Войны против Первого Королевства Мир и гигантов Недехейма очень ослабили королевство двардов, и столетия преследования правителями Калимшана привели к его долгому, но непреклонному снижению. Некоторые из граждан Высокого Шанатара в конечном счете сбежали из подземелий в Глубинный Шанатару или путешествовали на северу, основывая другие царства, типа Огранна, Аммариндана, Делзуна и Хонгданнара.

Большинство выживших руин Высокого Шанатара имеют общие черты, типичные для царств щитовых двардов - великие квадратные палаты, убежища и обширные залы, измеряющиеся милями. Такие руины неизменно защищены смертельными механическими ловушками, големами и магическими комнатами, которые фактически являются конструкциями.

КРЕПОСТЬ ВОПЯЩЕГО ДВАРФА

Крепость Кулделвон - настоящее название мемориальной цитадели, построенной почти семь тысяч лет назад в Горах Троллей в честь героя-дварфа Карлина Кулделвера. Вырезаное на западном склоне Горы Батир изображение - образ огромного дварфа. Ветер, дующий в его полые уши и глаза, вырывается из его рта, производя жуткий неблагозвучный крик, отзывающийся эхом по всей нижней долине. За захоронением лежит целый дварфский город, который был оставлен, когда пала остальная часть Высокого Шана тара. Сосланный сутулый гигант Манагг (хаотично-злой мужчина гигант маур варвар) управляет более чем полудюжины племен троллей, живущих в Крепости Кулделвон.

ВЕЛИКИЕ ОХВАТЫ

Самые видимые руины Высокого Шанатара - его покрытые рунами мосты, перекинутые через реки и долины на всем протяжении юго-западного Фаэруна. Эти великие каменные мосты украшены древними рунами, служащими картами павших твердынь Высокого Шанатара.

В Горах Омларандинг находится великий охват, заполненный дисплейсерами и вивернами. Известный как Прогулка Бортuna, он ведет к забытой твердыне, построенной Кланом Изумрудного Клинка. Вдоль Дороги Эшпурты прямо на восток от амнийского города Кезулла стоят мосты -близнецы, построенные дварфами субкоролевства Королюр. Мост клана Кулделвер (называемый амнийцами Мостом Топора) перекинут через Реку Вудлур. Мост Карлин (называемый амнийцами Звездным Мостом),

перекинутый через Реку Сплендаррлур, был частью построенной дварфами дороги, ведущей к Крепости Вопящего Дварфа.

ТУННЕЛЬ НЕМЕССОР

Естественно сформированные проходы ведут от поверхностных пещер Острова Немессор к руинам покинутой шахтной колонии внизу. Великий зал и несколько боковых палат заполнены грудами разбитого камня - остатки структур, когда-то размещавших в себе колонию. По палатам разбросаны многочисленные и разнообразные старые дварфские шахтные инструменты и оснащение. За пределами разрушенного зала полуразрушенный туннель ведет на восток под Морем Мечей, а затем разделяется на сеть подземных дорог, проходящих под Зазесспуром, Шуначем Горами Звездный Шпиль. Туннель и его боковые палаты забиты смертельными растениями - особенно визгунами, споромышами, юдорутами, фиолетовыми грибами и желтыми мускусными ползунами. В течение столетий здесь укоренилось несколько племен ксенофобных миоконидов, выращивая агрессивные растения для защиты своего королевства.

РРИННОРОТ

Этот заброшенный дварфский город стоит на плато на юго-западной горе Пиков Кулдин. Рриннорот был построен как застава для защиты Высокого Шанатара от налетчиков-гоблинов из нижних долин. Большой туннель под ним ведет к руинам Драккалора, покинутого города Глубинного Шанатара, ныне населенного конфедерацией скулков.

Древний красный дракон по имени Чарвеканнатор Альй более восьмисот лет имеет в Рриннороте логово. Более чем за столетия он очистил пещеристую дварфскую твердыню от всех ценностей и расставил взрывчатые ловушки и телепортирующие обереги, чтобы защитить свое логовище и запасы сокровищ. Чарвеканнатор вышетает несколько раз в месяц для охоты в близлежащих долинах

СВОРДСМИР «МОРЕ МЕЧА»

Внутри Горы Склагарра в западной части Гор Троллей покинутый комплекс вырезанных дварфами пещер окружает подземное озеро, полное плотоядной слепой рыбы. На одиноком острове в центре озера располагается изящное поместье, называемое Зал Геральда, служащее секретным штабом Геральдов, изменнической группой Арфистов. Поместье содержит неисчислимые артефакты, книги заклинаний и оружие, ведущих свою историю от немногих прошлых столетий.

Геральды блокировали проходы, ведущие от Свортсмира к Глубинному Шанатару, чтобы гарантировать свою секретность, не оставляя никаких входов извне. Таким образом, комплекс доступен только через порталы из Аскатлы, Врат Балдура, Берегоста, Эшпурты и Муранна. Множество рунических стражей и щитовых стражей патрулируют туннели, пещеры и даже область под озером.

Они признают только членов Геральдов и имеют приказ задерживать и заключать всех остальных.

МЕМНОННАР

Более девяти тысяч лет назад благородный ифрит Мемнон основал королевство на узкой полосе земли вдоль Моря Мечей. Мемноннар, как оно было названо, был ограничен Рекой Салдаскун на севере и Рекой Эджис на юге. Его города были заполнены башнями, храмами и цитаделями из алого кирпича, увенчанными куполами и минаретами, инкрустированными латунью, во многом подобно зданиям в легендарном Городе Латуни на Элементном Плане Огня. Улицы изобиловали гражданами-людьми, дженази и ифритами, в то время как рабы трудились под землей, добывая драгоценные камни и драгоценный металл для своих пламенных лордов.

После заключения Мемнона эльфийской магией выживший ифрит предвидел гибель и скрыл от людей свои знания и магию гениев. Вскоре после этого силы Корамшана отбросили и убили гениев Мемнона и снесли большинство его городов. Дварфы, ушедшие из Высокого Шанатара, селились в покинутых городах, только чтобы быть позже вытесненными разъяренными калишитами, не желавшими видеть на своих землях дварфов. В течение следующих столетий калишиты перезаселяли многие из древних городов ифритов и строили новые на руинах старых. Таким образом, большинство дошедших до наших дней руин Мемноннара представляют собой соединение дварфской, ифритской и человеческой архитектуры.

МЕМНОННАР

Мемнон привел свою Армию Огня на Фаэрун через портал, известный как Великие Латунные Врата, и основал вокруг их город Мемноннар. Теперь, тысячи лет спустя, половина некогда великой столицы ифрита Мемнона лежит в руинах. Выжившая половина, ныне калишитский город Мемнон, находится поперек Реки Эджис.

Тот факт, что кирпичные руины Мемноннара горячи при касании - тлеющее напоминание об открытом портале на Элементный План Огня, который находится под ними. Скрытые под дымящимся щебнем роскошные комнаты дворца и потерянные палаты заполнены магическими сокровищами, а хранилища ломятся от золота и рубинов гения. Вооруженные гарнизоны из Форта Эджис проводят ежегодные набеги на эти руины, охотясь на элементалей и ища сокровища.

Туннели в глубине руин, где стены настолько горячи, что они пылают, являются домом огненных элементалов, мефитов, саламандр и других жаролюбивых существ.

Глубоко под центром первоначального города находятся Великие Латунные Врата - массивное латунное кольцо примерно 100 футов в диаметре, которое парит вертикально над полом подземелья.

Врата - двухсторонний портал на Элементный План Огня, и адские условия вокруг него были созданы портальной утечкой. Ближайшие к вратам проходы и пещеры заполнены дымным, непригодным для дыхания воздухом, и любое существо в пределах 50 футов от них получает 1д6 пунктов урона от огня каждый раунд.

Великие Латунные Врата охранялись начиная с падения города телохранителем Мемнона, давшим клятву служить до смерти. Уфбранн (законно-злой мужчина ифрит воин) позволяет проходить через врата только существам с пламенными родословными (вроде огненных дженази).

МИРАТМА

Руины этого древнего поселения ифритов лежат под укрепленным тетирским городом, носящим то же самое название. Дварфы Высокого Шанатара сняли латунные крепления, украшавшие первоначальный город, и демонтировали его здания, чтобы выровнять свои недавно построенные туннели и залы алым кирпичом.

Мстительный страж-нежит по имени Каллоч (законно-злая женщина человек мумия колдун) жила в туннелях Миаратмы со времени падения города. Более чем за столетия она накопила могущественную армию нежити, набирая своих солдат на тетирских кладбищах, соединяющихся с ее туннелями. Пламенные черепа (см. ниже), гхолы, джасты и нечто еще худшее теперь набились в древних туннелях Миаратмы, ожидая призыва Каллоч попирать на тех, кто вверху.

ДЖААМДАТ

Империя Джаямдата родилась на севере от Леса Найкимат (теперь Чондалвуд) как конфедерация двенадцати городов, имевших немалые общие интересы в военном расширении и коммерческой торговле. Народ Джаямдата был известен своим искусством обращения с мечом, что дало конфедерации название Двенадцать Городов Меча.

Джаамдат первоначально управлялся психократией - правящим органом из мощных психонов и психических воинов, известных как лорды клинка, выбранных из видных благородных семейств. В -27 б.ЛД военный переворот распустил психократию лордов клинка и установил в качестве императора мощный метаразум.

Имперский Джаямдат быстро расширился на запад и на юг. Его лидеры также направили жадный взгляд на Море Упавших Звезд и начали строить великую военно-морскую армаду, готовясь завоевать внутреннее море. Потребность в древесине для строительства кораблей направила народ Джаямдата на ужасные вырубки близлежащих лесов. Джаямдатанские силы беспощадно вырезали эльфов Найкимата, отчаянно защищавших свой родной лес, но Джаямдат продолжал искать все больше древесины. В отчаянии эльфы Чондалвуда использовали эльфийскую высокую магию, чтобы вызвать огромную приливную волну на Море Упавших Звезд и послать ее на Джаямдат, потопив все его двенадцать великих городов.

Приливная волна расширила Залив Джаамдат и изменила его в нынешний Виленский Предел. Несколько изолированных башен и твердынь, переживших великую волну, позже затонули, поскольку вода размыла их подножия. Единственными джаамдатанскими местами, полностью избежавшими катастрофы, были кладбища и заставы, далекие от затопленных городов, и руины Лирремара, ныне захороненные под городом Хлондеть.

Сегодня дно морского бассейна под Биленским Пределом (называемого Бассейном Селмал) усеяно обломками двенадцати городов Джаамдата. Псионическая энергия, сощающаяся из множества знаменитых псионических мечей и артефактов, теперь лежащих под камнями, морской растительностью и песком, извратила многих из местных морских существ в психических монстров. Структуры, погрузившиеся неповрежденными, теперь заняты коалинтами, морскими ведьмами и скрагами. Опасности, свойственные подводным приключениям, до настоящего времени удерживали большинство земных обитателей от исследования этого морского бассейна.

ДХИННИЛИТ

Ни один из подводных исследователей не нашел еще руины Дхиннилита, имперского города Джаамдата, но легенды упорствуют, что он так или иначе пережил древнюю катастрофу. Безлунной ночью каждые несколько лет город-phantom из камня медленно появляется в воздухе прямо над водами Биленского Предела. С восходом солнца город исчезает в некое нижнее измерение, породившее его. Мудрецы недоумевают о странных появлениях города, последнее из которых произошло в Год Бесструнной Арфы 1371 АД.

Город-phantom пустынен, кроме облакоподобного существа-нежити, сформированного из психических остатков внезапного упадка города. Это замученное существо - зовущий в темноте - большого размера и силы. Его форма показывает тысячи человеческих лиц, и все они безмолвно кричат от ужаса и боли.

Никто не исследовал этот город-призрак и даже не определил, являются ли его улицы достаточно материальными, чтобы пройти по ним. Начиная с Года Грозовых Штормов 1374 АД, ни один исследователь не обнаружил руин Диннилита на дне Виленского Предела.

ДОРДРИЭН

После падения Двенадцати Городов Меча джаамдатский вельможа по имени Дордриэн привел с севера банду выживших с Моря Упавших Звезд и основал город в месте, которое позже станет Даггердейлом. На западных склонах Кинжалных Холмов он возвел значительную твердыню для охраны маленько-го джаамдатанского анклава, продержавшегося более столетия, прежде чем пал от набегов орков. Сегодня осталось немного следов человеческого поселения, предшествовавшего Даггердейлу. Однако полуразрушенные останки Твердыни Дордриэна все еще стоят на бесплодной вершине, а с клепы семейства Дордриэн можно найти в 2 милях на север от этих руин.

Склепы Дордриэна встроены в известняковые пещеры под Кинжалными Холмами. Естественные туннели в пещерах ведут к заставе дроу Сзит Моркан в Верхнем Подземье. Беженцы-дроу из недавно разрушенного города Маэrimидра использовали склепы как базу для организации набегов на поверхность, пока авантюристы, нанятые Рэндалом Морном, правителем Даггердейла, не остановили эти налеты. Склепы теперь - дом многочисленной нежити джаамдатанского происхождения, а также гнездо бебилотов, вызванных волшебником -дроу Соломом Нед'разаком, архимагом Сзит Морканы (хаотично-злой мужчина дроу волшебник). Раздраженный постоянными вторжениями с поверхности, Солом планирует создать в склепах магический барьер, чтобы насовсем отделить свою заставу от поверхностного мира.

ДЖОУРАМ

Построенный на холмах всего в 10 милях к югу от островов Глаз Сильвануса в Заливе Джаамдат, этот портовый город был известен своей процветающей торговлей с прибрежными королевствами, окружающими Море Упавших Звезд. Когда ударило вызванное эльфами бедствие, холмы Джоурама рассеяли главную силу приливной волны, сохранив многие из стоявших за ними зданий. Секции города, пережившие бедствие, позже утонули, хотя и остались главным образом неповрежденными.

Серокаменные ротонды, залы с колоннадами и куполообразные дворцы, составляющие центр Джоурама, теперь заросли моллюсками и тягучими морскими растениями. Маринтаг (хаотично-злая женщина морская ведьма колдуны) и пара зеленых ведьм управляют племенем капоакинтов из дворца лорда клинка города. Миньоны морской ведьмы собрали богатый ассортимент псионического оружия, золота и драгоценных камней из хранилищ и арсеналов портового города.



Империя Шуун

В Шестом Беке Калимшана Династия Шуун установила над империей свое зверское правление. В течение следующих четырех столетий Империя Шуун также получила контроль над землями от Реки Чинтар до Ташалара и от Бездорожного Моря до Поднимающейся Земли. Династия Шуун включала четырнадцать правителей, и все ее императоры были талантливыми заклинателями и магическими исследователями, восхищавшимися созданием магических изделий и заклинаний.

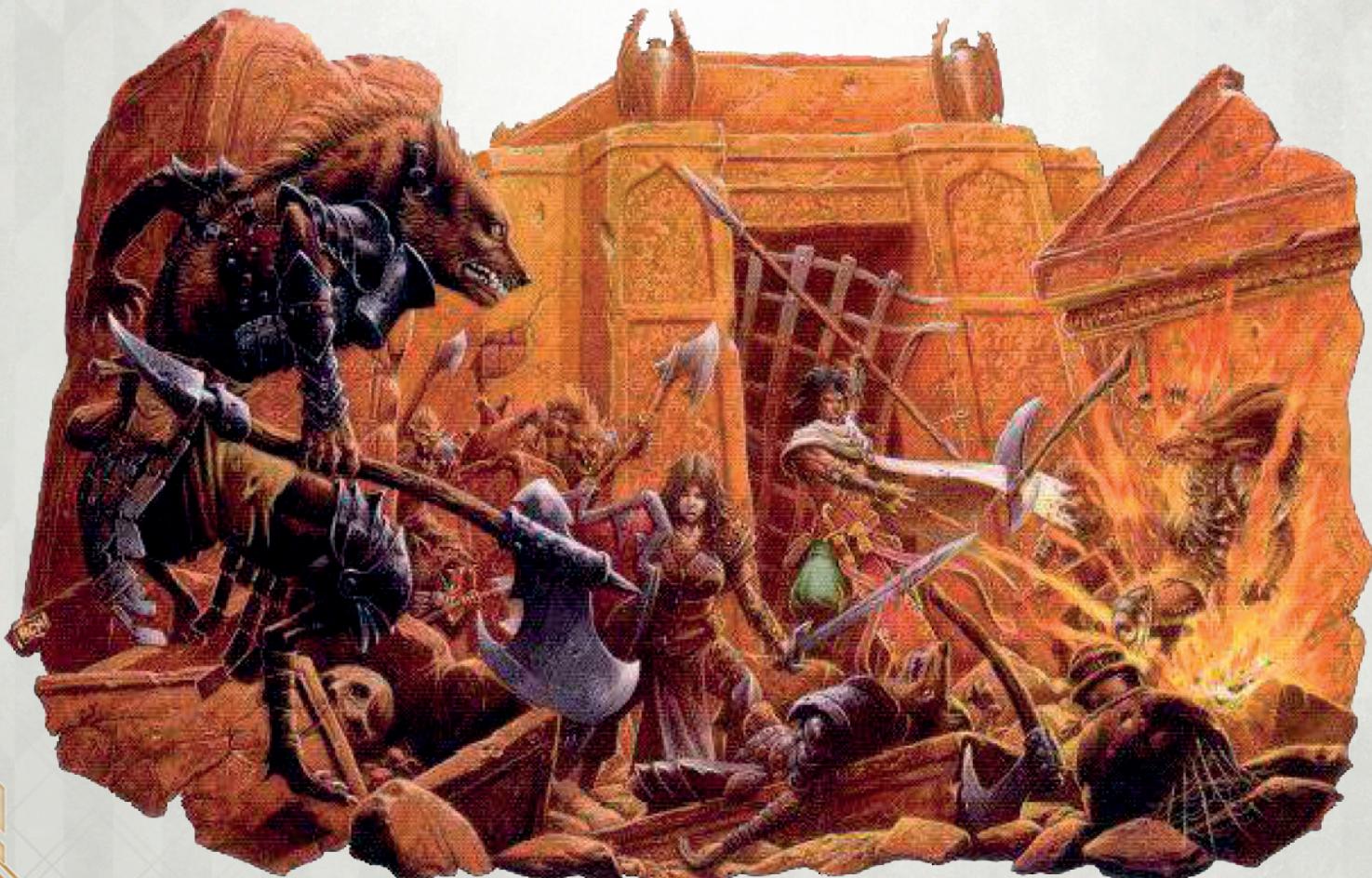
Четыре столетия необузданного экспансиионизма Шуун потребовали неслыханных масштабов строительства. Было построено множество окруженных толстыми стенами фортов-башен и наблюдательных вышек, чтобы обезопасить недавно завоеванные земли, и многочисленные экстравагантные дворцы были построены из красочного кирпича для размещения постоянно путешествующего королевского двора. Под большим секретом императоры Шуун приказали создать подземные палаты, в которых они могли в абсолютной тайне проводить проделывающие жизнь эксперименты. Печально известно жестокие правители Шууна наблюдали за массивной резней dwarfов, гномов и эльфов соседних царств и проводили причудливые эксперименты на захваченных единорогах, драконах и фей, надеясь вырвать у своих пленников секреты вечной юности.

В это время были вырезаны дикие эльфы Змеином Леса и большинство эльфов Билдата и Леса Мир. Шуун были беспощадны и к калишитам - жесткие чистки уничтожали миллионы граждан и сносили огромные секции городов Шуун в пыль и щебень. Чрезмерно жестокий характер правителей и их великие амбиции в конечном счете заставили врагов объединиться и свалить империю, уничтожив династию Шуун и спалив их позорный имперский город.

Шунач

В последние дни династии Шуун Шунач, имперская столица, был снесен силами Короля Строхма из Тетира и серебряного дракона, происходящего от Рим-насарла, великого вирма, убитого Куисаром Шууном IV. Теперь прежнее место зла, империя Шуун - протяженная разрушенная столица рядом с Рекой Эджис. Мили рушащихся каменных зданий и проложенных улиц расходятся от останков имперского центра. Дюжины существ нежити и чудовищных племен живут в этих руинах, не имеющие возможности сбежать из-за древних магических оберегов, установленных императорами Шуун.

Руины Шунача состоят из более чем полудюжины распознаваемых районов, все из которых лежат в пределах его великих внешних стен. На полях в западной, центральной и юго-восточной областях города (когда-то называемых Федхияжар, или Зерновые Городки) теперь растет дикая пшеница, тендринулюсы и другие плотоядные растения.



Лишь разбитые бараки, кузницы и тренировочные арены остались теперь в районе Илтакара (когда-то называемом Городом Воина) в северной части Шунача. Этот район - дом пятидесяти гнолов, возглавляемых Буркхом (законно-злой мужчина гнолл воин), харизматичным лидером, стремящимся завоевать руины. Прямо на запад от района Имперского Города - Мамлуккар, Рабская Деревня. Массивные стены были установлены вокруг этого района после падения Шунача, возможно, для предотвращения некоей магической болезни, охватившей область. Стоны гниющей от чумы нежити можно услышать днем и ночью из внутренней части окруженной стеной области.

Район Имперского Города, построенный вокруг великого холма, известного как Имперская Гора, находится в сердце руин. В этой секции лежат сожженные оболочки империи - некогда изобильные храмы, дворцы, официальные дома и жилища. Нежить из этой области постоянно нападает на племена ламий, гнолов и гоблинов, живущие в других районах Шунача. Обширный нижний город под Имперской Горой служит заставой для маленького гарнизона дроу, собирающего магические изделия.

В восточной секции Шунача раскинулся Дебуккер, Городок Гробниц - широкое открытое пространство разрушенных бульваров и обвалившихся статуй. Множество входов в туннели в этой области ведут в подземелье, к богатым склепам и могилам, в которых погребальные картины и резьба изображают грандиозные жизни давно уже мертвых вихирей и калифов. Под могильным городом находится скрытое логовище Куисара Шууна VII (нейтрально-злой мужчина человека демилич некромант) - возможно, последнего из выживших Династии Шуун. После столетий личства Шуун VII стал демиличем и был так или иначе заключен в пределах Тома Единорога. Освобожденный как раз перед Падением Богов, Шуун обменялся телом с Зэйланорой Аргентрессес (нейтральная женщина лунный эльф волшебница) при попытке иссушить ее душу благодаря магическому хаосу Времени Неприятностей. Зэйланора теперь заключена в Томе Единорога.

Шуун защищали свои города мифалеподобными магическими оберегами и эффектами заклинаний, все еще не дающими нежити войти или покинуть города. Огненные заклинания где угодно в Шуначе становятся мощнее, хотя это не требует более высоких ячеек заклинаний или более долгого времени чтения. Магия телепортации и заклинания с воздушным или холодным описателем затруднены, требуя проверку **заклинательной характеристики** (Сложность 15 + уровень заклинания) при чтении. При провале накладывается штраф -4 применяется к броскам атаки и урона.

ТЕТИР

Лес Вилдат (когда-то называемый Тетир) - лесистая местность великих тайн и интриг. Используя высокую магию, разработанную века назад эльфами древнего Келтормир а, Светлый Народ леса заключил двух боегодобных гениев Калимшана. Но люди, напуганные высокой магией, начали преследовать эльфов разрозненных лесов Келтормира.

Следующие столетия войны с Калимшаном уменьшили эльфийское население Тетира почти до нуля, оставив множество покинутых деревень и городов по всему Лесу Вилдат.

Руины Тетира, подобно нынешним эльфийским деревням, скрыты высоко в верхушках деревьев леса. Вылепленные таинственной магией жизни, все еще практикуемой коренными эльфами, древние деревни Тетира состоят из магически сформированных деревьев, связанных мостами из лоз и ветвей. Немногие из идущих по лесным тропам понимают, что путешествуют под утерянным анклавом эльфов, так как отдельные жилища скрыты в верхушках деревьев и на замаскированных платформах.

Многие из этих покинутых эльфийских деревень стоят до сих пор, хотя ход времени сделал их практически нераспознаваемыми. Столетия беспрепятственного роста деревьев скрыли многие из более старых жилищ, а большинство получили некоторый урон от молний, ветра, огня и упадка. Исследователи, квалифицированные в знании лесов, понимают, что эльфийские руины и знания могут быть столь же легко найдены в павшем стволе дерева, как и в древнем городе высоко в верхушках деревьев.



МИФ РИНН

Покинутый, укрытый мифалю город Мифа Ринн находится в глубине Вилдата в густолесистой области, известной как Лес Мирафан, которая является домом гномов, ликантропов, драконов и пауков всех видов. Миф Ринн был построен эльфами Келтормира - предками Светлого Народа, ныне живущего в Лесу Вилдат.

Миц Ринн когда-то служил эльфийским местом похорон, каждое дерево его отмечало вход в подземный склеп. Мертвые древнего Келтормира отдыхают в нижних гробницах, а эльфы, умершие после падения Келтормира, занимают верхние могилы.

Древняя мифаль блокирует всю некромантскую магию, включая любые эффекты, оживляющие или поднимающие мертвых. Эти архаичные обереги некогда также не давали драконам и людям входить в город, но мифаль значительно распалась с ходом времени, и теперь войти может любой. Искажение также создало эффект роста растений, и множество каменных гробниц было взломано чудовищными корнями деревьев и виноградной лозой.

Человек-лич по имени Маллин (законно-злой мужчина человек лич) устроил в гробницах Миц Ринна свое логовище. Из-за своей распадающейся физической формы он выглядит не более чем бесстесенным собранием летучих костей. Маллин презирает диких эльфов Вилдата, но не хочет покидать защиту искашенной мифали, имея дело со Светлым Народом.

К Году Появления Кружки 1370 АД, мифаль Миц Ринн уже давно утратил свое первоначальное предназначение. Когда-то здесь покоились эльфы, но после распада любой эльф, вошедший в этот район, испытывал тошноту или даже сильную болезнь и яростно избегал входа. Мифал не позволил ни одному эльфу, похороненному здесь, воскреснуть из мертвых или превратиться в нежить, но другие существа, умершие здесь, были воскрешены как нежить из-за его разложения. Еще одним следствием упадка мифала стало разложение местной флоры, которая распространялась почти по всем участкам гробниц.

ВЫСОКИЕ ДЕРЕВЬЯ

Эта покинутая деревня из двух дюжин деревьев находится в южной центральной области Вилдата. Высокие Деревья были некогда однажды центром излечения и изучения для эльфов Тетира, но теперь они служат местом отдыха для эльфов-стражей, патрулирующих лес. Четыре замаскированных дома в стволах деревьев - единственные входы с уровня земли в верхнюю деревню. Самые низкие жилища Высоких Деревьев находятся в 30 футах над землей, а большинство домов скрыто еще выше в кроне леса. Мости по старым ветвям деревни больше не выдерживают ее среднего гуманоида, так что путешествие по верхушкам деревьев весьма ненадежно.

В течение Века Шуун в Светлом Народе рос страх перед магией волшебников Шуун, так что они устраивали секретные набеги в шунские башни и библиотеки, чтобы красть магические изделия, которые могли бы использовать сами. Они скрывали награбленное (включая калишитские посохи, военные жезлы, защитные кольца и элементные книги заклинаний) в глубоких корнях деревьев, в стволах-башнях и экстрапространственных хранилищах Высоких Деревьев, а затем ставили для их охраны смертельные ловушки и друидские обереги.

Высокие Деревья теперь находятся под защитой Ириндиол Зеленые Листья (нейтрально-добрая женщина дикий эльф друид). Самозваный хранитель Высоких Деревьев, она считает своей обязанностью никому не дать разграбить покинутый город.

НАСЛЕДИЕ ПРОШЛОГО

Империи Калимшан, Джамадат, Тетир и Шанатар навсегда оставили свои метки на лице Фаэруна в виде руин, артефактов и легенд. Много скрытых сокровищ этих империй все еще лежат забытыми в руинах, и много заключенных существ древних дней ждут своего освобождения.

ЗЕРНА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Большинство приключений на руинах древнего Юга требует рискованных путешествий по экзотическим землям, заметно отличающимися от Западного Сердцевья или городов Побережья Меча. Слухи о старых dwarfских руинах, странных эльфийских деревнях и скрытых династических хранилищах могут приманивать авантюристов со всего Фаэруна на розыски своей доли странной высокой магии, любопытных психонических клинков и невероятных богатств.

ПРЕТЕНДЕНТ НА ТРОН

В Году Пивной Кружки 1370 АД щитовые dwarfы из клана Галмрин восстановили Трон Черепа Вирма и скрыли его в своей dwarfской твердыне глубоко в Горах Звездный Шриль. Клан имеет прямые кровавые связи со старыми королями Шанатара, но испытывает недостаток поддержки, необходимой для правления, поскольку он слишком малочисленный.

Таким образом, Клан Галмрин предложил Трон Черепа Вирма первому dwarfу, доказавшему, что он достоин править и обещающему восстановить древнее королевство Шанатар. Множество обнадеженных претендентов из кланов золотых, щитовых и даже серых dwarfов собираются для встречи с текущим хранителем трона, Бапаром Галмрином (нейтрально-добрый мужчина щитовой dwarf воин) и доказывают, что достойны - обычно внушительной демонстрацией золота, военной мощи и физического мастерства. Смелый призыв Клан Галмрина может вызвать достаточно большие перемены для всех dwarfов Юга.

ЗАТОНУВШИЙ АДЖУУТАЛ

Рыбаки в Сияющем Море недавно обнаружили затопленный город Аджуутал приблизительно в 30 милях к югу от Алмрэйвена. Большая часть древнего города кажется неповрежденной и находится сравнительно близко к поверхности, хотя здания заросли водорослями и покрыты кораллами. Нахождение давно утерянного города разожгло большой интерес в Калимшане. Авантуристы, воры и мудрецы ищут храбрых капитанов кораблей, чтобы те привезли их к разрушенному городу маридов, который предшествует даже Корамшану. Визири и советники калифа предостерегают, что нахождение Аджуутала после столь многих столетий может быть признаком того, что благородный марид Ажхуу (или некто из его рода) вернулся, чтобы потребовать то, что когда-то принадлежало ему.

МЕЧЕДУХИ ДЖААМДАТА

Тысячи джаамдатанских воинов утонули в ночь падения их империи, но смерть не оставила в покое их оружие, и они поднялись вновь как нежить-мечедухи. В недавние недели они начали выходить на закате из вод Вионского Предела. Идя в одиночку парами, они сеют смерть в близлежащих прибрежных городах, разыскивая эльфов и при возможности предпочитая их другим целям.

В течение прошлого года количество атак мечедухов устойчиво росло, вызывая панику в прибрежных городах Вионского Предела. Не было найдено никаких точных причин повышающегося волнения нежити, и большинство согласно с тем, что лишь кто-то стойкий или безрассудный достаточно, что бы погрузиться в глубины вод залива, может обнаружить причину этих нападений.

ЗАХОРОНЕНИЕ СЕКРЕТЫ

Помимо постоянной угрозы, которую представляют налетчики, драконы и гоблиноиды Имперского Юга и Вионского Предела, коварные опасности и ужасные истории ждут, когда их откроют, в менее доступных областях Фаэрона.

ПУСТЫНЯ КАЛИМ

Когда разумы бестелесных лордов-гениев Калима и Мемнона боятся друг против друга, Пустыня Калим бесится пламенными песчаными бурями. Более чем за столетия их неисчислимые конфликты превратили ранее плодородные равнины региона в болезненные пустоши из сожженных песков и разбитых камней. Кочевники Пустыни Калим часто называют враждующее присутствие гениев Дыханием Калима, Опалением, Потрескиванием Мемнона или Огненным Ветром.

Эльфийские обереги не дают двум лордам -гениям покинуть Пустыню Калим или войти в какой-либо город в пределах ее границ. Ни один из гениев не может сформировать физическое тело и ли быть поврежден каким-либо способом. Оба используют для связи друг с другом иллюзии, поскольку не имеют фактических голосов.

Бестелесное присутствие Калима заполняет воздух над пустыней и извещает о его присутствии ветром. Благородный джинн имеет следующие подобные заклинания способности: 3/день - Порыв ветра [Gust of wind] (сложность спасброска 19), Безмолвный образ [Silent image] (сложность расследования 20), Стена ветров [Wind wall]; 1/день - Власть над погодой [Control weather], Пылевой вихрь [Dust devil] (сложность спасброска 19).

Мемнон связан с землей пустыни. Резкое увеличение температуры или медленное перемещение дюн указывает на его присутствие. Благородные ифриты могут использовать следующие подобные заклинания способности: 3/день - Безмолвный образ [Silent image] (сложность расследования 20), Огненная стена [Wall of fire] (сложность спасброска 19), Каменная стена [Wall of stone] (сложность спасброска 19); 1/день - Облако смерти [Cloudkill] (сложность спасброска 19), Землетрясение [Earthquake] (сложность спасброска 19).

Взорванные пески Пустыни Калим также скрывают руины различных забытых городов и старых фортов. Путешественники на этой выжженной земле должны позаботиться о том, чтобы избежать кочевых налетчиков и пурпурных червей, живущих в пустыне.

КРИСТАЛЛ КАЛИМЕМНОН

Этот кристалл - величайшее наследие эльфов Тетира и Мира. Выращенный при помощи высокой магии, алмазоподобный драгоценный камень содержит пойманые физические формы гениев Калима и Мемнона, а также более сотни их служителей-гениев.

Кристалл Калимемнон плавает внутри другой конструкции эльфийской высокой магии - Вращающегося Хранилища Сир'ваджен. Эта причудливая структура - округленная башня, парящая над Пустыней Калим. Многочисленные обереги заклинаний вокруг нее предотвращают доступ, посылая вторгающихся на дальние концы Фаэрона, и множество воздушных элементалов патрулирует залы холодной твердыни. Палата, содержащая кристалл, заморожена холодом и освещена лишь мягким светом самого кристалла. Если бы бестелесный разум какого-либо гения сможет обойти обереги Вращающегося Хранилища и коснуться кристалла, он воссоединится со своей физической формой и получит силы всех других гениев из драгоценного камня.

Древний баэлнорн Фар ос (нейтральный мужчина лунный эльф баэлнорн волшебник) наложил высокую магию, создавшую кристаллическую тюрьму и хранилище, и он стоял на страже над ними обоими почти девять тысяч лет. Он разместил иллюзии кристалла по всей твердыне, чтобы ввести в заблуждение ищущих драгоценный камень, и установил ловушки, чтобы узнать об их присутствии.

После Магической чумы Кристалл Калимемнона разился, освободив Калима, Мемнона и их слуг и положив начало Второй эре Небесного Огня.

ДРЕМОТА ВЕТРА

Во время кровавой чистки гениеподобных Корамшана генералы Калима поместили королеву своего лидера и сыновейблизнецов во временной застой и скрыли их в экстрапространственном месте в Лесу Мир. Подобно великолепному особняку Мордекайне-на, дворец невидим с внешней стороны и просторен внутри. В дополнение к этим трем гениям, дворец содержит большинство искусств, богатств и магических сокровищ Калима. Древний кристальный дракон Клауротур и несколько джиннов-вассалов, лояльных Калиму, находятся янедалего от спящего королевского семейства и ждут выхода своего владыки.

НАСЛЕДНИКИ ИМПЕРИИ

Из множества цивилизаций Имперского Юга лишь Калимшан выжил до наших дней. Южным королевством эльфов и двардов повезло гораздо меньше, и они оставили после себя лишь рассеянные остатки своих предыдущих цивилизаций.

КАЛИМШАН

Калимшан - старейшая из всех до сих пор существующих человеческих цивилизаций, и она остается передовой силой на юго-западном Фаэрнуне. Калишты известны своей любовью к роскоши, богатству и внушительным титулам, а их города известны экзотическими базарами, развратными гаремами и убийственными гильдиями воров.

Текущий правитель Калимшана, сил-паша Песархал, стремится продолжить мирный период, заключая союзы с соседними королевствами.

ЭЛЬФЫ ВИЛДАТА

Некогда многочисленный, Светлый Народ Тетира уменьшился до двух племен эльфов. Под темной листвой Леса Тетир эльфы Эльманесси и Салдаск живут среди таинственных руин своих предков. Говорящий с Деревьями Ротомир (нейтральный мужчина дикий эльф жрец Риллифэйна), мрачный эльф-lord скрытой лесной деревни Салдэнселлар, управляет обоими племенами. Lord лука Аллэйн Кеванариал (нейтрально-добрый мужчина дикий эльф рейндже), представитель Эльманесси, патрулирует северные и центральные области Вилдата и является лучшим стрелком леса. Lord-разведчик Миртал Аэндрир (нейтральный мужчина дикий эльф воин-плут) патрулирует более опасные восточные части леса, где живут эльфы Салдаска.

И лорд лука, и лорд-разведчик запрещают лесозаготовки в пределах леса - политика, угрожающая крупному миру между эльфами и тетирскими людьми. Дикие эльфы остаются подозрительными к любым людям и сомневаются в любых увертюрах со стороны лордов Тетира.



Элдрет Велуутра не активна в Вилдате, но у организации не будет нехватки членов, если она когда-либо будет стремиться начать здесь свою деятельность. Многие дикие эльфы смотрят на высокую магию, заключившую Калима и Мемнона, с великим презрением, потому что она освободила людей Калимшана для начала преследовательской войны против эльфов. Фактически, эти эльфы предпочли бы видеть высокую магию уничтоженной, в надежде на то, что освобожденные гении могут вновь поработить свои прежние человеческие народы.

ИЛТКАЗАР, МИФРИЛОВОЕ КОРОЛЕВСТВО

Лишнее своих королевств-побратимов почти тридцать столетий, Мифриловое Королевство Илтказар выживает как последнее矮人族的 королевство Шанатара. Король Мит Барак (законно-добрый мужчина веребряный дракон великий вирм) управляет Мифриловым Королевством в иллюзорном облике щитового矮人族.

Древняя библиотека Илтказара хранит много знаний потерянных королевств Высокого Шанатара и Глубинного Шанатара в виде рун, гравированных на бесчисленных мифриловых пластинах. Немногим из не-矮人族 разрешают просматривать этот архив, содержащий многое из утерянных знаний Шанатара.

В 1367 АД Тиамат захватила астральную форму короля Мита Барака, и он был освобожден только в 1477 АД. Во время его отсутствия городом правили регенты.



ГЛАВА 8: МЕЧТЫ КОРМАНТИРА

Bто время как Нетерил поднялся в свой зенит там, где теперь Пустыня Анорач, величайшая эльфийская цивилизация, которую Фаэрун когда-либо знал, возникла в Великом Лесу на востоке. Империя Кормантира протянулась от Штормовых Рогов до Драконьего Предела. Столицей ее был Миф Драннор, Город Песен, произведший чудеса магии, искусства и поэзии.

Многими путями Кормантир представил собой конец эльфийской цивилизации на Фаэруне. Никогда вновь на материке не поднималось великой эльфийской империи. Закутки эльфийской силы, все еще существующие сегодня Эвереска, Эвермит и лес Тетира - всего лишь тени великолепия Кормантира.

По сравнению с эльфийскими цивилизациями эры Войн Короны, Кормантир пал сравнительно недавно. Многие из его руин все еще стоят в глубинах леса, известного как Кормантор, и многочисленные жители Миф Драннора все еще живы в той или иной форме. Эльминстер из Шедоудейла и Келбен «Черный Посох» Арунсун, сильно вовлеченные в политику города - все еще важные персонажи Фаэруна, и многие демоны и дьяволы, участвовавшие в разграблении города, все еще плодятся в своих грязных логовищах в Абиссе и Девяти Адах.

Адское влияние было сильным фактором в падении Кормантира. Другие империи были сбиты гражданской, военной, внутренней политикой или странными чудовищными противниками, но падение Кормантира было в значительной степени работой извергских сил. Мощные изверги всех злых мировоззрений все еще населяют руины Кормантира наряду со своими меньшими слугами и лакеями, и Миф Драннор весьма изобилует жителями Нижних Планов. Полные извергов кормантирские руины - превосходный способ привнести в вашу кампанию дух сверхъестественного ужаса (или просто поступь демонов старой закалки).

ИСТОРИЯ

История Кормантира тянется приблизительно с -4000 ЛД до Падения Миф Драннора в 714 ЛД, который соответственно называется Годом Гибели. Общую информацию добыть легко, так как многие записи, журналы, и хроники рассказывают о Кормантире и Падении Миф Драннора. Эльфы, несомненно, имеют еще большее количество информации, но они неохотно делятся ей с другими расами.

Линия времени

Линия времени

Год	Событие
-4000	Коронал Кавоэрм Иритил становится правителем Семберхолма, Джиреннтара и Эльфийского Двора, которые объединяются в Кормантира.
-3983	Город Кормантор основан с вызовом Башни Правления.
-3095	Высокие маги Кормантира крадут набор нетерских свитков и прячут его для сохранности.
-2900	Коронал Кавоэрм умирает, и Коронал Саккратарс Иритил становится новым правителем Кормантира.
-1600	Дроу из Маэримидры начинают строительство Искривленной Башни.
-2549	Искривленная Башня завершена, несмотря на повторяющиеся попытки Светлого Народа остановить ее строительство. Дроу начинают укрепляться в ней.
-2439	Дроу используют темную магию, чтобы прожечь огромную прогалину по южному Лесу Ристалл при атаке, известной как Паучьи Огни. Магические пожары отделяют леса, окружающие Искривленную Башню, от остальной части Леса Ристалл, и расширяют расчищенные земли между этими областями и Кормантиром. -2200 Страж Парамоурс, возлюбленные, которым их семейства запретили встречаться, становятся первыми баэлнорнами, принесшими присягу короналу и Кормантиру.
-1950	Коронал Саккратарс жертвует собой в битве против дроу, живущих в Увазрене и в Искривленной Башне. Клинок Короны выбирает Коронала Сината Иритила в качестве третьего Коронала Кормантира.
-1535	Илрафон основан посреди восточного леса на Реке Лиз.
-1400	Коронал Фаареск из Леса Ристалл начинает ряд набегов на Искривленную Башню и пещеры Подземья, удерживаемые дроу.
-1354	Объединенные силы Леса Ристалла и Кормантира разбивают большинство дроу в области Ристалл, в руинах Уваэрена и скалах, известных как Старый Череп. Они оказываются не в состоянии взять Искривленную Башню, и многим дроу удается сбежать.
-1338	Коронал Миирфис Иритил, священник Сеханин Лунный Лук, становится четвертым Короналом Кормантира.
-1293	Построен Двор Полумесяца, Корманторский храм эльфийской богини луны.
-1200	Аркансты-нетерезы вызывают трех мощных никалотов (слуга Малкизида, Заклейменного Короля), чтобы проверить защиты Кормантира. Хкованилесса, или Трио Гнусных, причиняет немалые разрушения, прежде чем эльфийским высоким магам наконец удается заключить его членов эпической магией.
-982	Веноминхандар, древний зеленый дракон, селится в Опутанной Долине (ныне Долина Потерянных Голов) со своим помощником. Оба становятся известными как Яд, так как никто не понимает, что в южном лесу живет два великих дракона. В течение почти шести столетий драконы расширяют свой демес, охватывая лесистые местности, тянувшиеся от Реки Верайр (Ашаба) до Старого Эльфийского Двора.
-800	Коннак становится Короналом Леса Ристалл. Синнориа Дуротил становится баэлнорном, чтобы охранять Библиотеку Дуротилов.
-791	Таннивх Иритил становится пятым Короналом Кормантира ..
Ок. -750	Набеги дроу на Кормантири и Лес Ристалл начинаются всерьез. Искривленная Башня расширяется вдвое в течение следующих нескольких десятилетий.

Линия времени

Год	Событие
-612	Илрафон летом падает перед орками, два сезона спустя после того, как налетчики-дроу заметно ослабляют его защиту.
-722	Год Внезапного Траура: Элтаргрим Иритил, седьмой сын Коронала Таннивха, рождается в Сембер холме.
-470	Год Гибельного Пламени: Кормантир и Лес Ристалл формируют союз против дроу Искривленной Башни. Начинаются Теневые Войны.
-331	Год Мимолетных Теней: Искривленная Башня падает перед силами и Кормантира и Леса Ристалл и их союзников - добрых темных эльфов. Почти неприступная крепость вновь освящена как храм Илистри. Дроу сбегают с Клинком Войны и телом его владельца, Лорда Орима Ястребиная Песня.
-310	Год Стеклянных Акул: Коронал Таннивх позволяет маленьkim группам преобразовавшихся, акклиматизировавшихся на поверхности дроу селиться в отдаленном лесу к востоку от Кормантора.
-291	Год Вставших Солнц: Генерал Халфлар Одарк и маленькая компания эльфов начинает охотиться на зеленого дракона, известного как Яд, убив при этом много меньших вирмов и тварей.
-249	Год Серебряных Крыльев: Воины Одарка убивают помощника Веноминхандара, по ошибке веря, что он и есть Яд. В отместку Веноминхандар убивает всю армию Одарка, и долина после этого известна как Долина Потерянных Голосов.
-223	Год Горящих Колючек: Элтаргрим Иритил становится шестым Короналом Кормантира.
-206	Год Печалей Эльфов: Джассин Онглор убивает Веноминхандара и себя, разрушая пещерное логовище вирма.
-205	Год Хорошой Охоты: Илифар Нелнуив становится правителем колоний лесов в Лесной Стране (Кормир), превзойдя черного дракона Тоглориморгоруса. Орды орков охватывают Лес Ристалл.
Ок. -200	Чондатанские эмигранты, предки жителей Долин, селятся в южных пределах Кормантора (современная Сембия).
-75	Год Кожаных Цветов: Тешар основан на расчищенных землях между Лесом Ристалл и Кормантиром.
-64	Год Сверкающего Мороза: Лес Ристалл падает перед гигантами и орками. Некоторые из выживших остаются в Ирлаанселе, Городе Мира, другие мигрируют в Кормантире.
-9	Год Падших Предателей: Заговор волшебников, названный Кругом Пламени, формируется в городе Кормантор.
1	Год Восхода Солнца: Стоящий Камень возведен эльфами Кормантира и жителями Долин, ратифицируя Единство Долин и начиная календарь Отсчета Долин.
20	Год Павшей Ярости: Человеческий Календарь Харптоса принимает эльфийский праздник Синнаэлос Кар (День Мира Кореллона) и переименовывает его в Шилдмит ("Щитовая Встреча"). Новый праздник празднуется раз в четыре года.
16	Год Открывающихся Дверей: Дом Об арскир с разрешения Светлого Народа Лесной Страны основывает человеческое царство Кормир.
68	Год Отзывающейся Эхом Пропасти: Саэвал Аммат рождается в Доме Аммат Кормантира.
75	Год Прилипающей Смерти: Бог Моандер швыряет свои силы и «ползучее зло» против эльфийского города Цорнил, губя многие из окружающих лесов. Высокие маги Кормантира используют свою магию, чтобы отделить ползучее зло от Моандера и заключить искажение в Цорниле, таким образом ослабляя присутствие Несущего Тьму на Ториле.

Линия времени

Год	Событие
101	Год Улыбающейся Луны: В доме солнечных эльфов Старим рождается Джосидиах Старим.
132	Год Тринадцати Потерянных Гордынь: Волшебники Круга Пламени начинают записывать Свитки Арден-тим.
146	Год Поднимающихся Башен: Рождается Аравэй Иритил, внучата племянница Коронала Элтаргрима. Ее мать умирает при родах, делая Аравэй единственной наследницей Иритилов.
163	Год Визжащего Вола: Элмвуд основан на берегах Реки Лиз и Моря Дракона.
171	Год Недоброго Оружия: Эльфы Кормантира заканчивают двухлетнюю осаду единственного выжившего храма Моандера в северном лесу, на месте современного Юлаша. После разрушения храма коронал и высокие маги Кормантира используют высокую магию, чтобы высыпать Челюстного Бога с Фаэрнума. Моандер остается скрытым злом, пойманым под руинами, до Года Теней (1358 ЛД).
194	Год Дыма Кольцами: Добрые темные эльфы, поклоняющиеся Илистри, вырезаны при вторжении дроу снизу. Искривленная Башня опять становится военным гарнизоном дроу.
199	Год Холодного Чародея: Хлондат начинает Войны Короны против Скипетра, не давая армии Кормантира сосредоточиться на дроу.
220	Год Фиалок Меча: Коронал Элтаргрим открывает леса Кормантора не-эльфам, расширяя приветствие друидам, великим волшебникам и ремесленникам, способным приумножить славу Кормантира.
241	Год Безумия Гиппо грифов: Эльминстер Омар, Принц Аталаантера, приходит в город Кормантор.
261	Год Вздымающихся Звезд: С возведением мифали Кормантор становится объединенным городом Миф Драннор и открыт всем не-эльфам.
262	Год Рискованных Страниц: Пять главных домов - Бара клэйев, Хишаант, Разваэрн, Старим и Теллинан - плюс несколько незначительных семейств и многочисленные индивидуумы покидают Миф Драннор для основания чисто эльфийских владений в Кормантире и в других местах.
266	Год Несказанного Имени: Множество убийств в восточном Миф Дранноре обращает многих иммигрантов друг против друга. Преступником оказывается фанатичный служитель Дома Аммат.
273	Год Восхищенных Дварлов: Три маленьких клана дварлов из Аммариндана и Цитадели Фелбарр достигают Миф Драннора.
284	Год Павших Бутылок: Тысячи халфлингов мигрируют в Миф Драннор из Мийритинаи Тетира.
292	Год Морозных Огней: Первое поселение гномов прибывает в Миф Драннор.
307	Год Расколотых Парусов: Велар (армия Кормантира) открывает свои ряды для не-эльфов.
308	Год Обещания: Кормантир угрожает Хлондату разрушением, если его силы не прекратят военные действия. Неустойчивые Войны Короны против Скипетра подходят к концу.
324	Год Друзей Свободы: Дэтлью Мист винтер, Леди Сталь, втайне формирует Арфистов в Сумерках.
329	Год Закрытого Свитка: Хлондат уступает перед неустанным движением Великой Пустыни Анорач.
330	Год Разбуженных Гигантов: А рун Маэрдри姆, первый полуэльф, рожденный в старшем благородном доме Миф Драннора, принят патриархом семейства.

Линия времени

Год	Событие
331	Год Холодных Столкновений: Орки из Вастара нападают на восточный Кормантири и занимают земли к востоку от Старого Эльфийского Двора.
337	Год Семи Камней: Орки к востоку от Старого Эльфийского Двора вырезают тысячу солдат Кормантири при атаке, известной как Резня Темных Лесов. Таинственные обстоятельства, окружающие инцидент, позже оказались некомпетентностью и фанатизмом среди офицерского корпуса.
339	Год Исчезнувшего Противника: Эльфийские и человеческие силы разбивают орков восточного Кормантири. Велар, герой конфликта, при помощи своих последователей основывает Веларсдейл (теперь известный как Харроудейл).
346	Год Краснеющих Звезд: Саэвал Аммат возвращается в Миф Драннор с Гор Глотки Пустыни с яйцом красного дракона.
348	Год Кинжала: Саэвал Аммат тайно выращивает Гар металлиса, красного дракона.
351	Год Танцующего Оленя: Приток Хлондатских беженцев заставляет Ирлаансел существенно вырасти. Город становится известным как Ондател, Город Мира Эльдат.
358	Год Боевых Когтей: Красный дракон Саэвала Аммата доказал свою скромность и заслужил доверие и получил разрешение жить в пределах Миф Драннора от Коронала Элтаргрима, несмотря на обереги, не дающие цветным драконам входить в мифаль города.
379	Год Семи Звезд: Семь Волшебников основывают первую школу волшебства, открытую для всех рас Миф Драннора.
386	Год Рассветных Лун: Арун Маэрдрам, называемый знатью Полуэльфийский, присоединяется к Арфистам в Сумерках.
398	Год Предупреждающего Привидения: Семь злых драконов нападают на Миф Драннор и отброшены ценой многих жизней.
414	Год Звезд Предзнаменования: Арун Маэрдрам становится отцом безымянного человеческого сына, который после станет легендарным Келбеном "Черным Посохом" Арунсуном.
449	Год Убивающего Льда: Сын Аруна покидает Миф Драннор, чтобы нести учение Города Песен другим землям.
462	Год Пустого Шлема: Чтобы смягчить страх своей знати, Коронал Элтаргри姆 приказывает остановить строительство новых домов в пределах Миф Драннора и обуздывает иммиграцию не-эльфов.
479	Год Лесных Морозов: Падает Тешар.
500	Год Языка Пламени: Джосидах Старим начинает экспедицию по возвращению утерянного Клинка Войны от дроу. Он временно захватывает Искривленную Башню в надежде доказать, что достоин жениться на Аравэй Иритил.
503	Год Галопирующего Горгона: Коронал Элтаргри姆 назначает первых двух халфлингов-арматоров Миф Драннора с учетом их храбости в разрушении культа Прихожан Моандера.
512	Год Падения Виверна: Орки из Вастара угрожают Кормантири войной.
519	Год Феникса: Саммкол Чертополох, один из халфлингов-арматоров Миф Драннора, убит по воле Дома Селорн.

Линия времени

Год	Событие
523	Год Тайных Испытаний: Более молодые члены клана Старим возвращаются в Миф Драннор, требуя лордства клана и его лунного клинка. После секретного похода к разрушенному храму Моандера Лорд Иллитран Старим искажает Лунный Клинок Ст арима и учится владеть им в ложном показе лояльности Миф Драннору.
536	Год Смеющегося Лича: Алоккайр Король-Волшебник основывает Хлонтар среди руин Тешара.
555	Год Рискованных Танцев: Высокие маги Ондатела возводят мифаль над своим городом и переименовывают его в Миф Ондат.
569	Год Кувыркающихся Костей: Падает Хлонтар.
610	Год Огня Заклинаний: Вастар падает перед Крепким Народом Баста, основывающим королевство Ролдилар.
619	Год Падения Орков: Орки с Громовых Пиков наводняют западный Кормантири и Долины, но объединенные силы людей и эльфов отражают их нападение в Промежутке Тилвера.
632	Год Горящих Небес: Армия Ледяной Королевы во главе с личем Врандаком Отполированным берет в осаду Миф Ондат.
633	Год Пропастей: Разрушен Миф Ондат - его мифаль и он сам, при использовании Ледяной Королевой артефакта, известного как Кристалл Хранителя Врат.
649	Год Кровавой Короны: Ролдилар падает перед арками в кровавом конфликте, известном как Битва Глубинных Огней. Некоторые беженцы-дварфы бегут в Миф Драннор.
656	Год Мирных Морей: Круг Пламени завершает Свитки-Ардентим.
661	Год Кровавого Клыка: Коронал Элтаргрим уходит в Арвандор. Высокие маги Кормантира приказывают начать Траурные Дни.
664	Год Падающих Лепестков: Аравэй Иритил, наследница Коронала Элтаргрима, найдена загадочно мертвой утром после Шилдмита. Траурные Дни продолжаются.
666	Год Строгого Суда: Траурные Дни по смерти Коронала Элтаргрим и Аравэй заканчиваются, побуждая церемонию выбора следующего коронала. Убито сорок эльфов и разрушена Башня Правления, а затем Сринши берет Клинок Короны и исчезает из Кормантира.
667	Год Строгих Церемоний: Совет Двенадцати начинает править Кормантиром в отсутствии коронала.
670	Год Многих Наводнений: Склеп Веков, где эльфы хранили многие из старейших и величайших скровищ Кормантира, найден пустым. Дроу занимают лес, окружающий разрушенный храм Моандера. После двадцати месяцев войны Светлый Народ вытесняет их обратно в Подземье.
672	Год Злобных Пещер: Множество dwarfov Миф Драннора мигрирует на север к южному берегу Лу иного Моря, где они вновь занимают западные шахты Сарфила.
673	Год Соглашения: Основан Хиллсафар (нынешний Хиллсфар).
674	Год Кочевника: Джосидах Старим, вопреки ожиданиям, возвращается в Миф Драннор не Клинок Войны, а утерянный Клинок Искусства. Он назван командующим Акх Фаэр.
679	Год Алого Пояса: Хиллсафар почти разрушен монстрами Маршей Тварей.

Линия времени

Год	Событие
684	Год Расколотого Склепа: Дварфы Клана Таринстоун высланы за прокладку туннелей глубоко под Миф Драннором, что запрещено в соответствии с законами города.
690	Год Сталкивающихся Клинков: Инканистаэум, школа Семи Волшебников, расформирована последним из них.
694	Год Зловещего Оракула: Даркассан, прорицатель Башни Песни Ветра, показывает первые предзнаменования падения Миф Драннора, но Старшие Башни держат информацию в секрете. Круг Пламени и маги Башни Песни Ветра спокойно начинают транспортировать книги заклинаний и магические изделия в безопасные места за пределами города.
708	Год Скованного Зла: Гарнеталлисар неосторожно выполняет условие, освобождающее Трио Гнусных из его магической тюрьмы.
711	Год Отчаянных Эльфов: Начинается Плачущая Война, когда Трио Гнусных и его Армия Тьмы вторгается в северный Кормантир.
712	Год Потерянного Копья: Армия Тьмы уничтожает Арфистов в Сумерках. Гарнет красный дракон атакует Армию Тьмы с некоторым успехом, но исчезает посреди битвы.
713	Год Огненного Дрейка: Силы Кормантира убивают двух членов Трио Гнусных. Граждане Миф Драннора начинают эвакуировать город. Искривленная Башня вновь падает перед дроу, отмечая переоснование Земель под Тенью в западном Корманторе.
714	Год Гибели: Миф Драннор падает перед Армией Тьмы, хотя Капитан Флар Мелрут Звезднобровый убивает прошлого члена Трио Гнусных. Эльфийский Двор снова становится местом эльфийской силы в Кормантире, и нация становится запретной для неэльфов.
720	Год Повышения Рассвета: Установлено Эльфийское Дерево, чтобы Кормантир мог продолжать торговать с неэльфами.
1344	Год Падения Луны: Старшие Эльфийского Двора планируют Исход. Большинство лунных и солнечных эльфов уходит на Эвермит.
1370	Год Пивной Кружки: Дроу в больших количествах возвращаются в Кормантир.
1377	Год призраков: Сринши вернулся и подарил Клинок Правителей Ильсевеле, который успешно вытащил его и стал первым Короналом Настоящей Эпохи.
1487	Год Триумфа Рунических Лордов: Тултантар был сброшен на землю Эльминстером. Он обрушился на Миф Драннор, уничтожив оба города.

ХРАНИТЕЛИ ПРОШЛОГО

Большинство современных мудрецов и историков имеют доступ к выжившим записям об истории Кормантира. Обильные и в значительной степени законченные анналы истории Кормантира могут быть найдены в любой большой библиотеке, особенно в областях с большими поселениями эльфов (типа Эвермита, Эверески или Сильверимуна). Эльфы сохранили некоторые секреты - типа окончательной судьбы нетерских свитков - от историков других рас, но большая часть истории Кормантира доступна для любого игрока с небольшим посвящением исследованиям и проверкой История (см. Таблицу 8-1: Информация о Кормантире).

ТАБЛИЦА 8-1: Информация о КОРМАНТИРЕ

Знание*	Истории	Обнаруженные факты
05		Чрезвычайно общепринятая истинна (Миф Драннор был легендарным городом, где все расы жили вместе в гармонии).
10		Общепринятая истинна (Короналы Кормантира были правителями, избранными Клинком Короны).
15		Необычные, но элементарные знания (Искривленная Башня была построена дроу, затем взята объединенными силами Кормантира и Леса Ристалл и превратились в храм Илистри, затем отбиты дроу, затем захвачены Джосидиахом Старимом, затем - вновь дроу).
20		Необычное, малоизвестное знание (персонаж может идентифицировать могилу знати среднего уровня из Миф Драннора).
25		Редкое знание (Три никалота, известных как Трио Гнусиных, были освобождены призыванием гнолла-шамана после того, как их тюрьма была ослаблена полетом красного дракона Гарнета над троном Кормантира).
30+		Чрезвычайно малоизвестное знание («Золотая Роща Скрытого Знания» Башни Песни Ветра фактически является украденным и преобразованным нетерскими свитками).



ПЕСНИ И ИСТОРИИ

История Кормантир а начинается с шести эльфийских наций, которые объединились, сформировав империю. Королевства для Империи После порочной борьбы Войн Короны Эльфийский Двор стал первым постоянным поселением в Аркораре (лес, который позже станет Кормантором). Никогда небу души густонаселенным, Эльфийский Двор тем не менее был важным местом эльфийской силы на материке Фаэрун.

Тем временем, далеко к северо-западу от Эльфийского Двора цивилизация сильванских эльфов Леса Ристалл была диким, беззаботным царством там, где сейчас стоит Граничный Лес. Хотя Лес Ристалл пережил много столетий, осталось немного физических свидетельств его существования, поскольку сильванские эльфы строили немного постоянных структур.

В сердце Великого Леса граждане поселения с преобладающими солнечными эльфами, известного как Джиреннстар, использовали мощную магию, чтобы вырастить деревья до феноменальной высоты. К юго-западу беженцы из Эривандаара основали нацию Уваэрэн.

Другие эльфийские поселения в то время включали Ирлаансел, маленький город-государство около границы Леса Ристалл, и Семберхолм, убежище для матерей, детей и гюжилых Эльфийского Двора. Из этих шести земель и была рождена великая империя Кормантир.

ВОЙНА И МИР

Во все тысячелетия после Войн Короны шесть царств Аркорара процветали и росли, несмотря на неустойчивые атаки гоблинов, орков и дроу. Волшебники Джиреннстара и друиды выпестовали деревья своего царства до невероятных размеров. Эльфы Уваэрэн построили библиотеки легендарной красоты и сложности, храни информацию не только в книгах, но также и в запутанных магических конструкциях, декоративных мозаиках и кристаллических перезвонах, передающих информацию через музыку. Эльфы Эльфийского Двора в это время провели свой первый контакт с dwarfами, и после нескольких кратких стычек по правам на заготовку древесины в Великом Лесу две расы ударили союз.

Первым бедствием была катастрофа, известная как Двенадцать Ночей Огня. Падающая звезда разила Аркорар, стирая Уваэрэн и убив большинство его жителей, включая коронала и почти всех членов благородных домов. Удар метеора вызвал пожары, прошегших в лесу обширную прогалину, отрезав Лес Ристалл от остальной части Кормантора. Большинство выживших мигрировало в Семберхолм или Джиреннстар.

Следующая большая угроза царствам Аркорара пришла из-под земли. Орды дроу и дуэргаров вырвались из своих туннелей Подземья и поразили сердце Эльфийского Двора. Поскольку традиция требовала, чтобы эльфы и их союзники dwarfы откладывали здесь свое оружие, более тридцати кланов эльфов и dwarfов потеряли своих лидеров при первом нападении.

Жители Подземья завоевали dwarfское царство Сарфил и снесли и разграбили Эльфийский Двор.

Пока дроу злорадствовали в своих пещерах, Лес Ристалл объявил себя полностью независимым от остальной части Аркорара, и остальные эльфы боролась, чтобы найти общую цель. Единствоказалось единственным ответом, но оставалось неуловимым. Наконец, Коронал Оакент из Джиреннстара, лежа при смерти, высказал пророчество «Если мы хотим выжить как Народ,» - сказал он, - «один коронал должен поклясться объединить племена этой великой земли. Один коронал должен объединить солнце и луну, небо и море, дерево, корень и землю, и все смогут достичь длительного мира и силы в единстве».

По воле умирающего коронала молодая знать, стремившаяся стать его последователями, конкурировала во множестве испытаний, чтобы определить достойного. Высокие маги, пережившие резню в Эльфийском Дворе, сработали три могущественных артефакта, известных как эльфийские клиники. Кавоэрм Иритил обнажил Клинок Короны в течение великой церемонии высокой магии, таким образом став первым Короналом Объединенных Земель Аркорара, который он переименовал Кормантор. После смерти Коронала Оакента Коронал Кавоэрм объявил земли Кормантора единым, объединенным королевством и единым, объединенным народом. Затем он провел пятнадцать лет, блуждая по лесу, перед тем как воткнуть Клинок Короны в пригород, показавшийся ему в видении. Магия меча призвала высокую белую башню, которую он назвал Башней Правления. Это здание стало центром великого города Кормантора.

ВЕК РАЗДОРА

Следующие три тысячи лет принесли Кормантиру и быстрое расширение, и раздоры и борьбу. Набеги орков из Бастара представляли собой постоянную угрозу, также как и возрождение дроу Маэриимиры и неимоверно быстрое возвышение Нетерила. Когда ирлэннски эльфы начали тайно заниматься контрабандой рабов-гномов из Нетерила, народ Кормантира помог беженцам.

Светлый Народ был обеспокоен достаточно, чтобы рискнуть открытой войной с Нетерилом, украв один из наборов нетерских свитков, но Нетерезы так никогда и не обнаружили, кто был вором. Также в течение этого периода Кхованилесса (Трио Гнусных), три никалота, вызванные арканистами-нетерезами, прошли через Кормантир и были заключены эльфийской высокой магией. Лес Ристалл пал перед орками и гигантами, частично из-за изоляционистских тенденций сильванских эльфов и их отказа объединиться с людьми Хлондата и Асрама.

ПРИМЕЧАНИЯ К НАЗВАНИЯМ

Эльфийская система названий может быть немного путаной, потому что многие названия звучат подобно. Первичные термины, использованные в этой главе, определены ниже.

- **Кормантир** - название преобладающее эльфийской империи, возникшей в лесу Кормантор в -4000 ЛД. Кормантир произносится как *кор-ман-ТИИР*.

- **Кормантор** - название леса, в котором располагалась Империя Кормантир, а также название столицы империи перед возведением ее мифали. Как название леса, термин произносится *кор-мант-ОР*, а как название города - *кор-МАНТ-ор*.

- **Миф Драннор** - название, данное Кормантору (городу) после того, как была возведена его мифаль.

ВЕК СОЮЗА

Коронал Элтаргрим, видя потери, от которых добрые народы Фаэруна страдают из-за своего отказа объединиться, определился предотвратить от подобной судьбы Кормантир. Несмотря на сильные возражения знати, он вызвал лидеров человеческих племен, живущих в Долинах, в Кормантор. После целого года обсуждений и переговоров эльфы и люди сковали союз, известный как Единство Долин. Это соглашение обещало мир и дружбу между людьми и эльфами и предоставило жителям Долин право жить на расчищенных землях вокруг Кормантора, при условии, что они будут вырубать только мертвые деревья и колючие растения.

Создание Единства Долин и возвведение Стоящего Камня произошло в Ночь Середины Зимы того же года, отмечая начало календаря Отсчета Долин. Двадцатью годами позже эльфийский праздник Синнаэлос Кар (День Мира Кореллона) был добавлен в Календарь Харптоса как Шилдмит.

Коронал Элтаргрим потратил много времени, рассматривая присягу, требуемую для будущих короналов умирающим Короналом Оакентом - особенно обещание «объединить племена этой великой земли». После должного рассмотрения он прибыл к спорному заключению, что Оакент намеревался, чтобы эта фраза включала в себя не-эльфов. Он начал выполнение этой клятвы, открыв границы Кормантира нескольким избранным не-эльфам - волшебникам, друидам и поселенцам. Вскоре после этого прибыл Эльминстер Омар, Принц Аталаутара, неся телкииру (см. ниже) благородного Дома Аластрарра, предоставленную ему его умирающим лордом. Возвращение этого предмета отметило следующий шаг в приветствии других рас в Кормантире.

Миссия Эльминстера была одной из изучаемых, но многие эльфы не могли стрепеть человека, принесшего «украденную» телкииру в город. Несмотря на декларацию Коронала Элтаргрима о том, что маг был Ша-куэссир (друг эльфов), многие видели в нем предзнаменование гибели.

Эльминстер был вовлечен в политику благородных домов, многие из которых искали заложника, чтобы блокировать план Элтаргрина по объединению рас.

Однако, благодаря уму молодого мага и руководству Мистры их планы по остановке интеграции Кормантира потерпели неудачу.

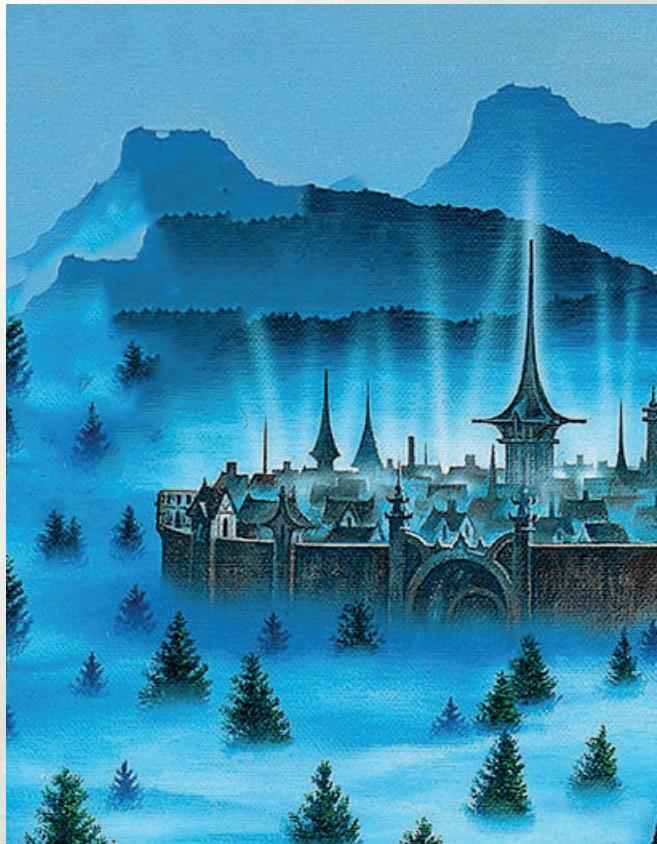
Когда эльфийский высокий маг Мифантор возвел над городом мифаль, Элтаргрим переименовал город в Миф Драннор и открыл его всем добрым народам Фаэруна. Некоторые из эльфийской знати предпочли скорее покинуть город, чем делиться им с «меньшими» расами, но намного больше их осталось, нетерпеливо стремясь увидеть результат великого эксперимента Элтаргрина.

СЛАВА МИФ ДРАННОРА

В последующие столетия защитники Миф Драннора преодолели расовую напряженность, оркские атаки и возродившийся Культ Моандера. В этот период Демрон создал свои шесть клинов-губителей, а солнечный эльф Саэвал Аммат вернулся из экспедиции в западные горы, неся яйцо красного дракона. Последующее рождение Гарнеталисара и его рост были замечательным прорывом, но его присутствие в конечном счете приведет к исполнению условий, необходимых, чтобы выпустить Трио Гнусных. Джосидиах Старим спустился в Подземье, чтобы вернуть Клинок Войны и доказать короналу, что достоин жениться на его наследнице.

СНИЖЕНИЕ

Ко времени смерти Коронала Элтаргрима Кормантир достиг вершины своей силы и славы. Города-побратимы были основаны по всему лесу Кормантора и даже в отдаленных местах Фаэруна. Элтаргрим ушел в Арвандор сознательно в Фестиваль



Разгара Лета, чувствуя, что долгая работа его завершена. Мечта Кормантира стала действительноностью, и все племена Великого Леса жили и работали в гармонии. Но перед требуемым периодом траура наследница Элтаргрима, Аравэй Иритил, была убита. Преступником был Иллитрин Старим, который боялся, что возлюбленный Аравэй вернется и смеет его как главу Дома Старимов. Предательство Иллитрина никогда не было обнаружено.

После убийства Аравэй благо родные дома предложили закончить Траурные Дни и выбрать преемника немедленно. Но лунный эльф-волшебница, известная как Сринши, теперь де-факто регент Кормантира, поддержала пожелания Аравэй, прежде всего потому, что подготовка высокой магии, необходимой для церемонии последователя, заняла бы по крайней мере оставшиеся полтора года Траурных Дней.

Впервые в истории Кормантира последовательность была открыта для любого благородного или обычного. Наконец, когда подошло время Церемонии Провозглашения, ни один из солнечных эльфов не пережил касания Клинка Короны. Когда другие расы потребовали возможности опробовать меч, многие из домов оолнечных эльфов прибегли к убийствам и открытому насилию против любом, в ком они чувствовали потенциального кандидата. Мечта Коронала Оакента была разбита вместе с Башней Правления, разрушенной эльфийской боевой магией.

Наконец, в сумраке на шестой день после Разгара Лета Сринши обратилась ко всему народу МиФ Драннора. Голосом, отяжененным печалью, она сказала народу Кормантира, что они забыли мечту Коронала Оакента и действительность, которую сделал Коронал Элтаргрим. Затем она объявила о своем намерении самой обнажить Клинок Короны и, к изумлению многих, ей это удалось. Солнечные эльфы, так горько боровшиеся, чтобы удержать должность коронала в руках своей семьи, яростно отреагировали на ее успех и начали против нее мощные магические атаки, потерпевшие неудачу.

Наконец, со слезами печали из-за разногласий, расколивших Кормантири, Сринши объявила, что не будет короналом - и что никакого коронала не будет, пока племена Великого Леса не будут действительно объединены и мечта о Кормантире не поселится в сердцах всех его граждан. В качестве своих последних действий в МиФ Дранноре Сринши восстановила Башню Правления и с внушительной демонстрацией высокой магии создала еще более массивную Алмазную Башню, которая должна была служить символом объединенного Кормантира. Убедив свой народ в последний стойко работать ради действительно объединенной земли эльфов и не-эльфов и пообещав возвратиться, когда эта надежда будет осознана, Сринши исчезла с лица Фаэрона вместе с Клинком Короны и Алмазной Башней. С тех пор их больше не видели.

ПАДЕНИЕ

С потерей Коронала Элтаргрима, Аравэй Иритил, Сринши и Клинка Короны началось истинное падение МиФ Драннора. Представительский орган назвал

Совет Двенадцати принятным лидером Кормантира, но его члены были склонны к борьбе и мелкому политианству.

Кормантири быстро стал скорее свободно-союзнической конфедерацией городов-государств, чем отдельной связной нацией. Чтобы далее разрешать проблемы города, колониальное расширение, породившее города типа Сильверимуна, начало оттягивать из МиФ Драннора многих из лучших и ярчайших магов и ремесленников, причиняя постепенный застой искусству и магии, которые всегда были его признаками.

Возможно, наиболее знаменательно то, что межрасовое уважение и дружба, которыми был известен МиФ Драннор, начали разрушаться вскоре после смерти коронала. Некоторые из благородных домов города мигрировали в полностью эльфийские анклавы, а люди и дварфы покупали их освободившиеся виллы. Эта тенденция заставила другие кланы эльфов бояться, что не-эльфы захватят всю землю в МиФ Дранноре, и побежали тоже. Таким образом, массовое бегство эльфов скоро создало эффект домино, значительно ослабивший Город Песен.

За десятилетия после трагической Церемонии Провозглашения Город Песен (а в действительности весь Кормантири) раскололся на многочисленные политические фракции, формирующие запутанную и смертельную паутину интриг, способную конкурировать с любым двором дроу. Благородные дома начали сооперничать друг с другом за силу и влияние. Без руководства Сринши маги двора разделились, преследуя раздельные цели.

Некоторые из более старших магов откололись, сформировав группу под названием Вечная Сриннада, посвященную следованию пожеланиям Сринши, которые она выразила до исчезновения. Торговые гильдии также начали ссориться между собой. Удивительно, но священники города сплотились.

Уважали ли они Кореллона, Морадина, Йондаллу, Гарла Сияющее Золото или одно из бесчисленных человеческих божеств - жрецы присматривали за городом в беспокойные годы. Ах Велар был создан жестко, и его солдаты были обучены почти до совершенства в ожидании гражданской войны между капризными группами сил в пределах города. Этой войны никогда не произошло, но угроза ее дала армию, хорошо подготовленную против Армии Тьмы.

ПЛАЧУЩАЯ ВОЙНА

Несмотря на все свои внутренние раздоры, МиФ Драннор мог бы в конечном счете вновь обрести мир, не допустив возвращения Трио Гнусных. Эти три никалота - Олм питер, Голгут и Малимшаэр - размножались в своей мистической тюрьме почти два тысячелетия, готовя свою месть.

Наконец, полет красного дракона Гарнета над троном коронала выполнил условие их освобождения, а шаман-гнолл с Лунного Моря оказался способен вызвать их.

Как только они были освобождены, три изверга за- действовали свои планы. Безжалостно становясь лидерами множества варварских гуманоидных племен, они использовали комбинацию магии, грубой силы и явного террора, чтобы организовать несоизмеримые племена орков, гоблинов, огров, багбиров и других монстров в единую связную армию, которую эльфы позже назовут Армией Тьмы.

Пока Трио Гнусных собирало свою армию, народ Кормантира был занят другими опасностями. После многих столетий относительной бездеятельности дроу вновь встали на тропу войны и отобрали Искри- вленную Башню у прихожан Илистри. В последующие несколько лет они изводили северо-западные преде- лы Кормантира и даже иногда ударяли по Кормиру и Долинам. Хоть так никогда и не выяснилось, знали ли дроу об Армии Тьмы или предсказывали ее, но они были в превосходном положении, чтобы извлечь из подступающей войны свою собственную выгоду.

Плачущая Война, как эльфы назвали кампанию, приведшую к падению Миф Драннора, началась в Году Отчаянных Эльфов 711 АД. В гамбите своего на- чала, называемом Северной Резней, Армия Тьмы втор- глась в северные пределы Кормантира. Смена баланса произошла в следующие два года, когда силы Корман- тира сумели убить двух из никалотов, командовавших Армией Тьмы, и вернуть Эльфийский Двор. Но хотя эти отважные действия и выиграли для граждан Миф Драннора время, чтобы эвакуировать город, осажден- ные силы Акх Велара не смогли отогнать Армию Тьмы, потому что благодаря вмешательству дроу Кормантира не смог получить помощи от своих союзников в Эвереске, Эвермите и Сильверимуне.

Плачущая Война закончилась в Году Гибели 714 АД Осадой Теней, при которой Армия Тьмы осадила горо- ду. Миф Драннор был окончательно взят и разграблен, хотя Олмпите, последний из трех лордов -никалотов, погиб от рук Капитана Ффлара Мелрута Звезднобро- вого.

С разрушением Трио Гнусных Армия Тьмы потеря- ла руководство и лидеров. Многие из гуманоидов рас- сеялись и вернулись к себе на родину, другие устроили новые логовища в руинах Миф Драннора.

Столица Кормантира переместилась назад, на свое древнее место в Эльфийском Дворе, но великое эль- фийское королевство никогда достигло вновь своей предыдущей высоты. Поскольку многие из знати все еще обвиняли не -эльфов в падении империи, люди, дварфы и члены других рас более не приветствова- лись в Кор мантире. Была основана торговая дерев- на Эльфийское Дерево, чтобы позволить необходимую торговлю, но мечте Коронала Оакента о единстве был положен конец. После столетий снижения старшие Эльфийского Двора начали Исход, оставив Кормантор фактически необитаемым лесом на три десятилетия.

Сегодня живущие на поверхности дроу - в значи- тельной степени прихожане Ваэрона и других божеств дроу, сосланные жрицами Алос - забрали немалую часть земли Кормантира, включая Эльфийский Двор.

ВАЖНЫЕ МЕСТА

На высоте своей империя Кормантира тянулась от Штормовых Рогов и Гор Глотки Пустыни до Драко- ньего Предела и от Лунного Моря на севере до Моря Упавших Звезд. Хотя многие из ее земель были незасе- ленными дикими местами, город Миф Драннор ни в коем случае не был ее единственным важным местом.

ЭЛЬФИЙСКИЙ ДВОР (ЭЛЬФИЙСКИЙ СУД)

Установленный после Войн Короны как место суда безумных вишаанских лордов Эривандаара, Эльфий- ский Двор оставался местом назначения религиозных паломничеств вплоть до основания Кормантира. По- скольку дроу разрушили или осквернили многое из Эльфийского Двора при Резне Темного Двора, эль- фы позволили ему лежать в руинах в течение многих столетий. Незадолго до завершения Плачущей Войны, когда надвигающееся падение Миф Драннора стало очевидным, эльфы повели кампанию по возвраще- нию Эльфийского Двора.



После Плачущей Войны Эльфийский Двор стал де-факто центром эльфийского правительства в лесу Кормантора. Но когда начался Исход, Светлый Народ демонтировал большинство величайших структур царства, удалил его самые мощные артефакты и вновь покинул его, оставив его любому, кто захочет его взять.

Сегодня Эльфийский Двор состоит из нескольких широко рассеянных домов на деревьях, связанных миниатюрными порталами. Недавно прибывшие дроу Кормантора заняли большую часть его области, но они были осторожны, не отклоняясь слишком далеко в старые строения или места погребений, так как они знают, что многое из мощной защитной магии все еще действует.

МИФ ДРАННОР

Названный Городом Песен, Городом Заклинаний, Городом Братства и тысячью друг их причудливых имен, легендарный город Миф Драннор был воплощением красоты. Его изящные, стройные башни были построены из древесины и камня, и магические башни в форме гигантских животных, вздывающих волны и еще более экзотических образов усеивали город. Немногие здания, которые были фактически «выращены» с использованием эльфийских ритуалов, имели органическую красоту, непревзойденную на Фаэруне.

Начиная со своего падения, Миф Драннор стал более известным скорее как смертельное подземелье, чем как место красот и изучений. Катаkomбы города - дом нескольких вирмов, а также дьяволов, вызванных Церковью Бэйна, нескольких фаэриров, переживших охотничью партию шедоваров, заговоров алхунов и Культа Темной Наги. Даже баэлнорны, защищающие несколько участков в пределах руин, предполагают, что любой нарушитель - грабящий могилы осквернитель. Однако, самая смертельная опасность идет со стороны других прикаюченческих групп. Многие налетчики ежегодно путешествуют в Миф Драннор в поисках магии и великого богатства, и немногие из них достаточно скрупулезны, чтобы оставить в покое другую банду.

ШАХТЫ ТЕТИАМАРА

В Году Адамантиновой Руды -149 АД разведчики щитовых двардов обнаружили богатые жили адамантина и железа в пещерах Тетиамар под северо-западными склонами Гор Тешан (ныне Горы Глотки Пустыни), высоко над полями Хлондата. Дварды послали сообщение Крепкому Народу павшего Огранна, постепенно мигрировавшему на север и восток по Штормовым Рогам в течение столетий, изводисому гоблинами -наездниками на воргах из Хлундадима. Узнав об этих богатых залежах, многочисленные кланы решили мигрировать на север и заселить пещеры Тетиамара. Рорин, крови Тордбарда, из Железного Дома Огранна, основал королевство Тетиамар в Году Неизвестных Глубин -145 АД.

Крепкий Народ построил подземный город в сердце шахт и начал богатую торговлю с окружающими царствами Асрам, Кормантире, Хлондат, Облачные Земли Аваэраэтера и Анурия (знаменитые оружейные мастера которых выковали большинство своих мечей из тетиамарской стали). Два поколения Крепкий Народ бились против орков, огров и хобгоблинов, медленно высекая свое королевство окровавленными топорами и острыми кирками.

Тетиамар в течение этого периода пал по крайней мере однажды. В Году Враждебных Потоков -88 АД он был наводнен орками Гор Хребта Дракона, также захваченными Скалу Меча, шахтерскую деревню в Таркалдейле. Хотя дварды в течение двух лет отбили свои шахты, Таркалдейл был разрушен в Году Разбитых Мечтаний -87 АД. Вслед за этим почти что поражением богатейшие шахтерские кланы Тетиамара финансировали строительство хлундитского города-крепости Рулладар для защиты королевства от орских грабежей.

Несмотря на свои ранние испытания, Тетиамар процветал в последующие столетия. Дварды торговали рудой и изготовленными товарами с народами Кормира, Миф Драннора, Норткипа, Тешара, Хлонтара и Мерридайла. Основание Твердыни Флострена в устье Реки Теш в Году Застойной Боды 747 АД открыло для Крепкого Народа новые рынки, но это также и заронило семена финального падения Тетиамара.

После того, как консорциум Сембийских торговцев, известных как Двенадцать Лордов, купил твердыню, на следующий год большие объемы тетиамарской руды и оснащения, предназначенных для южных рынков, пошли вниз по Реке Теш. В Году Раздора 753 АД твердыня Флострена была переименована в Жентил Кип после того, как волшебник Жентар погиб, защищая сообщество.

Через какое-то время Лорд Жентил Кип возжалал себе такого же богатства. Поддержаный братством волшебников, известным как Жентарим, они основали ряд шахт в Горах Хребта Дракона на севере, но производство из этих шахт никогда не было близко не стояло к таковому Тетиамара. Жентил Кип расстроился, и Жентарим послал отряды на стычки с тетиамарскими патрулями по берегам Реки Теш, надеясь получить у двардов торговые уступки.

В Году Распространения Весны 1038 АД пески Аночча начали снова распространяться на юг. В последующее десятилетие количество гуманоидов Маршей Гоблинов росло быстрее, чем ресурсы, объединяясь в надежде завоевать богатства человеческих территорий на западе и востоке. В Году Резни (1090 АД) великое полчище гоблинов пошло на запад и столкнулось с обширным союзом человеческих армий. Окончание эпического конфликта позже называли Битвой Костей. Меньшие полчища гоблинов, орков, огров и гигантов прошли на восток к слабо населенным северным Долинам и богатым городам Лунного Моря. Хотя популярные легенды утверждают, что волшебница Ашаба подняла великую стену воды и отогнала захватчиков, правда гораздо более прозаична. На секретных переговорах Жентарим оказал впечатление на гуманоидных шаманов, направив их силы на север в Горы Глотки Пустыни для осады богатых шахт Тетиамара.

Крепкий Народ высоял в течение четырнадцати лет, упав лишь в Год Темного Рассвета 1104 АД перед легионом кровожадных баргестов и демонов, вызванных магией круга оркских шаманов, поддержанных архимагом, заявлявшим, что является перерожденным Великим Хулундадимом. Хотя Жентарим надеялся управлять шахтами Тетиамара после нанесения поражения Крепкому Народу, прибытие стаи баргестов сделало такие усилия почти невозможными. Потомство баргестов - тифлинги со смешанной кровью гоблинов, орков и баргестов, известные как воргесты - провозгласили доминион и непрерывно с тех пор управляли постоянно враждующими племенами Тетиамара.

В Году Арки 1353 АД Рэндал Мори убил Малика, марионетку Жента в Даггердейле, освободив большую часть долины от хомута Жентарима. На следующий год эмиссары Мэншуна сковали союз с гуманоидными правителями Тетиамара специально с целью заполнения Даггердейла с запада. Судьба вмешалась в Году Арфы 1355 АД, когда Мэншун увидел, что открытие захватило Цитадель Борона, укомплектованную союзническими городами Лунного Моря. По воле Мэншуна армии Тетиамара, поддержанные вызванными Жентаримом дьяволами, прошли на древнюю крепость. Когда силы цитадели сделали вылазку против приближающейся орды, Жентарим предательски убил оставшихся защитников и провозгласил крепость своей. Пересекшись с внезапно вышедшей навстречу человеческой армией, тетиамарские силы возвратились домой, обогащенные золотом Жента и награбленным на поле битвы.

Сегодня многие из Крепкого Народа Тетиамара все еще блуждают бес корней, мечтая о том дне, когда они смогут отобрать свой дом.



Бремя от времени некоторые из них возвращаются, чтобы забрать гряды и пещеры, которыми их народ некогда владел, но такие экспедиции неизменно заканчиваются поражением. Последняя, предпринятая в Году Арфы 1355 АД в течение атаки на Цитадель Борона, почти преуспела, так как большинство воинов Тетиамара в это время было далеко. Хотя экспедиция закончилась неудачей по еле неожиданно быстрого возвращения гуманоидной армии, она имела одно удачное непреднамеренное последствие. Правители Тетиамара с тех пор отказались выполнять свое первоначальное обещание Жентариму наводнить Даггердейл, по праву опасаясь, что Крепкий Народ только и ждет такой возможности, чтобы отобрать свои наследственные залы. Эта ситуация в свою очередь побудила Жентарим отозвать большинство отрядов магов, которых они предоставили в распоряжение воргестов-правителей Тетиамара, таким образом оставляя союз в значительной степени беззубым, а Даггердейл - непокоренным.

Другая экспедиция закончилась неудачей в Году Волны 1364 АД, когда Берлин, крови Гхеллина из Железного Дома, собрал маленькую армию Крепкого Народа и пошел север, чтобы штурмовать шахты. Мибр иловый Легион успешно взял штурмом одни из ворот Тетиамара лишь для того, чтобы наткнуться на сработанный орками портал, внесший их в глубины шахт. Один за другим дварфы погибли, пытаясь прорваться обратно на поверхность. Последним пал сам Берлин, уже видя великие двери Тетиамара.

Гхеллин, последний король Тетиамара, умер от старости в Году Перчатки 1369 АД, все еще мечтая отобрать свое потерянное царство. Лидерство в Железном Доме перешло его сыновьям -близнецам, Тасс тер у и Тез тер у, рожденных под Благословением Грому и унаследовавшим мечту своего отца о восстановлении Тетиамара.

Шахты Тетиамара все еще существуют и они остаются в превосходном состоянии, кроме храмов Морадина и другим преднамеренно разграбленных структур. Если разбить монстров, устроивших свои логовища в их туннелях, Тетиамар в течении нескольких лет может снова легко стать действующим.

СЕМБЕРХОЛМ

Семберхолм был основан на берегах Озера Сембер в качестве святилища и убежища для женщин, детей и слабых сразу после Спуска Дроу. Это место было овано о частично потому, что лес был достаточно густым, чтобы затруднить передвижение врагов и по земле, и в воздухе, но еще более важным соображением была сеть известняковых пещер под всей областью. Эти пещеры были и большими, и многочисленными, со входами, которые почти и невозможно найти. Всякий раз, когда враг угрожал Семберхолму, целые общинны могли просто исчезнуть в этих пещерах в мгновении ока и пережить нападение.

Хотя Семберхолм также был покинут при Исходе, несколько из окружающих его деревень все еще существуют, и маленькое количество Светлого Народа живет в Диппингдейле.

Пока что область была главным образом свободна от преследований дроу Кормантора, но как только дроу должным образом укрепятся в регионе, эти поселения могут стать их целями.

Долина Потерянных Голосов

Этот святой участок похорон был создан на месте, где истинный Яд устраивал засаду и убил тех, кто убил его помощника. Немногие члены клана сильванских эльфов Одарк, переживших эту резню, стали баэлнорами, чтобы иметь возможность наблюдать и защищать своих павших родственников. Более чем за столетия другие эльфы также начали использовать Долину как место для похорон достойных воинов.

Долина Потерянных Голосов остается священным местом до наших дней, несмотря на тот факт, что прямо через нее проходит Дорога Ротовир. Мавзолеи оолнечных эльфов из камня и золота стоят около тонких гробниц лунных эльфов и почти невидимых могил сильванских эльфов. Путешественникам, помимо эльфов, советуют придерживаться дороги, чтобы не навлечь на себя гнева стражей-баэлнорнов. Даже паломники -эльфы приходят в одиночестве, и никогда в группах, потому что Долина Потерянных Голосов рассматривается как место одиночества и тихого отражения. Неудивительно, что дроу Кормантора обходят это место стороной.

Наследие Кормантира

Упадок Кормантира оставил после себя много наследий. Некоторые широко известны, другие - секрет даже для самых ученых мудрецов Фаэрнуна. Зерен приключений в руинах Миф Драннора и в Эльфийском Дворе в избытке, и даже в значительной степени доброжелательные эльфы хоронят секреты, которые лучше оставить в покое.

Зерна Приключений

Миф Драннор - весьма возможно, единственное огромнейшее место для приключений на Фаэрнуне. Огромный разрушенный город, заполненный смертельными ловушками, еще более смертельными монстрами и обширными грудами сокровищ, которые послужат наградой, подобен маяку для авантюристов отовсюду. Приключения, сосредоточенные на возвращении прошлой красоты или предотвращении древнего зла от возможности вырваться на свободу из защитной магии, которая держала их под контролем - захватывающие игры, призывающие чувство Кормантира.

Великолепное восстановление

Рассерженные богохульным присутствием дроу в Эльфийском Дворе, три эльфа - певцы клинка, жрец Кореллона и рейнджер Шевараша - начали путешествовать от одного поселения к другому, собирая последователей для очистки древнего участка от угрозы темных эльфов.

Большинство этих последователей - не закаленные воины, а идеалистические молодые новички, разгневанные набегами дроу. Игроки должны определить истинные намерения этих трех крестоносцев и решить, что можно сделать в этой ситуации.

Возвращение эльфийских клинков

Молодой воин-эльф недавно появился в Эвереске, владея мечом, который он называет Клинком Войны - одним из легендарных утерянных эльфийских клинков Кормантира. Клинок, похоже, показывает силы, характерные для Клинка Войны, но несколько волшебников, подвергших сомнению природу меча, были убиты. Облако подозрений падает на молодого воина, продолжающего заявлять о своей невиновности. Игроки должны найти способ проверить правдивость его слов, прежде чем правосудие толпы обрушится на эльфа, который может оказаться истинным наследником оружия Кормантира.

Захороненные Секреты

Даже эльфы имеют свои скелеты в шкафу. Несмотря на чудеса и красоту Кормантира, эльфы предпочитают, чтобы некоторые из останков империи были забыты и оставлены в покое.



Эльфийские клинки

Эльфийские клинки - без сомнения, величайшие сокровища Кормантира. Эти три мощных артефакта не только предоставляют владеющим ими значительную силу, но также и выбирают правителя Кормантира, глав у оружия и главу заклинаний. Любой гуманоид (не обязательно эльф), который сможет успешно вытянуть од из этих трех клинков из его ножен, считается достойным для соответствующей должности, но все три накладывают бедственные последствия на недостойных кандидатов, попытавшихся вытянуть их. Клинок Короны, например, сжигает отклоненного кандидата магическим огнем.

Из всех реликвий Кормантира эльфийские клинки - те, которые эльфы более всего хотят вернуть. Владеющий Клинком Войны может с непринужденностью собрать армию, в то время как обладатель Клинка Искусства может получить доступ к любой магической библиотеке Фаэруна как достойный гость. Но возвращение любого из этих оружий чрезвычайно маловероятно. Мудрецы правильно подозревают, что Клинок Короны ждет вместе со Сринши в Арвандоре прибытия коронала, способного вновь сковать Кормантири и создать единство, о котором некогда мечтали Короналы Оакент и Элтаргрим. Клинок Войны находится в Подземье, скрытый в секретном хранилище под храмом Ллос в руинах Маэrimидры.

Клинок Искусства исчез вместе с последним главой заклинаний Джосидиахом Старимом в Битве Сияния Звезд незадолго до конца Плачущей Войны.



ГЛАВА 9: СТАРЫЙ СЕВЕР

Bесе эпохи, пока эльфы, дварфы и люди селились на Фаэруне, Север был богатой, но запретной землей холодного, неприветливого ландшафта. Его темные и опасные леса скрывают племена привычных троллей, гоблинов и хобгоблинов. Орки и гиганты борются за выживание в его промерзших горных цепях, и кочевые люди-варвары бродят по его холодным холмам и равнинам, совершая набеги на города ради продовольствия и золота. Несколько цивилизованных поселений занимают защищенные места близ моря, на вершинах или вдоль речных долин. Те, кто спокойно проходит по руинам неисчислимых королевств, которые поднимались и падали здесь, могут почти что слышать голоса потерянных цивилизаций, шепчущих свои рассказы о славе и муках.

Длинная история Севера начинается с древнего эльфийского царства Иллефарн и его преемников - Ардипа, Илианбрюэна и Рилитара-и королевств щитовых дварfov Бесилмер, Дардат, Гаррагор, Хонгданнар и Милэйрбод. Преуспевшие царства были сформированы четырьмя различными волнами человеческих миграций. Мореплаватели - северянине заселили Руатим, Старый Иллуск, другие острова Бездорожного Моря, северного Побережья Меча и низины долины Делимбайр, примерно в этом порядке. Беженцы - нетерезы сбежали с запада в поисках новых земель за пределами досягаемости фаэrimmов и ненавидимых архиволшебников. В подобной же манере тетирские племена мигрировали на север, убегая от злодеяний Калимшана и Династии Шуун. Наконец, чондатанские торговцы распространяли языки, торговлю и знания из Сердцеzemья на Дискую Границу. Из этой смеси появились такие царства, как Аталаантар, Делимбайран, Элембар, Иллуск, Фалорн, Сторнантер, Таварэй, Уттауэр и Ярлит, все из которых в свою очередь возвысились и пали, оставив лишь независимые города и городки, усеивающие Север сегодня.

ИСТОРИЯ

В большинстве своем история Северных ведет хронику останавливающегося распространения человечества перед лицом неустанных гуманоидных орд и буйствующих вирмов. Когда Светлый Народ отступил из Иллефарна, люди заявили свои права на эти земли и сковали свои собственные королевства. Из них развились великие города-государства типа Уотердипа, Невер винтера и Лусканы.



Линия времени

Линия времени

Год Событие

-23,600	Лунные эльфы из Шантел Отрейера основали Ардип.
-22,900	Основано эльфийское королевство Иллефарн, и лесные эльфы присоединяются к своим лунным кузенам в Ардипе.
-10,600	Эривандаар авоевывает Шантел Отрейер. Только Ардип, вассальное царство Шантел Отрейера, продолжает сопротивляться Вишаанам.
-10,500	Эривандаар наконец завоевывает эльфийское царство Ардип. Вишаанты убивают двух из его правителей - Иллитарата и его внука Таросспура - за сотню лет, которые требуются, чтобы привести Ардип под их контроль.
-9900	Эривандаар присоединяет Иллефарн и Лес Невер винтера, его колония находится в Ллевирруде. Эльфы обоих земель бегут к остаткам Шантел Отрейера.
-9000	Иллефарн остается неповрежденным Войнами Короны и объединяется с Ардипом, теперь, когда больше нет Шантел Отрейера.
-8500	Аэлинталаар, столица Иллефарна, основан на месте будущего Уотердипа.
-4974	Основан Хонгданнар.
-4819	Гаррагор основан близ современного Мирабара.
-4420	Основан Бесилмер, бледная тень Высокого Шанатара.
-3611	Пал Гаррагор.
-3389	Пал Хонгданнар.
-3100	Человеческие мореплаватели с запада заселяют Руатим.
-3000	Люди из Руатима основали Иллуск в устье Реки Мирар, вытеснив местные племена Ледяного Охотника.
-2103	Иллуск падает перед ордами орков с Хребта Мира, несмотря на помощь арканистов-нетерезов.
-2100	Выжившие из Иллуска мигрируют в Долину Ледяного Ветера, где их потомки станут Регхедменами.
-1288	Дварфы Милэйркин обнаруживают мифрил под городом Уотердип. Они начинают строительство Милэйрбода (Подгорья) с разрешения эльфов Аэлинталаара.
-1000	Последний Коронал Иллефарна, Сиглаэт Аударк, командаёт Исход на Эвермит. Остатки империи рвутся на независимые эльфийские царства Ардип, Илианбрюэн (в Лесу Невервинте р) и Рилитар (в Западном Лесу и Лесу Криптгарден). Аэлинталаар, столица Иллефарна, снесена высокой магией. К концу года, человеческие племена используют это место из-за его превосходной глубоководной гавани.
-425	Год Наследственных Голосов: Беженцы-нетерезы переосновали Иллуск и установили магократию арканистов, называемую Великим Заговором («Транд Кабал»), управлять им.
-395	Год Пепельных Лиц: Королева Ларания Филдараэ Ночное Пламя, правитель Ардипа, убита при набеге орков. Ее внучатая племянница Имдалэйс следует за ней.
-354	Год Множества Утроб: Арканист Мелатар возводит Ведущую Башню ("Хост Тауэр" в Иллуске, чтобы защитить поселение от преследования фаэrimmов.
-335	Год Семи Духов: Арканист Маэрин из Иллуска уполномачивает дварфов Делзуна строить подземный город Гонтлгрим в Скалах, к востоку от Иллуска.
-321	Год Пустых Холмов: Гонтлгрим завершен и заселен иллусканцами, беженцами-нетерезами и дварфами из Делзуна.

Линия времени

Год	Событие
-206	Год Эльфийской Печали: Последний Коронал Илlefарна убит налетчиками из Джачалкина, города дроу глубоко под юго-восточным Лесом Невервинтер.
-111	Год Ужасного Гнева: Орды орков с Хребта Мира и Ледяных Гор разоряют Иллуск и Гонтлгрим в ряде атак, известных как Оркские Марши. Армии эльфов Иэрлэнна, Илианбрюэна и Рилитара наконец останавливают буйство орков.
-108	Год Жезлов: Люди, вытесненные Оркскими Маршами, восстанавливают и переселяются Иллуск. Город вновь работает как магократия под Великим Заговором.
-10	Год Фандара: Рутенские поселенцы основали город Таварэй в устье Реки Делимбайр. -15 Год Объятий: Захваченные имперскими убеждениями, лидеры Иллуска расширяют свою нацию в южном и восточном направлениях.
-12	Год Смеющихся Возлюбленных: Эльфы Илианбрюэна сопротивляются дальнейшему иллусканскому расширению на юг.
-10	Год Горящих Полян: Возглавляемые Лордом Халуэттом Невером, эльфы наносят поражение Иллуску, хотя стычки продолжаются.
-4	Год Такта: Эльфы Илианбрюэна и люди Иллуска заключают мир, установив по Реке МираЛ границу между своими королевствами.
4	Год Утоленного Клинка: Исчезает Ларания Имдалэйс из Ардипа. Правление королевства проходит к ее родственнице Эмбрэй Алоэван.
64	Год Сверкающего Мороза: Северяне начинают зеселять Сумеречную Землю -прибрежную область между современными Невервинтером и Утердипом.
75	Год Липнущей Земли: Рилитар окончательно оставлен из-за вторжения человеческих поселенцев и непрерывных набегов орков и троллей с Гор Меча.
87	Год Инейского Мороза: Основан Эйгерстор (Невервинтер).
95	Год Героя Поневоле: Руатены во главе с Утгаром Гардолфсоном наводняют Иллуск. Великий Заговор отступает в Ведущую Башню, оставляя город налетчикам. Иллусканцы в конечном счете сжигают корабли захватчиков и вытесняют Утгара и его последователей внутрь материка.
96	Год Траурной Арфы: Стефан Черное Копье становится Высоким Лордом Иллуска и ссышает волшебников своей нации.
127	Год Неповинующегося Камня: Грат Эрикар, северянин-налетчик и исследователь, основывает Твердиню Грата (после известную как Порт Ласт).
133	Год Трудного Путешествия: Баронство Падающей Воды ("Стринг Фоллс") основано Артором Морлинном, Бароном Крови, изгнанным из земель Шунун.
141	Год Непроницаемой Тайны: Гонтлгрим переселен с помощью Высокого Лорда Нарандоса из Иллуска.
146	Год Возводимых Башен: Элембар основан поселенцами из Таварэя к северу от Реки Делимбайр и к востоку от Ардипа. Ут Мирморан, сосланный лорд Таварэя, возводит Уттауэр к западу от Гор Меча и основывает царство с тем же названием.
149	Год Дварфа: Дварфы Аммариндарса во главе с Ирикосом Камнеплечим строят каменный мост через Сияющую Реку на месте современного Лаудвотера.
152	Год Разъединенной Руки: Орки племени Разъединенной Руки захватывают Иллуск и переименовывают его в Аргрок.

Линия времени

Год	Событие
153	Год Волчьего Камня: Иллитиды из Подземья и их ликантропические рабы завоевывают Гонтлгрим. Несколько выживших убегают и приняты племенем Серого Волка.
175	Год Черных Лодок: Орки Разъединенной Руки занимают Порт Ласт (ранее - Твердыня Грата). Многие из населения города мигрируют на юг к Эйгерстору и безопасности.
177	Год Проблемной Лисицы: Эльфы Илиа нбрюэна уничтожают орков Разъединенной Руки и Арграка, хотя это многое им стоит. В пределах трех лет Иlianбрюэн исчезает. Многие из его жителей - лунных эльфов мигрируют на запад к Эвермиту или на юг в Ардип, оставив лишь рассеянные поселения лесных эльфов и покинутую столицу Шарандар.
183	Год Бормочущего Мертвца: Утгаал Омар, Король-Олень, основывает Атлантар.
191	Год Сломанных Земель: Царство Ярлита сформировано к северу от Уттауэра и к югу от Эйгерстора, чтобы предотвратить династическую скору между близнецами -наследниками трона Уттауэра.
Ок.200	Поселенцы из Элембара, Атлантара, Уттауэра и Ярлита устанавливают ряд пограничных твердынь, известных как земли Миэмбрин, в области Реки Дессарин.
205	Год Зеленої Травы: Поселенцы из Уттауэра, Ярлита и земель Миэмбрин переколонизируют Иллуск. Таман Стальной Селезень становится Великим Принцем Иллуска.
216	Год Боевых Рогов: Север разрывается битвами, поскольку много оркских банд соперничают за превосходство, и гибнут бесчисленные тысячи гоблинов-идов. После смерти Короля-Оленя пять его сыновей, известных после этого как Враждущие Принцы Атлантара, начинают открытую битву за трон.
218	Год Танцующих Огней: Принц Белаур объявляет себя Королем Атлантара и забирает трон при помощи нанятых волшебников. Новый король называет всех своих союзников-волшебников лордами царства. Эти жестокие, жадные волшебники скоро станут известны как лорды-маги.
232	Год Прыгающего Кентавра: Несколько кланов скальных гномов и глубинных гномов строят подземный город Долблунд, возглавляемый Олбрентом Рукокамнем.
292	Год Морозных Огней: Алэ ван, Ларания (правитель) Ардипа, охватывает службу и Мистре, и Сеханин, и становится Избранным Мистры.
302	Год Глубокого Залива: Таварэй покинут, поскольку окружающее болото быстро расширяется, по буждая волну миграций к северу по побережью и на восток - в низины Долины Делимбайр.
306	Год Клыкастой Орды: Силы Иллуска и Невервинтера (ранее Эйгерстор) отражают оркскую орду Тысячи Клыков при помощи наемной армии.
308	Год Обещания: Алоэван из Ардипа опускается в безумие и смерть, и серебряный огонь Мистры пожирает ее. Руард Дрожащий Свет становится Ларанлором (правителем) Ардипа.
342	Год Преследования Кантобил: Атлантар падает перед ордой орков Высокой Пустоши. Орки в свою очередь разбиты странным союзом лунных эльфов Ардипа и двардов Дардата. Созван последний Совет Иллефарна, и давно уже лоскутное царство Иллефарн официально распущено. Оставшиеся лесные эльфы Иlianбрюэна и много лесных эльфов Рилитара наконец присоединяются к Исходу. Ардип и Дардат также формируют союз, известный как Иллефарн.

Линия времени

Год	Событие
403	Год Черного Кинжала: Баронство Падающих Вод рушится. Рассказывают об ужасных тварях, нежити и других злых существах, скрывающихся в руинах, заставляя жителей близлежащих областей избегать Замка Марлин.
511	Год Обыскивания Крепости: Элембар падает перед оркской ордой, но столица Делимбайран и земли, окружающие ее, выживают, поскольку орда натыкается на Дом Камня.
514	Год Лося: Старый Беллабар Охотничий Рог приводит много халфлингов из Миертина, чтобы избежать преследования Герцога Кортрина, правителя земель к востоку от Амна. Беженцы присоединяются к другим своей расы.
516	Год Охотящегося Ястреба: Халфлинги из Долины Делимбайр и люди из Делимбайрана возводят Секомбер на руинах Хастарла, павшей столицы Атлантара.
523	Год Испытания Тайн: Эльфы Ардипа, дварфы Дардата и несколько соседних человеческих, гномских и халфлингских поселений объединяются, формируя королевство Фалорн, также известное как Царство Трех Корон.
528	Год Горящего Неба: Армии Фалорнав ырезают оркскую орду Ревущих Бивней в Доме Камня, но человеческий король Джавиларх "Темный" Снежный Меч убит.
557	Год Раскрытия: Армия хобгоблинов опустошает дварфское Герцогство Хуннабар, сосредоточенное над подземным городом Канаглим около современного Замка Драконьего Копья. Армии Фалорн уничтожают хобгоблинов, но король эльфов Руардх Дрожащий Свет убит.
568	Год Пагубного Хоберка: Армии Фалорна защищают соседнее царство Ярлит от атак орков, возглавляемых морозным гигантом Хортгаром.
579	Год Культурного Загребания: Торгатар, дварфский король Фалорна, погибает от рук убийц-дуэргардов около современного Железного Борда.
592	Год Высшего Дуэлянта: Силы троллей нападают на юго-западный Фалорн. Дварфы покидают Герцогство Хуннабар и перемещаются в северное Герцогство Дардат.
604	Год Заточенного Импа: Армии Фалорна отбрасывают оркскую орду, осаждающую Секомбер. Эллатарион, эльфийский король Фалорна, ведет армию эльфов и халфлингов в Высокий Лес, преследуя орков, но ни король, ни армия не возвращаются.
611	Год Нормириа: Бушующие орки Вечной Орды прорываются с Хребта Мира, охватывая Север войной. Иллуск и Ярлит оставлены в руинах, но Ведущая Башня выживает. Невервинтер также выживает благодаря помощи Паларандаска Солнечного Дракона.
612	Год Улыбки Шута: Армии Фалорна и их союзников на Севере сокрушают Вечную Орду к югу от Трибоара, но их победа достается ценой многих жизней. Несчастье случается в том числе с Латлаэрилом "Копьелистом", эльфийским королем.
614	Год Разбитого Скипетра: Две оркских орды нападают на Фалорн, царство, уже серьезно ослабленное Вечной Ордой. Дварфский король Фалорна Оскилар погибает в битве со второй ордой, Долблунд разгребается. Северные армии Фалорна, все еще разбираясь с остатками Вечной Орды, перемещаются на юг, чтобы защитить царство, но вытеснены в Уттауэр.
615	Год Поцелуя Ламии: В ответ на призыв Уттауэра о помощи лич Иниарв затапливает землю, топя армии Уттауэра, Фалорна и орков, сформировав Трясину Мертвца. Орки бегут в Горы Меча, а Фалорн терпит крах, когда Светлый Народ отказывается от Фаэрнуна в пользу Эвермита. Ардип остается эльфийским царством только по названию.
616	Год Неколдовских Королей: Делимбайран, человеческое королевство Фалорна, занимает все земли этого царства и заключает новый союз с гномами и халфлингами области. Новое царство называется Королевством Человека.
616	Год Орла и Сокола: Принц Эрескас из Амна основывает поселение Мирабар над древней дварфской столицей Гаррагор.
631	Год Одинокого Жаворонка: Старый черный дракон по имени Чардансеаравитриол захватывает рушащиеся руины Уттауэра себе для логова. Вскоре он господствует над Трясиной Мертвца и многим из окружающих окрестностей.
673	Год Соглашения: Союз магов, называемый Соглашением, основан для продвижения мира среди человеческих королевств Севера и подготовки их к будущим конфликтам с арками.
697	Год Рога Тритона: Прихожане Шар бунтуют по всему Побережью Меча - это машинации Лалондры, Темной Матери, внезапно уничтожающей силу духовенства Темной Богини. Король Давид из Королевства Человека в суматохе умирает без наследника, и несколько королевств, включая Каландор, Скатрил и Лоравату, распадаются.
698	Год Жадной Дыры: Город гномов Долблунд наконец оставлен после кровавого нападения священников и последователей Урдлена.
702	Год Сжимающей Смерти: Оркские налетчики из Высокого Леса наносят тяжелые потери королевствам-осколкам Делимбайрана, бывшим прежде частью Королевства Человека. Многие из этих меньших царств разрушены прежде, чем армии Герцога Каландора наконец наносят поражение оркам.
705	Год Бдительных Глаз: Маги Соглашения начинают тайно управлять и влиять на племена Утгарда Севера через свое Искусство. К концу сезона племена становятся объединенными против гоблиноидов Дикой Границы.
714	Год Погибели: В течение Битвы Падения Двух Врат в Плачущей Войне город Делимбайран и многое из южного Делимбайра опустошены магическим взрывом, последовавшим от разрушения Врат Воина - портала в Миф Дранноре. Многие из осколков Делимбайрана начинают свое снижение.
715	Год Голодных Челюстей: Утгард начинает выслеживать и уничтожать оркских воходей, убив немалое их количество за последующие пять лет. Их действия предотвращают формирование новой оркской орды.
729	Год Искривленного Рога: Несколько племен Утгарда уничтожают оркскую орду Искривленного Рога, когда она скапливается в верховьях Сарбрин.
734	Год Роскошного Олена: Ролбаэра, Девичий Король, потомок Улбаэрага Кровавой Руки, провозглашает своими земли около нынешнего Амфайла и основывает там поселение, которое называет Рябиновая Твердыня.
753	Год Раздора: Гоблинские Войны начинаются, когда орды гоблинов потоками стекают из Долины Кхедрун, наводняя и разграбляя Мирабар. Гоблины в конечном счете побеждены энергией нескольких племен Утгарда и усилиями Соглашения.

Линия времени

Линия времени

Год	Событие
775	Год Кровавого Камня: Союз Утгарда наносит поражение ведомой огром армии орков и гоблинов, которая появляется из Эвермуэрз. Воины Племени Лося почти до единого падают на защиту Флинтрака. На грани исчезновения этот некогда гордый народ становится ненамного лучше бандитов.
797-802	Союз Утгарда, поддержаный скрытой рукой Соглашения, исчезает, поскольку племена начинают чувствовать потерю своих воинов.
806	Год Отдыха Воина: Царство Сторнантер основано с Лейрел Ведьмой-Королевой в качестве правителя. Лейрел накладывает заклинания на Ведущую Башню, поймав внутри нее много личей Великого Заговора.
812	Год Драгоценных Драконов: Иллуск и его защита восстановлены. Торговля из шахт Мирабара приносит процветание Иллуску и Сторнантеру.
841	Год Преследуемого Лося: Сторнантер терпит крах после того, как от него отказывается Лейрел.
842	Год Бродягии: Герцог Дарагос Вольфстар из Сторнантера становится Лордом Иллуска.
882	Год Проклятия: Лунные эльфы - беженцы из Иэрлэна переселяются Ардип и восстанавливают царство. Краткий союз с людьми, живущими по Делимбайру, и дв арфами Несчастных Холмов основан из-за вялых подозрений о роли людей в падении Аскалхорна. Подобно Фалорну, этот союз дублировал Павшее Королевство, запутав более поздних историков.
922	Год Хлещущей Рыбы: Великий черный вирм Чардан-сеаравитриол становится драколичем.
927	Год Красного Дождя: Гнев оркского бога Юртруса падает на Горы Меча, причиняя Кровавую Чуму. Орочий шаман по имени Бунд объединяет племена под лидерством вождя Урута, основывая оркское царство Урут Укрипта.
928	Год Швырнутого Топора: Лорд Каландор пытается восстановить Королевство Человека и короноваться как Король Делимбайрана, но терпит неудачу.
931	Год Кающегося Плуто: При путешествии на север с торговым караваном из Врат Балдура Тиндал, сын обывателя-торговца, убивает группу лизардфолков около места разрушенного Замка Морлин.
934	Год Падшего Волшебства: Орки Урут Укрипта уничтожают поселения гномов в Горах Меча и в окружающих предгорьях.
936	Год Небесных Налетчиков: Возглавляемые Бундом, орки Урут Укрипта стекают с Гор Меча и атакуют Твердыню Нимоара, сметая несколько маленьких человеческих царств, сгруппированных в Долине Дессарин. Много беженцев уходит под защиту Твердыни Нимоара. Орки побеждены последователями Нимоара в Войне Выметания Орков.
940	Год Холодных Когтей: Король Раураг из Урут Укрипта планирует провести банды орков путями Подземья и прорваться к Уотердилу. Но Паларандаск Солнечный Дракон уничтожает оркскую орду прежде, чем она смогла должным образом сформироваться.
942	Год Кружящегося Стервятника: Налетчики-дроу разграбляют города по Побережью Меча, поработив много людей Долины Дессарин. Маленькие царства Харпшилд и Тэлмост, ограничивающие Лес Ардип на запад от руин Делимбайрана, разорены и сожжены.
945	Год Глупого Жениха: Тиндал, теперь богатый торговец и герой среди людей, женится на единственном ребенке Герцога Каландора и его наследнике, Элиисе.

Линия времени

Год	Событие
947	Год Продвигающегося Ветра: Царство Каландор разорено битвой между серебряным драконом Тескулладаром "Многокогтем" и белым драконом Кортулоррулагалагратом. В своих предсмертных судорогах великий белый вирм падает с неба на остатки Делимбайрана, убивая Герцога Каландора и его свиту. Тиндал, его зять, объявлен герцогом и перемещает размещение герцогства на место старого Баронства Падающих Вод. На разрушенных останках Замка Морлин немедленно начинается строительство Замка Даггерфорд.
951	Год Пустых Песочных Часов: Фандалин, важный сельскохозяйственный центр, расположенный к юго-западу от Колодца Старой Совы, падает перед орками Урут Укрипта.
955	Год Предательской Свечи: Маги Соглашения собирают великие вооруженные силы из человеческих поселений Севера, чтобы противостоять оркской орде, сосредотачивающейся на Хребте Мира. В движении, известном как Дело Врат Орков, Красные Волшебники Тэя магически транспортируют орду далеко на юг посредством великих порталов. Хотя Север и избегает большого опустошения, непоявление орков наносит существенный удар по влиянию и престижу Соглашения.
957	Год Погребенного Поэта: Иллуск отражает атаки варварами Утгарда.
976	Год Убийственных Заклинаний: Обнаружив, что Красные Волшебники Тэя ответственны за Дело Врат Орков, Соглашение начинает тонко работать против злых магов.
1018	Год Ярости Дракона: Зеленый дракон Клаугиили-аматар и черный дракон Шаммагар разграбляют накопленное орками богатство в Урут Укрипте и уничтожают их источники продовольствия.
1023	Год Найдки Пирата: Великому Принцу Галнорну из Иллуска не удается завоевать Мирабар.
1024	Год Света Латандера: Урут Укрипта выпускает оркскую орду Сломанной Кости, которая появляется с Гор Меча, направляясь на разрушение Уотердилу. А таки дракона Лхаммарунтосза, известного как Когти Побережья, существенно ослабляют орду, позволив армии Уотердилу одержать верх.
1026	Год Багровых Магий: Лораун, Военачальник У отердила, погибает, когда орки осаждают его род. После нарушения осады его преемник Раурлор уничтожает оркскую орду Черною Когтя в Трясине Стумп, разрушая силы Урут Укрипта, чем начиная его финальное падение.
1042	Год Достижения Маяка: Лонгседдл основан отчаянно независимым Шардрам Харпелл, беглым калишитским рабом, обратившимся в мага.
1046	Год Львиного Сердца: Иллусканский гарнизон послан на Ледяные Озера, чтобы избавить область от кобольдов, но был вынужден отступить.
1063	Год Запутанного Тирана: Илиикур, один из Четырех Основателей Соглашения, убит в великой битве заклинаний с архилличем Руэлви, обезумевшим старшим членом Соглашения.
1064	Год Незнакомца: Волшебник Мелаэт Пепельный Посох из Невервинтера убивает доппельгангера, изображающего из себя Великого Принца Галнорна, старого правителя Иллуска. Кориган Авелдон из павшего царства Сторнантер становится Лордом Иллуска.

Линия времени

Год	Событие
1081	Год Бедственной Безделушки: Красные Волшебники Тэя убивают Аганаззара, еще одного из Четырех Основателей Соглашения, при своем нападении на Школу Волшебства в Невервинте. К концу года эти две группы заняты в колossalной войне волшебников.
1100	Год Кровавой Розы: Лунные эльфы Лаудвотера и окружающих его окрестностей уходят в Эвереску, чтобы избежать увеличивающегося присутствия людей.
1101	Год Водоворота: Преспер и Гrimвалд, выжившие члены Четырех Основателей Соглашения, покидают Фаэрн через ряд порталов, утягивая за собой так много Красных Волшебников, сколько возможно, через ряд магических ловушек и засад. Оставшиеся члены Соглашения уходят в подполье, и высоко морные Красные Волшебники полагают, что они разрушили заговор магов.
1150	Год Бича: Ибун Ренша из Калимшана и группа членов семейства ведут силы наемных воинов и берут под свой контроль Лаудвотер, провозглашая своей Большую часть Долины Делимбайр.
1202	Год Алтаря Дракона: Физическая форма драколича Чардансеаравитриола раскрошена в пыль мрачным влиянием божества Миркула. Последователи Миркула путешествуют к Трясине Мертвца, чтобы увидеть это предполагаемое чудо их бога, и медленно формируется Секта Эбеновой Смерти.
1235	Год Черной Орды: Величайшая в истории Севера орда орков осаждает бесчисленные поселения, включая Иллуск, Утердип и Сильверимун.
1244	Год Темного Рассвета: После девятилетней осады Иллуск падает перед арками племени Кровавых Бивней.
1253	Год Зо вущей Смерти: Драколич Дорготот, также называемый Ползучей Гибеллю, занимает покинутый подземный город Долблунд себе под логовище.
1269	Год Рва: Полуоркский лорд-бандит Таурог строит Твердыню Таурога на месте нынешнего Несме.
1276	Год Рушающейся Твердыни: Дуэргары из Граклстада основывают заставу под Иллуском, чтобы исследовать подземную защиту Мирабара.
1290	Год Поглощения: Знаменитый воин Элфрин строит и укрепляет маленькую твердыню по Высокой Дороге к западу от современного Келделла. Затем он объявляет себя правителем и "королем" всех земель в пределах дня езды от своего укрепления.
1294	Год Убывающей Луны: Трогх, сын Таурога, убит людьми-авантюристами за пределами Утердипа. Они в свою очередь атакованы вивернами, которые после этого занимают себе под логово Твердыню Таурога.
1301	Год Трубы: Поддержаный торговыми интересами Утердипа и Невервинтера, наемные армии идут на занятый орками Иллуск.
1302	Год Сломанного Шлема: Иллуск отбит и восстановлен с помощью Невервинтера, затем переименован в Лускан. Дуэргары из-под Иллуска отступают в Подземье.
1303	Год Вечернего Солнца: Зеленый дракон Клаугилиаматар устраивает свое логовище в Глубинной Пещере в глубине Леса Криптарден.
1305	Год Ползучего Клыка: Клаугилиаматар уничтожает маленькое царство Элфрин после того, как его король и тезка умирает от лихорадки.
1307	Год Булавы: Алграэта Чаровница вырезает вивернов-жителей Твердыни Таурога и восстанавливает поселение, которое становится известным как Несме.

Линия времени

Год	Событие
1310	Год Штормов: Обширный пиратский флот из Нелантера нападает и побеждает Лускан. Лидеры пиратского флота (Таэри, Барам, Куртх, Сулжаки Ретнор) объявляют себя новыми правителями города, присваивая себе титулы высоких капитанов.
1311	Год Кулака: Маг Арклем Грит прибывает в Лускан и обходит древние магические обереги, помещенные Лейрел Сильверхэнд вокруг Ведущей Башни Тайного Знания. Он формирует Братство Тайн при помощи Старых - мощныхличий, бывших некогда членами легендарного Великого Заговора Иллуска. Арклем называет себя Архимагом Тайн Братства.
1315	Год Пролитой Крови: Нанатлор Серый Меч, уроженец Нимбрал, становится зеленым регентом. Он пытается свергнуть правление Пасуук Ренша и освободить Лаудвотера, таким образом, начиная Войну Вернувшегося Регента.
1317	Год Блуждающего Вирма: Нанатлор Серый Меч становится правителем Лаудвотера после нанесения поражения Пасуук Ренша и его последователям в битве в Запутанной Развилке.
1325	Год Великих Урожаев: Основан Союз Лордов.
1344	Год Падения Луны: Последние лунные эльфы Ардипа отказываются от своего домашнего леса, приняв призыв Исхода.
1354	Год Лука: Высокие Капитаны Лусканы полностью находятся под влиянием Тайного Братства, скрепляя его секретное правление городом.
1357	Год Принца: Вновь обнаружен Гантлгрим. Корабли Лусканы нападают на Руатим, разграбив большую часть острова и потопив его флот. Туда приходят силы Лусканы, порабощают местное население и берут под свой контроль товарооборот Руатима.
1358	Год Теней: Союз Лордов удаляет силы Лусканы из Руатима, применяя объединенное дипломатическое и военное давление. Лускан и союзнические островные царства Бездорожья Моря объединяются, формируя Конфедерацию Капитана. Секта Эбеновой Смерти Трясины Мертвца разрушается с уничтожением Миркула.
1369	Год Перчатки: Маларитские ликантропы Чащи напали на Лаудвотер после того, как в небе появилась кроваво-красная луна.
1385	Год Синего Огня: После Чумы Заклинаний и последовавшего за этим упадка в торговле, Лаудвотер значительно уменьшился в размерах и населении, однако он выжил там, где соседние Ллорх и Зелбресс не выжили.
1479	Год Нестареющего: Лаудвотер еще не полностью восстановился и остался приграничным городом, являющийся тенью самого себя. Лускан поприбывает в состоянии анархии.
1483	Год Призванной Ласки: Лускан и его мосты находятся в запустении.
1485	Год Мести Железного Дварфа: Пять Высших Капитанов, управлявших Лусканом, начали вести законную морскую торговлю через Побережье Меча. Они также защищали город и совершили набеги на островные королевства на западе. Тайно Верховные капитаны находились под властью Джарлакса и Брегана Д'эрта.
1490	Год Возвращения Звездного Путника: Воры Эджин Дарвис, Холга Килгор, Фордж Фицильям, Кира Дарвис и Саймон Омар совершили ограбление в Лаудвотере.
1492	Год Трех Плавающих Кораблей: Ряд организаций, пытались вернуть тайник с 500,000 золотых драконов, спрятанных где-то в городе - сумма, которую присвоил свергнутый Дагулт Неверембер.

ХРАНИТЕЛИ ПРОШЛОГО

Многое из письменной истории Севера было разрушено в войнах или ожжено в огне, зажженном гра-бящими арками. Сегодня многое из информации в библиотеках хранителей записей и мастеров знаний - знания из вторых рук, так сейчас существует немно-го документов, написанных историками более ранних королевств. Этот дефицит информации из перво-источника означает, что любые оригиналы докумен-тов, найденные авантюристами, будут действительно высоко цениться.

Рожденный по праву торговец

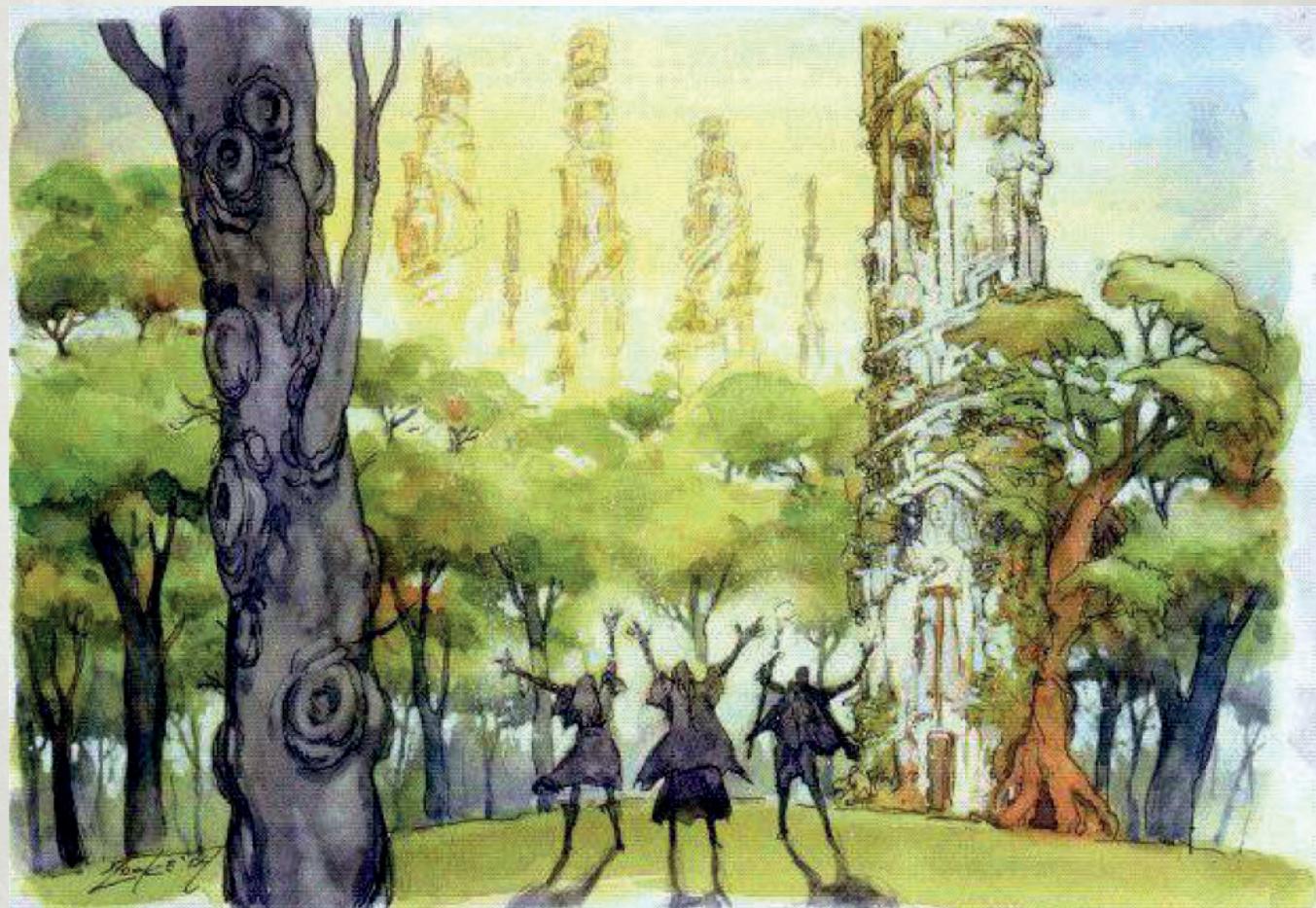
Рожденный по праву торговец - предпримчивая, откровенная женщина, известная своим клиентам просто как Кэйт (нейтрально-добрая женщина аазимар волшебница школы прорицания). Кэйт использует свой бизнес из Мирабара, держа на службе команду склонных к истории заклинателей, посвятивших себя раскопыванию тайн прошлого. Она заказывает своим прорицателям и любознательным разведчикам иден-тифицировать возвращенные семейные реликвии, прослеживать родословные, устанавливать права на земли и отслеживать наследников. Через их усилия стало возможным разрешить много несоответствий и воссоединить бесчисленных наследников с потерянными землями и собственностью. Аазимар также занимается призывающим, который может вызывать аутсайдеров и элементных предков ее затронутых планами клиентов с их домашних планов.

Запрашиваемая Кэйт плата высоки, но это того стоит - ее клиенты могут узнать, происходят ли они от королевских кровей или связаны ли с героями ушедших дней.

УКРЕПЛЕНИЕ ГЕРАЛЬДА

Примерно в 30 милях к западу от Сильверимуна, по Реке Ровин, есть древняя охраняемая заклинаниями цитадель, называемая Укреплением Геральда. Эта приземистая, покрытая мхом башня из серого камня - один из пяти таинственных офисов, используемых Геральдами. Внутри - обширая библиотека геральдики, в которой в течение прошедших восьмисот лет регистрировалось происхождение видных людей, эльфов, дварфов, халфлингов, гномов, гигантов и даже орков и гоблиноидов. Ее самая известная секция - Палата Человека, библиотека, в которой описаны истории множества человеческих королевств.

Шалара Свординай в ранге Старая Ночь из Вестников Фаэрнуна («Высокий Меч», хаотично-добрая женщина человек бард) в конце 14-го века отвеча-ла за Укрепление. Ее помощник, Олларент Хиллгрин («Зеленый Холм», законно-добрый мужчина халфлинг волшебник-прорицатель) - старший мудрец и храни-тель Библиотеки Человека. Великий мудрец защищает свою библиотеку так, как дракон охраняет свои богат-ства, отказываясь делиться тайнами за любое количе-ство монет.



Только по направлению от Шалары Олларент торчит информацией, да и то только в обмен на очень желаемую реликвию или исторический том.

На момент конца 15-го века неизвестно, кто отвечает за Укрепление Геральда.

ПЕСНИ И ИСТОРИИ

Эпические рассказы старого Севера полны враждующих драконов, оркских вторжений, героических защитников и легенд о фантастических сокровищах. Явный объем рассказов, вовлекающих героев, злодеев и королевства Севера, помогает объяснять, почему барды здесь более многочисленны, чем где-либо еще на Фаэруне.

МИНТИПЕР ЛУННОЕ СЕРЕБРО

Балладами и поэмами, составленными легендарным бардом Минтипером Лунное Серебро (хаотично-нейтральный мужчина лунный полуэльф воин-плут-бард) о своих приключениях, можно наслаждаться где угодно от Лусканы до Миратмы. Одинокий Арфист все еще активен на Фаэруне, и его можно услышать поющим в питейных залах и тавернах по всей длине Побережья Меча. Его собрание сочинений хранится в книгах Хранилища Мудрецов в Сильверимуне.



Этот маленький том - сборка од Минтипера, его поэм и рассказов, многие из которых содержат ссылки на утерянные руины и магические сокровища, рассеянные по западному Фаэруну.

САГА РЕГХЕД

Варварские Регхедмены Долины Ледяного Ветера произошли от древних иллусканцев, исполняя историю своего гордого народа жутким скандированием и танцем, известными как Сага Регхед. Лидеры племен утверждают, что эта сага - правда, рассказываемая их предками, начиная с первого воина. Большая часть Саги Регхед говорит о войнах племен и о мертвых героях, но самые старые ее части описывают основание Старого Иллуска, его великих королей и то, как его собственное цивилизованное высокомерие привело к концу. Поскольку традиция диктует, что только лидеры племен могут исполнять сагу и только члены племени могут являться свидетелями этого, немногие незнакомцы когда-либо видели ее.

ВАЖНЫЕ МЕСТА

Руины бесчисленных королевств усеивают Фаэрун, но такие останки на Севере распространены более, чем где-либо еще. Поскольку земли Дикой Границы и Побережья Меча всегда были богаты ресурсами и в то же время особенно враждебны к цивилизации, королевства здесь поднимались и падали с тревожной регулярностью. Короны, скипетры, кольца с печатками и троны скопили на Севере много сокровищ, с тех пор как мелкие лорды и отпрыски принцев стали искать королевства, чтобы назвать их своими собственными, часто предъявляя регалии, приличествующие их недавно полученному статусу.

АРДИП

Эльфийское царство Ардип, также известное как Царство Уменьшающейся Луны, имеет историю, протянувшуюся вглубь веков на тысячи лет. Управляемый в разное время короналами Шантел Отрейера, Эривандаара и Иллефарна, Ардип стал независимым царством после сноса Аэлинталдаара. Ардип позже вступил в союз с дварфами Дардата, людьми Делимбайрана, гномами Долблунда и халфлингами Секомбера, сформировав Фалорн, Царство Трех Корон. Но после падения Фалорна большинство лунных эльфов Ардипа отступило на Эвермит, оставив лес на столетия покинутым. В течение этого периода жесткая заготовка древесины уменьшила лес до нынешних его размеров. Лунные эльфы - беженцы из Иэрлэнна в конечном счете воссоздали царство, но Ардип никогда не восстановил своего прежнего блеска.

Границы Ардипа различались с каждым из его правителей, но они, в общем, затрагивали лесистые земли к северу от Реки Делимбайр, между областями, теперь известными как Несчастные Холмы и Побережье Меча.

Большинство народа современного Фаэруна полагает, что эльфы населяли только область, в настоящее время покрытую Лесом Ардип, но, по правде говоря, Царство Уменьшающейся Луны занимало по крайней мере втрое большую территорию. Таким образом, руины Ардипа могут быть найдены не только в глубинах Леса Ардип, но также и в окружающей сельской местности.

Лес Ардип - густолесистая местность высоких си-нелистов, сумеречного дерева и вейрвуда. Его края обманчиво приятны, с пестрыми солнечными дорожками и пасущимися оленями. Дальше в лес ландшафт ломается горными хребтами и шеломными оврагами, скрытыми густой лозой и кустарником и укрытыми мглой. Дикие боровы бродят по руинам, скрытым под суглинком леса, и кое-где тусклым призрачным сиянием слабо светятся грибы.

Светлый Народ называет Ардип Далеким Лесом из -за его отдаленности от Эвермита. Изгнанники и несколько одиноких эльфов живут в его глубинах, и многие эльфы и полуэльфы, живущие в Уотердипе, время от времени прибывают в Ардип, чтобы вновь посетить зеленую тишину неиспорченного леса. Три маленьких поляны около северо -западного края леса - традиционные места встреч молодых возлюбленных, семейства которых активно враждебны к их союзам. Также в Ардипе время от времени встречаются Арфисты, и рейнджеры патрулируют грани леса, чтобы гарантировать, что сюда не забредут ни большие хищные твари, ни бандиты.

Танцующая лощина

Мягкий мох, низкая трава и папоротники покрывают эту гладкую арену и приподнятое кольцо земли, окружающее ее. В середине арены стоит Камень Леди, скальный палец, которого коснулась Илистири и посвященный ей. Силы Камня Леди охраняют лощину и могут поразить вторгшихся по команде богини или ее жриц. Происхождение Камня Леди неизвестно, но оно восходит по дате к самым ранним поселениям в Ардипе. Куилуз Веладорн из Семи Сестер иногда проводит здесь службы, и сама Илистири проявлялась в Танцующей Лощине на единожды.

ЗЕЛЕНАЯ ПОЛЯНА

Это кольцо вязов лежит в юго -восточном пределе Леса Ардип. Папоротниковые заросли скрывают подходы к ней, и никакая тропа поблизости - независимо от того, насколько хорошо она расчищена - не продерживается дольше одной ночи.

Бесконечная весна столетиями царит внутри этого круга деревьев, и вся поляна находится под постоянным эффектом освящения. Эти особенности за годы приписывались широкому спектру божеств, но фактически это эффекты малой мифали. Мифаль также усиливает эффекты Лечение ран [Cure wounds], наложенного в пределах ее границ. (По сути, усиление заклинания автоматически применяется ко всем исцеляющим заклинаниям школы воплощения, прочитанным в пределах круга). По большому счету, любая немагическая древесина, независимо своего возраста, принесенная на Зеленую Поляну, начинает выбрасывать почки и расти, даже если она была срублена, окрашена, отполирована, выделана в мебель или повреждена огнем.



Дом Долгой Тишины

Фасад из бледного белого камня отделяет отзывающиеся эхом залы этого древнего разрушенного поместья от окружающих его кедров и синелистов. Дом Долгой Тишины охватывает связь двухсторонних порталов, включая связи с покинутой наблюдательной башней в восточном пределе Леса Троллбарк, с подземным сводом Храма Лабеласа в разрушенном городе Мхииламниир и подземным громом под змеиным лесом. Кроме того, односторонний портал из Эвермита выходит в соседний лес. Лорд Элорфиндар Флосшин (нейтрально-добрый мужчина солнечный эльф воин-волшебник), поместье которого охватывает земли между Даггерфордом и Лесом Ардип, создал сеть оберегающих заклинаний в поместьи и окружающих лесах, которая готовит его к вторжениям.

Гробница Релурана

На расчищенной поляне в сердце Леса Ардип находится склеп павшего воина-эльфа по имени Релуран (хаотично-злой мужчина лунный эльф привидение воин), дух которого был искривлен в безумное существо нежити злой магией во время его последней битвы. Релуран выглядит как два глаза без тела и пара скелетных рук и кистей, держащих Инеерез Релурана, + 3 длинный меч, наносящий дополнительно 1к10 урона холодом и 2к10 урона холодом, в случае критического попадания. Могила Релурана охраняется по меньшей мере тремя баэлорнами (законно-добрый лунный эльф воин-волшебник), и его гроб плавает один в куполообразном подземном склепе. Чрезвычайно подобное жизненному изображение воина сжимает Сердце Бирма, + 2 длинный меч губитель драконов. Если вы попадаете этим оружием по дракону, он получит дополнительный урон 3кб, соответствующий виду оружия. Для этого оружия «дракон» означает любое существо с видом «дракон», включая виверн и драко-черепах.

Гонтлгрим

К югу от Мирабара, рядом с Долиной Кхедрун, под Скалами лежат руины древнего подземного города. Построенный эпохи назад дварфами Делзуна для людей Иллуска, Гонтлгрим некогда мог похвастаться населением более чем в тридцать тысяч дварфов и людей. Технически будучи независимым королевством, оно оставалось вассальным царством Иллуска до падения последнего.

Некогда Гонтлгрим - мрачное собрание лишенных света туннелей и влажных залов, в которых живут лишь монстры. Вентиляционная шахта спускается с его пика более чем на дюжину уровней к сотням палат и залов. В ушедшие времена эта шахта было логовищем взрослого красного дракона Аббеневостура, жестокого вирма со специфической склонностью к плоти иллитидов.

Сотню лет назад нижние уровни города были заполнены пожирателями разума. Причудливые эксперименты иллитидов по скрещиванию около десяти лет назад выдали высокоплодовитую расу дерро-полуиллитидов, и эти быстро воспроизводящиеся «иллитидерро» (также называемые бешеными умами) всего за несколько лет превзошли численностью пожирателей разума. Жаждущие свободы, они восстали, выслеживая и вырезая своих прежних владельцев и забирая их земли. С тех пор бешеные умы распространились по нижним уровням Гонтлгрима подобно чуме. Однако, они должны все же достигнуть верхней части города, которая является в настоящее время домом Харграгата, компании багиров, гоблинов и лекротт во главе с Йортоном (хаотично-злой мужчина бафитаур-воин).

Отдельный туннель в самой нижней секции Гонтлгрима ведет к Нуур Троту, земному узлу, наполненному элементной магией. Туннели из северной части города соединяются с Пещерой Великого Червя, древним могильным курганом в Морозных Холмах далеко на севере.

Примерно в Году Раскопанных Знаний, 1451 АД, вампир Корвин Дор'кра следовал за корнями разрушенной Хост-Башни Тайной магии, в которой все еще были следы остатков магии. Используя свою туманную форму, он легко прошел через глубокие пещеры и обнаружил, что корни связаны с великой кузницей Гонтлгрима. Он доложил об этом тэйцам, которые отправили Далию Син'фелле и некоторых союзников в древнее королевство.



Далия разыскала гнома Делзуна Атрогейта и его компаньона-друу Джарлакса. Группа, включая Дор'кра, который помогал им перемещаться по опасным пещерам, наконец, достигла Гонтагрима. Злой вампир знал, что только гном Делзун может открыть путь в великий город, обезвредить его ловушки и вывести из строя кузницу. После того, как великие врата распахнулись, охранные барьера были благополучно пройдены, и группа наткнулась на рычаг, отключающий ковку. Дор'кре мысленно управлял Атрогатом, и тот был вынужден потянуть за рычаг, пробуждая первородный огонь, Магера. Последовавшее за этим извержение вулкана обрушилось на близлежащий город - Невервинтер.

К Году Пробужденных Спящих, 1484 АД, друу захватили территорию вокруг кузницы и некоторые нижние шахтерские туннели, где они заставляли работать рабов. В том же году Дом Ксольларрин получил официальное разрешение покинуть Мензоберранзан и переехать в новое поселение, получившее название К'Ксольларрин. Незадолго до прибытия Матроны Зирит войска друу (под командованием Дома Бэнре) захватили Артемиса Энтрери и его товарищей и пытали их или заставляли работать. Возрожденные Соратники Зала, вошедшие в Гонтагрим, чтобы освободить Тиблдорфа Пвента от его вампирического проклятия, узнали о плениении Энтрери и отправились его спасать. В ходе последовавшей битвы друу были вынуждены временно отступить, и многие комнаты поселения были разрушены. Однако прибыли Зирит и Матрона-мать Квентл Бэнр и, по-видимому, двинулись восстанавливать город.

В Году Свитков Пустоты, 1486 АД, город был отвоеван армией дварфов из Мицрилового Зала и Цитадели Фелбарра во главе с Бруенором Баттхаммером, Коннерадом Браунанвилем и Эмерусом Варкроуном. После сражения Коннерад из Мицрилового Зала был посмертно удостоен чести стать первым королем Гонтагрима, за ним последовал Эмерус из Цитадели Фелбарра, который вскоре после этого также скончался от ран. В результате Бруенор стал третьим королем Гонтагрима.

Старый Иллуск

Основанный древними Северянами с западного острова Руатима, Иллуск неоднократно сносился и восстанавливался. Его народ стоял перед великими трудностями при расширении своей цивилизации за пределы первоначального города, прежде всего потому, что орки, гиганты и другие хищные существа угрожали им со всех сторон. Ни одна из деревянных построек старого Иллуска не пережила разрушительных действий времени, войны и огня.

Первоначальные основатели Иллуска предпочитали рунную магию, и они использовали руны, глифы, символы и подобную магию, чтобы защищать свои крепости, дома и гробницы. Беженцы-нетерезы, переселявшиеся Иллуск, приняли и отшлифовали использование рунной магии, комбинируя ее с мощной персональной защитой своих мантей заклинаний, чтобы сковать сеть заклинаний, обеспечивавших защиту от бездесущих опасностей Севера.

Иллусканские гробницы этого более позднего периода содержат много книг заклинаний нетерезов, скрипетры и другие изделия, принесенные беженцами из Нетерила.

Ведущая Башня Тайного Знания

Эта древняя многошпильная башня была возведена более семнадцати столетий назад, чтобы защитить Иллуск от фаэрических существ, которые могли преследовать убегающих нетерезов до их нового дома. Хотя башня стала теперь домом Тайного Братства, она не особенно изменилась с тех дней, когда здесь собирался Великий Заговор. Ведущая Башня содержит много порталов, ведущих на другие планы, включая демиплан «тень» самой башни.

Лейрел из Семи Сестер заключила многих из лилей-нетерезов и демилей Великого Заговора в теневом демиплане башни, из которого столетиями пытаются сбежать. Другие сбежали в руины Иллуска и стали жить в его древних подземных гробницах. Многие из оберегов, заключающих Старых, были расколоты, но некоторые остаются на своих местах, и с тех пор даже лидеры Тайного Братства не смеют освобождать этих злобных владык Искусства.

Руины Иллуска

Руины первоначального города Иллуск гнездятся в пределах города Лускан, на южном берегу Реки Миар. Крошащиеся укрепления, разбитые башни, поваленные статуи и взломанные входы в гробницы, заросшие ползунами и лозой, покрывают область, равную нескольким городским кварталам. Каменные стены вокруг руин немногое делают для защиты жителей Лусканы от опасной нежити, живущей в древних подземных кладбищах, и паразитов, занимающих останки поверхностных структур.

Множество арканистов-нетерезов, сбежавших со своей родины, жили, умерли и были захоронены со своей магией в Иллуске. Сегодня богатые горожане Лусканы продолжают хоронить своих мертвый в мавзолеях на южной оконечности руин, среди рушащихся хранилищ и заплесневелых гробниц. Рунические стражи и архаичные обереги заклинаний охраняют древние палаты похорон и туннели под мавзолеями.

Фалорн

На Совете Топора и Стрелы лунные эльфы Ардипа, щитовые дварфы Дардата, скальные гномы Долблунда, халфлинги Секомбера и люди Делимбайрана согласились объединиться, создав новое королевство по имени Фалорн, или Царство Трех Корон. Фалорн продержался меньше столетия, прежде чем пал перед последовательными волнами атак гоблиноидов и орков.

В последние годы Фалорна злыне, утомленные враждой с орками, отошли от Фалорна и ушли на Эвермит. Дварфское население, к тому времени очень уменьшившееся, отступило в защищенные твердыни глубоко под Темными Холмами (теперь известными как Несчастные Холмы) или переместилось на восток, чтобы присоединиться к Аммариндару.

ДЕЛИМБАЙРАН

Королевство Человека быстро возникло после падения Фалорна, прежде всего потому, что люди региона имели насыщную потребность союза с другими народами. Провозгласив своими все территории, которые некогда были частью Фалорна, Король Джавиларх II построил новое королевство, названное Делимбайран. Большинством его народной массы были люди, но гомы и халфлинги региона, желающие оставаться в союзе и подчиняться правлению нового короля, также приветствовались.

Для решения проблемы орков король построил цепь пограничных замков по восточному краю Высокой Пустоши, чтобы держать орков этой области под контролем. За следующие пятьдесят лет, в течение периода, известного как Бесконечная Битва, люди Долины Делимбайр проводили повторяющиеся военные налеты на южную Высокую Пустошь и Горы Меча, чтобы вырезать орков там, где они жили.

Затем бедствие поразило молодое королевство. В процессе преобразования в лица Темная Мать Лалондра Ворул, правящая высокая жрица Шар, принесла смерть всем Истинным Служителям Шар, длительное здоровье которых она привязала к себе. Исчезновение Лалондры и общий упадок старшего духовенства Хозяйки Ночи разрушили силу церкви Шар, подстрекая ее недисциплинированных подчиненных бунтовать в городах по Побережью Меча. Король Давид приказал своим отрядам ужесточить меры, по будив шарранского фанатика пожертвовать собой, убив монарха Делимбайрана.

Смерть короля и отсутствие законного наследника погрузили Королевство Человека в несвоевременную гражданскую войну. В следующем году оркские налетчики из Высокого Леса наводнили многие из недавно провозглашенных королевств-осколков Делимбайрана, уничтожая их в огнем и мечом. Герцог Каландор (тайно поддержанный магами, позже сформировавшими Соглашение) сковал союз среди враждующих лордов, и их объединенные силы в конечном счете победили орков. Это краткое сотрудничество в конце концов закончилось враждой среди королевств-осколков, но Королевства Человека больше не было.

ДЕЛИМБАЙРАН, СИЯЮЩИЙ ГОРОД

Город Делимбайран прожил лишь несколько десятилетий после краха Королевства Человека. В 714 АД битва между извергами и эльфийскими и дварфскими защитниками отдаленного Гантлгрима резко закончилась сильным разрушением Врат Воина. В результате взрыв прорвался сквозь портал и за Врата Песен, лежащих в королевской цитадели в сердце Делимбайрана. Эти безудержные магические энергии сожгли многое из Светлого Города, также опустошив окружающую область. Лишь горстка артефактов никогда процветающей цивилизации людей сохранилась до наших дней в долине низин реки Делимбайр.

Смеющаяся Пустота

К югу от Реки Делимбайр, прямо в северо-западном краю Мглистого Леса, находится старый дварфский карьер, называемый Смеющаяся Пустота. Многочисленные входы ведут из этого карьера к дварфской твердыне под Горой Иллефарн.

Бесконечные сумерки правят в лесистой области в пределах 1 -мильного радиуса пустоты, независимо от времени дня. Меландрак, таинственный самозванный Король Лесов (нейтральный мужчина дикий эльф воин-друид) наблюдает за этой затемненной секцией леса. Немногие смеют забредать сюда, так как говорят, что Меландрак весьма неодобрительно смотрит на тех, кто нарушает мир его царства.

Гора Иллефарн

Под холмами к востоку от Даггерфорда находятся протяженные руины дварфской твердыни, включающие лабиринт жилых кварталов, залов, цехов, шахт, секретных дверей и туннелей. Дварфы, покидая эту твердыню, оставили после себя множество магических изделий, управляющих землей и водой.

Верхние уровни комплекса были заняты дварфами Кланя Железоедов. Более низкие уровни - дом племен гоблинов, орков, огров и троллей, возглавляемых некромантом-нежитью по имени Келтас Страх (хаотично-злой мужчина человек некромант). После его смерти от рук авантюристов более десятилетия назад Келтас вернулся терроризировать дварфов как морг. Он и его последователи поклоняются Миркулу в оскверненной святыне Морадина, перепосвященной мертвому богу.

Механические насосы, что построенные древними дварфами для выкачивания воды с нижних секций шахт, давно прекратили функционировать, так что самые низкие секции туннелей шахты заполнены замораживающе-холодной, грязной водой.

Стоунтурн, Дом Камня.

На восточном краю Леса Ардип стоят руины огромной квадратной башни, построенной дварфами и эльфами Иллефарна. Структура остается в значительной степени неповрежденной, хотя древние битвы заклинианий вместе со многими годами пренебрежения обрушили немало крыш и провалили много ям. Сотни комнат, атриумов, залов и храмов, составляющих Дом Камня, расположены в нарочито случайной манере и защищены причудливыми ловушками дварфской работы. В сердце структуры - Колодец Стоунтурн, древний источник воды, выходящий из озера Подземья Асмаэргингол. Эта связь также позволяет монстрам Подземья и водным элементалам пробираться в руины.

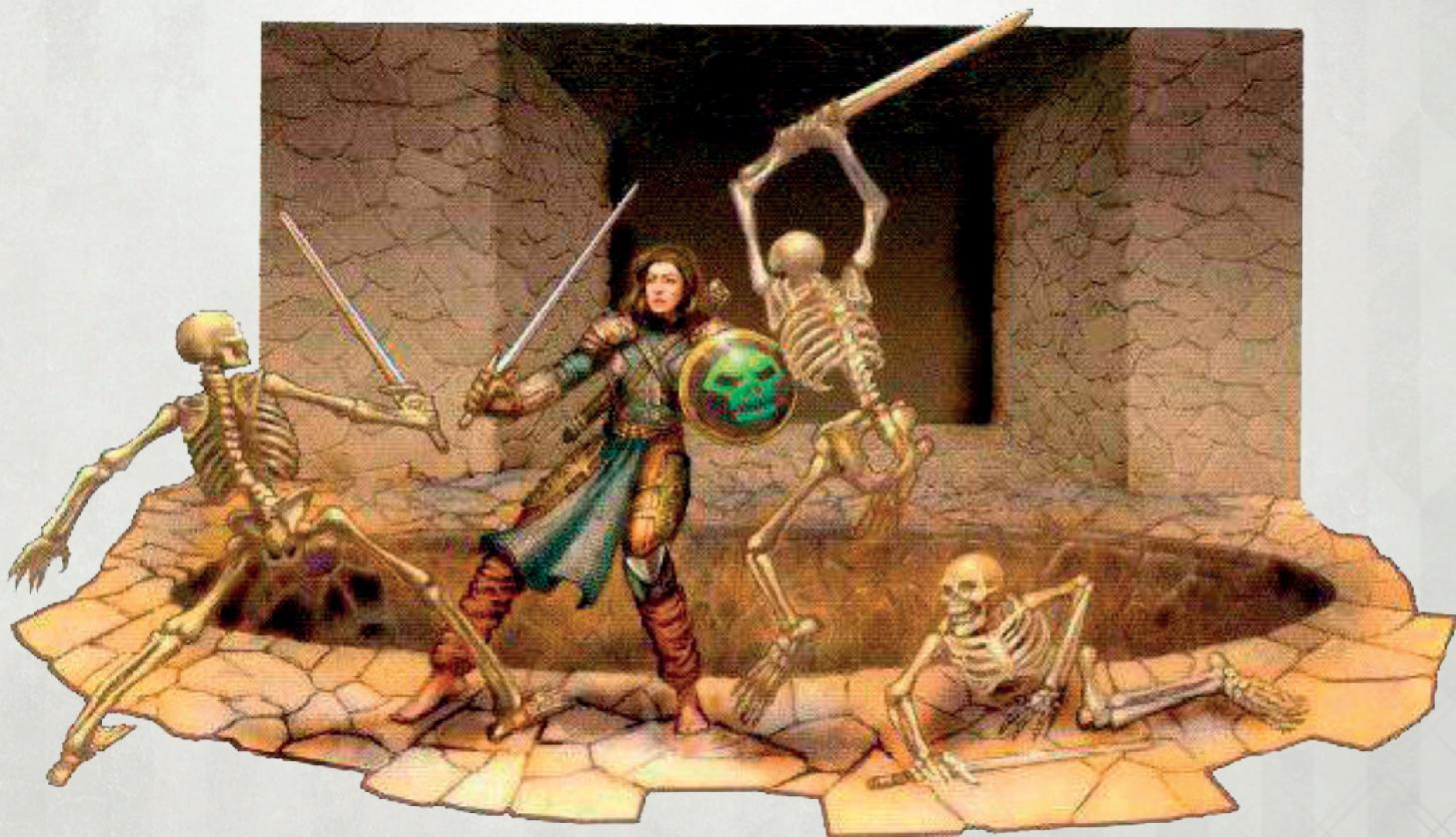
Местный фольклор утверждает, что в Доме Камня есть странный серебряный лес и много других металлических чудес, которые, кажется, не имеют никакой цели. Легенды также говорят о золоте, драгоценных камнях и великом dwarfском арсенале, защищенном всем спектром ловушек, скрытых дверей, магических оберегов и нежитью, оставшейся от убитых воинов-дварфов.

Лунные эльфы Ар дипа прекратили охранять эти руины годы назад, так что авантюристы начали пытаться сразиться с опасностями Дома Камня. Араллия Серебряный Лук (нейтральная женщина лунный эльф-плут), ученица Элайт Кролнобер, изучала руины в течение последних нескольких месяцев, исследуя туннели и выводя из строя ловушки, понемногу прокладывая путь к центральной секции башни.

За тысячелетия на Севере не возникало желающих править им великих империй. Вместо этого невыразимое количество покинутых эльфийских деревень, разрушенных человеческих городов и павших dwarfских королевств остались после себя склепы, могилы, шахты и башни, большинство из которых никогда не появились бы на какой-либо карте. Многие из этих разрушенных мест содержат тайны и скрытые ужасы, никогда не видевшие дневного света.

НАСЛЕДИЕ СТАРОГО СЕВЕРА

Большинство граждан городов Севере блаженно в неведении, не зная длинной и мучительной истории своей земли. Утердип, Лускан, Секомбер, Невервинтер, Даггерфорд и многие другие поселения - преемники эльфийских, dwarfских и человеческих королевств старых времен. Северные поселения с наиболее разнообразным населением (как правило, жители - dwarfы, эльфы, гномы, халфлинги, полуэльфы, полуорки и люди) унаследовали многие из тех же самых проблем, перед которыми стояли их предки.



МЕСТО ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ: ТВЕРДЫНЯ НА ГРАНИЦЕ

Крепость Гримманта «Твердыня Мрачного Плаща» расположилась на холме в центральной области Скал, по западным склонам, глядящим на Реку Мирап. Госелм Гонфри, немертвый король-вор Гримманта, управляет опасной бандой воров, убийц и других объявленных вне закона, решив возродить королевство, которое он поклялся заполучить при жизни.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Пограничное королевство Гримманта было основано людьми в восточных Скалах в 272 АД, в течение длинного перерыва в орочьих атаках. В 304 АД Лорд Гонфри узурпировал трон после убийства старого короля, но он правил лишь год, прежде чем в свою очередь был убит отравленной стреей убийцы. Народ Гримманта захоронил своего ненавидимого «короля-вора» глубоко под Скалами. Двумя годами позже Гриммант был уничтожен ордой орков Тысяча Мук, продвигающейся к Невервинтеру и Иллуску.

Гонфри дремал в смерти в течение столетий, но его истрия не была закончена. В месяцы, предшествующие Времени Неприятностей, бог смерти Миркул желал подарить Гонфри дар несмерти и преобразовал его в рыцаря смерти.

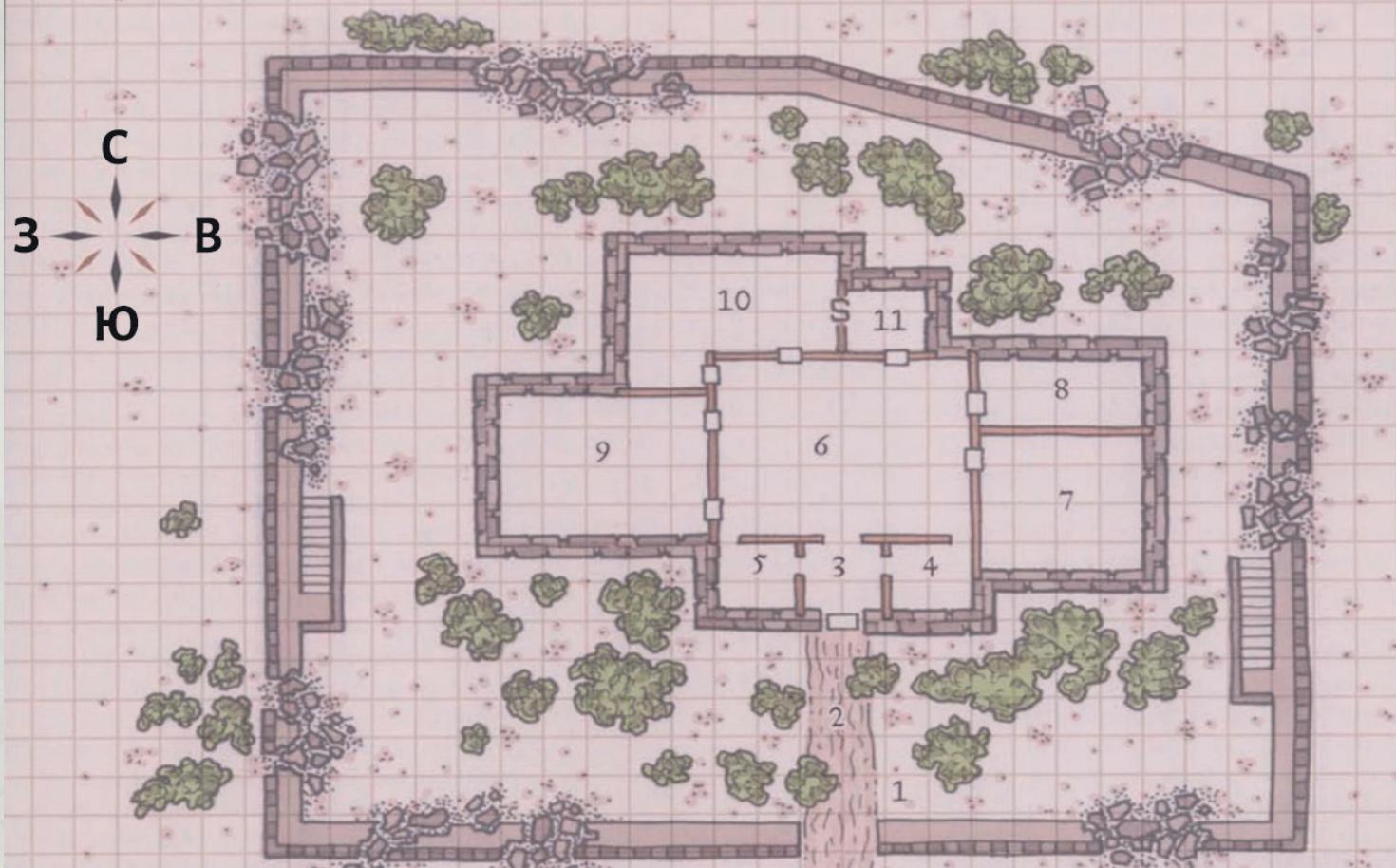
Планы, которые Миркул строил в отношении своего нового служителя, были навсегда утеряны, когда сам бог погиб в Утердине. Гонфри годами блуждал по Северу и наконец возвратился домой, в руины Гримманта.

Вернувшись в свою старую твердыню, Гонфри собрал маленькую банду людей, которая, как он надеется, станет основой нового королевства. При помощи иллюзий Куаэрель Номмингтуна, своего «придворного мага», Гонфри скрывает свою природу нежити от других, даже при случае обедая с ними.

ОСОБЕННОСТИ ТВЕРДЫНИ

На твердыне все еще видны следы шрамов древних оркских атак, включая проломленные стены, разбитые крыши и сломанные ворота и двери. Охранники Гонфри, которые в настоящий момент на службе, размещены как отмечено, но те, кто не на дежурстве, могут быть найдены в любой общественной области твердыни.

КРЕПОСТЬ ГРИММАНТАЛ



ПОМЕЧЕННЫЕ ОБЛАСТИ

Следующие области помечены на карте Крепости Гrimмант:

1. ВНЕШНЯЯ ОБЛАСТЬ

Вековая, каменная, стена вокруг этой заброшенной твердыни возвышается примерно на 10 футов. В отдалённом прошлом это место, очевидно, было много раз атаковано, судя попробоям и толстым трещинам, паутинам расползающимся по его стенам. У подножия полуобрушенных зубчатых стен твердыни лежат упавшие камни и остатки строительного раствора, и сорняки растут там, где некогда были большие ворота.

2. ВХОДНОЙ ПУТЬ

Эта проложенная, дорожка из ламаного камня ведет через открытые арочные ворота к паре забаррикадированных дверей - очевидно, главному в.входу в твердыню. Тернистая ежевика, крапива и сорняки растут с обеих сторон дорожки. На дальней восточной и западной сторонах внутренней стены каменные лестницы ведут к 5 -футовому проходу через вал. Обшитая железными полосами деревянная входная дверь твердыни забаррикадирована с внутренней стороны.

Забаррикадированные двери: 1 дюйм толщиной; 30 единиц здоровья каждая; для поломки сложность броска **Атлетика 22**.

Внутри четыре головореза [Thug] стоят на страже на дорожке прямо внутри области ворот в течение дня. Они довольно расслаблены, один или двое обычно спят. Охранники немедленно бросают вызов любому приближающемуся к твердыне по входному пути, требуя сказать, что за дела у них в Крепости Гrimмант. Торговцев и караваны с товарами на продажу приглашают, всех остальных просят сдать оружие перед входом. Если их спросить, охранники в качестве владельца твердыни называют Лорда Гонфри.

10 зм каждому охраннику позволяет посетителям сохранить оружие и получить сопровождение к Лорду Гонфри. Если завязывается ссора, четыре охранника вместе нападают на самого большого противника, как правило бойцовского типа. Они сначала используют свои арбалеты, если есть достаточно времени беспрепятственно стрелять перед вступлением в рукопашную. Как только один из охранников падет, остающиеся используют сигнальные рожки, чтобы вызвать помощь, и еще четыре охранника прибывают через 5 раундов после этого.

3. ГЛАВНЫЙ ВХОД

Входная комната этой твердыни имеет 15 -футовой высоты стены, на которых видны следы войны, как и на стенах снаружи. На полу полно грязи и сломанных каменных плит. Три прохода, ведущие из комнаты, кажется, когда-то были с дверьми, но теперь они отсутствуют.

Если охранники сопровождают сюда игроков, один из них идет сообщить Гонфри, что есть посетители, а остальные остаются с персонажами.

4. НАВОЗНАЯ КУЧА

Кучи гниющего мусора и отбросов покрывают пол этой сырой, темной палаты, и воздух сильно пахнет зловонием. Четыре прорези для стрел, высотой 2 фута и шириной 6 дюймов каждый, выстроились вдоль южной стены комнаты. Писк паразитов идет откуда-то из-под мусора.

Жители твердыни сбрасывают сюда мусор. Здесь живут Рой крыс [Swarm of rats], питающиеся по ночам мусором. Крысы отчаянно защищают свою территорию и нападают на первого же, кто входит в комнату.

5. ПОСТ ОХРАНЫ

Четыре прорези для стрел в южной стене этой комнаты позволяют легко защищать эту часть твердыни. Бревно служит как общим стулом для охранников, а лестница на северной стене ведет к двери-ловушке в потолке.

Охранники требуют, чтобы посетители назвали себя и заявили о своем деле. Если их не ожидают, посетителям, прибывшим ночью, предлагают покинуть область и возвращаться утром, когда охраны «сможет получше взглянуть» на них. Регулярные охранники могут быть подкуплены, чтобы открыть забаррикадированные двери к твердыне, но аллипы - нет.

Охранники стреляют из своих луков в любого, блуждающего по земле или пытающегося открыть забаррикадированные двери. Аллипы используют свою специальную атаку бормотания, а затем нападают на вторгшихся. Если бой вспыхивает здесь, охрану немедленно поднимают по тревоге. Тремя раундами позже четыре охранника прибывают из области 7. Бринт (см. область 6) немедленно сообщает об атаке Гонфри в области 10.

Ночная битва с аллипами привлекает внимание области 7 за 1d4 раундов. Прибыв, охранники держатся позади, пока не будут побеждены аллипы.

Ночью охранники спят в области 9. В течение дня аллипы присоединяются к Гонфри в области 10.

6. ВЕЛИКИЙ ЗАЛ

Эта палата служит тронной комнатой и палатой для аудиенций. Прочтайте или перефразируйте следующее, чтобы объяснить присутствие или отсутствие Бринта.

Стены этого великого каменного зала в высоту 20 футов. Остатки фресок на стенах указывают на прежнюю элегантность этого места. 10-футового диаметра отверстие в потолке показывает, что шахта, открывавшаяся в сланцевой крыше, едва прикрыта соломой.

Первоначального трона короля нет, и Гонфри поручил Бrintу, человеку, столь же квалифицированному в резьбе по дереву, сколь и в убийстве, вырезать новый.

Если не звучит тревога, то, когда прибывают персонажи, Бrint деловито вырезает трон, ему помогают два охранника. Иначе он готовится встретить вторгшихся. Бrint квалифицирован в использовании яда и никогда не рискует случайно отравиться при применении яда на оружии.

7. ОБЕДЕННЫЙ ЗАЛ/КУХНЯ

Грубо высеченный деревянный стол тянется вдоль северной стены. С полдюжины освежеванных кроликов лежит на столе рядом с грудой репы и сушеных трав. Бочки эля и воды стоят под столом. Комната также содержит три маленьких квадратных столика и многочисленные скамьи.

Когда эта комната функционировала как библиотека Гриммантла, она содержала налоговые бухгалтерские книги, записи о рождениях и другие документы государства. Теперь охранники используют ее, чтобы готовить и потреблять пищу. Охрана готовит пищу на длинном столе вдоль северной стены, затем готовит его в большом каменном камине, который служит временной духовкой. Большинство пищи - тушеное или жареное мясо.

Четыре охранника в этой палате готовят пищу и заcusывают её тушенкой и элем. Охранники не ожидают борьбы в этой комнате. Быхва тывая оружия, они опрокидывают столы, пинают скамьи на путь персонажам и причиняют так много волнения, насколько возможно, чтобы подготовить твердыню к присутствию вторгшихся.

Громкая борьба в этой комнате приведет сюда из области 6 Бrintа и его двух помощников за 5 раундов, если с ними уже не разделялись.

8. АРСЕНАЛ

Ряды тяжелых арбалетов висят на каждой из стен этой большой палате. На полу - заряды, стрелы, клинки, доспехи и пара деревянных щитов.

Эта защищенная область размещает текущий арсенал твердыни. Охранники Гонфри забрали большинство этого оснащения в набегах на торговые фургоны, путешествующие к Мирабару. Рыцарь смерти надеется экипировать свою армию при помощи своего постоянно растущего тайника.

Деревянная Дверь 1 дюйм толщиной, 15 единиц здоровья, сложность броска **Атлетика 18** для поломки; сложность вскрытия замка 20.

Палата содержит 20 тяжелых арбалетов с 400 болтами, кольчугу, 5 комплектов кожаных доспехов, 2 комплекта проклённых кожаных доспехов, 8 кинжалов, 3 длинных меча, 50 дротиков и 2 щита.

9. БАРАКИ

Две дюжины грубо сделанных деревянных кроватей с соломенными матрасами выстроились вдоль восточной и западной стен этой палаты. Огонь пылает в двух каминах на южной стене.

Эта защищенная область размещает текущий арсенал твердыни. Охранники Гонфри забрали большинство этого оснащения в набегах на торговые фургоны, путешествующие к Мирабару. Рыцарь смерти надеется экипировать свою армию при помощи своего постоянно растущего тайника.

Эта область - бараки охраны. В любое время от четырех до восьми охранников отдыхает здесь. Охранники (от 4 до 8), см. область 2 для статистики.

10. ПАЛАТА КОРОЛЯ-ВОРА

Стены этой богатой палаты украшены драпировками и гобеленами, изображающими рыцарей в битве. В центре комнаты стоит огромная квадратная кровать, покрытая тонкими простынями и тяжелым одеялом. Декоративно орнаментированный деревянный стол с соответствующим стулом и немаленький платяной шкаф завершают обстановку.

Гонфри не экономил, заполнив свою палату королевскими атрибутами, которыми он наслаждался при жизни. Его платяной шкаф полон нарядов, купленных в Невервинтере.

Гонфри проводит большинство своего времени в этой палате, появляясь только обедать со своими отрядами и помогать отбивать вторгшихся. Хотя рыцарю смерти не нужен отдых, он каждую ночь делает вид, что спит здесь. Он использует свое кольцо маскировки себя, чтобы выглядеть как живущий человек всякий раз, когда ожидает встречи со своим войском.

Госелм Гонфри - Мужчина человек рыцарь смерти (нежити) воин. Языки: Общий, Иллусканский, Эльфийский, Орочий. Взрыв бездыны: Раз в день Гонфри может производить 20-футового радиуса шар естественного огня. Эта атака имеет дальность 760 футов и наносит 9d6 пунктов огненного урона Гонфри может вызывать одиночное извергское верховое животное, чтобы оно служило его верховым животным. Его последнее верховое животное было убито, и он не может вызвать другое в течение еще 6 месяцев. Гонфри не может быть изгнан, но он может быть выслан в Девять Адов при помощи заклинания святое слово. Он может привлекать низшую нежити в последователи (гуль, скелеты, призраки или зомби) в пределах 200-мильного радиуса. Он большинство времени подавляет эту способность, потому что он предпочитает мертвым компании живых.

Гонфри иммунен к воздействующим на разум эффектам, яду, эффектам сна, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам и любому эффекту, который требует спасброска стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен. Он не подвержен дополнительному урону от критических попаданий, несмертельному урону, урону способностей его показателям физических способностей, или смерти от массивного урона. Он не может быть поднят, а восстановление работает, только если он пожелает. Он имеет темновидение до 60 футов.



Имущество: +2 кираса, +2 полуторный меч, Рукавицы силы огра [Gauntlets of ogre power], Кольцо невидимости [Ring of invisibility], 900 зм.

Гонфри бесстрашен в битве. Когда он обнаруживает вторгшихся, он немедленно рвется в бой, размахивая мечом. Поскольку он предпочитает держать свой статус нежити в тайне, он не использует умения, связанные с нежитью, если ему не кажется, что он проигрывает бой.

11. ПАЛАТА МАГА

Эта роскошная спальная палата снабжена широким ковром, тонко вырезанным стулом, декоративным столом, украшенным орнаментом, и изящной кроватью.

Всю мебель в этой комнате изготовил Бринт (см. область 6). Каменная дверь-ловушка в эту комнату не дает посетителям удивить Куаэрель. Каменная дверь 6 дюймов толщиной, очков здоровья 90; сложность броска **Атлетика 22** для поломки.

Сигнальная ловушка - магическое устройство; эффект заклинания Сигнал тревоги [Alarm]; сложность поиска бросок Внимательности 16, сложность Магия или **Атлетика 26** для поломки устройства.

Куаэрель Номмингтун - «придворный маг» Гrimmantla, занимает эту палату. Колдунья заверила свою лояльность Гонфри, но видит в нем средство для достижения главного - а именно богатства и силы. Как только она превзойдет его в сиle и навыках, она планирует убить его и взять контроль над твердыней. Тем временем её заклинания иллюзий помогают Гонфри скрывать свой статус нежити от других.

Куаэрель Номмингтун - Женщина человек колдун. Языки: Чондатанский, Общий, Дварфский, Эльфийский, Иллусканский, Орочий. Фамильяр Куаэрель - лептушая мышь по имени Ифсо.

Куаэрель пытается изворачиваться или обманом выйти из боя, если удивлена мощными вторгшимися. Она не желает умирать за Гонфри и может раскрыть его статус нежити, чтобы избежать смерти. Вынужденная биться, она накладывает на себя Мерцание [Blink], а затем обращается к своим заклинаниям магии иллюзии.

Под кроватью - три сундука, содержащие одежду, карты и книги. Колдун не держит здесь никаких сокровищ.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Как только Гонфри убит, все выжившие охранники его банды рассеиваются. Если и Куаэрель и Бринт выживают, они объединяются и начинают строить свои собственные планы набегов на руины Севера, надеясь стать бандитскими лордами.

ГЛАВА 10: АРТЕФАКТЫ ПРОШЛОГО



ногие из утерянных империй Фаэруна могли похвастаться магией, способной поколебать мир. Многие из более опасных артефактов этого периода давно уже были разрушены или захоронены. Однако, иногда одна из этих древних реликвий вслыхает на поверхность среди запасов сокровищ некоего устрашающего монстра или в руках сильного разумного, связанного с древним прошлым.

Хотя и менее мощные, чем великие артефакты, созданные магами старых времен, многие из этих древних магических изделий - сами по себе мощные инструменты. Некоторые были весьма распространены на пике империй, породивших их, но другие даже тогда были редки или уникальны. Все они теперь весьма редки, и многие историки и мудрецы хорошо бы заплатили за возможность их исследовать.

ОПИСАНИЯ МАГИЧЕСКИХ ИЗДЕЛИЙ

Следующие магические изделия были разработаны и созданы гражданами утерянных королевств Фаэруна.

Оружие

Оружие различных видов - возможно, самые обычные устройства, которые можно найти среди руин утерянных империй. Волшебники и жрецы этих давно мертвых королевств произвели неизмеримое количество простого +1 или +2 оружия и комплектов доспехов, многие из которых используются до сих пор. Однако, некоторые из специальных способностей, популярных в старые временах, теперь весьма редки.

ТАБЛИЦА 10-1: ОПРЕДЕЛЁННОЕ ОРУЖИЕ

Предмет	Тип	Настройка	Цена
Камни пращи арматора	Необычный, Оружие (боеприпас)	Нет	225 зм за шт.
Копье Моргура	Очень редкий, Оружие (длинное копьё)	Да	1,900 зм
Светлый лук Делимбайры	Очень редкий, Оружие (длинный лук)	Да	1,700 зм

КАМНИ ПРАЩИ АРМАТОРА

Оружие (боеприпас), необычный

Эти + 1 пули для пращи были созданы специально для Сэммкола Чертополоха, одного из двух халфлингов-арматоров Миф Драннора. Каждый камень производит эффект заклинания Замедление [Slow] (сложность спасброска 14) на любое существо, которое попадает, чтобы более короткие ноги халфлингов не являлись помехой при поиске преступника. Oko-ло двухсот камней пращи арматора было создано до убийства Сэммкола в 519 АД.

КОПЬЕ МОРГУРА

Оружие (длинное копьё), очень редкий (требуется настройка)

Унесенное из Иллуска налетчиками Утгара Гардолфссона, это тяжелое копье из сумеречного дерева увенчано острием, вырезанным из кости дракона, и объято розовым пламенем. После смерти его владельца оно перешло к одному из двенадцати сыновей Утгара, в конечном счете став традиционным оружием лидера племени Красного Пони. Копье Моргура было утеряно, когда вождь Красных Пони рискнул войти в Подземье через проход под курганом предков Одного Камня.

Копье Моргура - + 1 длинное копье, блестящее от энергии (Вечный огонь [Continual flame]). Кроме того, любое существо, которого оно касается, покрывается розовым Огонём фей [Faerie fire] на 1 раунд. Также оно позволяет владельцу раз в сутки использовать заклинание Газообразная форма [Gaseous form].

СВЕТЛЫЙ ЛУК ДЕЛИМБАЙРЫ

Оружие (длинный лук), очень редкий (требуется настройка)

Созданный из древесины фандара перед падением Иэрлэнна, этот + 1 длинный лук пылает серебристым светом, словно факел. Стрела, выстреленная из этого длинного лука, в полете становится посеребренным оружием, и любое существо, пораженное ей, подвержено эффектам Огня фей [Faerie fire] серебрянного цвета. Оружие никогда не возвращалось из павшего Миф Драннора, и легенды утверждают, что оно все еще находится в Городе Свитков.

КОЛЬЦА

Магические кольца, созданные древними магами и жрецами, оказались столь же долговечными, как и их оружие. Фактически, многие из обычных колец, типа колец защиты или невидимости, весьма стары, имея сотни лет истории за собой. Некоторые из колец, однако, остались затерянными в веках.

Описания колец

Следующие кольца можно изредка встретить в запасах сокровищ монстров, в затерянных могилах или в других скрытых местах.

ТАБЛИЦА 10-2: Кольца

Предмет	Тип	Настройка	Цена
Извергское кольцо	Кольцо, редкий	Да	15,000 зм
Кольцо нашептанных мыслей	Кольцо, очень редкий	Да	30,000 зм

ИЗВЕРГСКОЕ КОЛЬЦО

Кольцо, редкий (*требуется настройка*)

Извергские кольца выглядят как маленькие, ржавые полоски иззубренного железа. Однажды в день носящий извергское кольцо может принимать форму любого извергского существа, демона или дьявола, которое может быть вызвано заклинанием Призыв высшего демона [Summon greater demon]. Только одна форма может быть принята при каждом использовании, но носящий получает все экстраординарные, подобные заклинаниям и сверхъестественные способности принятой формы. Тип носящего изменяется на исчадие, дела я его уязвимым к заклинаниям и эффектам, которые затрагивают злых экстрапланарных существ. Эффекты, которые иначе выслали бы носящего на другой план, вместо этого немедленно заканчивают эффект, оставляя носящего ошеломлённым на 1 раунд. Иначе, преобразование продолжается 20 минут.

Связывающие демонов нары создали множество этих причудливых колец, чтобы иметь возможность принимать формы извергских существ. Некоторый использовали свои кольца, чтобы биться рядом с вызванными демонами; другие использовали их, чтобы принять более соответствующую форму для вызванных извергов.

КОЛЬЦО НАШЕПТАННЫХ МЫСЛЕЙ

Кольцо, очень редкий (*требуется настройка*)

Кольцо нашептанных мыслей позволяет носящему его подчинять противников издалека. Носящий может использовать Послание [Sending] три раза в день, Внушение [Suggestion] раз в день и Множественное внушение [Mass suggestion] раз в неделю. Любой из эффектов внушения может по желанию использоваться в соединении с функцией шепчущего ветра. В таком случае массовое предложение нацеливается на все существа в области шепчущего ветра, принимая во внимание, что предложение нацеливается на одно случайно определяемое существо в области Послания.

СКИПЕТРЫ

Скипетр - изящное изделие, выглядящее во многом подобно палочке или жезлу. Скипетры в общем более мощны, чем жезлы, но их сделать легче, чем посохи. Скипетр может содержать одно или два заклинания до 7-го уровня. При вызове желаемого эффекта владелец использует уровень заклинателя (минимум 6 -й) и сложность спасброска, установленные изготавителем скипетра.

Скипетры обычно делаются из бронзы, железа, серебра или другого металла и украшены резьбой или инкрустированы драгоценными камнями. Скипетр имеет длину примерно 2 фута и весит от 1 до 3 фунтов. Он имеет декоративный оголовник в форме когтя дракона, кристалла, сжатого кулака или некоторого округленного объекта. Типичный скипетр имеет 10 единиц здоровья, сложность поломки 24.

Наложение заклинания из скипетра - обычно действие. Чтобы активировать скипетр, владелец должен направить его или размахивать им. Скипетр имеет 50 зарядов при создании. Каждый из эффектов заклинаний, которые он содержит, можно использовать столько раз, сколько потребуется, до предела остающихся в скипетре зарядов. Однако, скипетр, содержащий два заклинания, может требовать различного количества зарядов для каждого из эффектов. Заклинания с 1-го по 4 -й уровень используют 1 заряд, в то время как заклинания 5-го используют по 2 заряда. С 6-го по 7 -й уровень используют по 3-4 заряда.



ОПРЕДЕЛЕННЫЕ СКИПЕТРЫ

По скольку скипетр может объединять два диаметрально различных эффекта заклинаний, большинство из них подобны друг другу. Однако, существовало два специфических вида скипетров, которые часто создавались в древних землях: взрывной скипетр нетерезов и серебряный анк Ра.

ТАБЛИЦА 10-3: СКИПЕТРЫ

Предмет	Тип	Настройка	Цена
Серебряный анк Ра	Жезл, очень редкий	Да	15,000 зм
Взрывной скипетр нетерезов	Жезл, очень редкий	Да	18,000 зм

СЕРЕБРЯНЫЙ АНК Ра

Жезл, очень редкий (*требуется настройка*)

Формой подобный петлеголовому кресту, серебряный анк был обычен в древнем Малхоранде. Чтобы использовать его, владелец должен взяться за петлю и направить основание креста на цель. Серебряный анк содержит заклинания Стена света [Wall of light] (5-й круг заклинаний, 2 заряда) и Лечение ран [Cure wounds] 1к8 + ваш модификатор базовой характеристики (5-й круг заклинаний, 1 заряд). Скипетр имеет 50 зарядов.

ВЗРЫВНОЙ СКИПЕТР НЕТЕРЕЗОВ

Жезл, очень редкий (*требуется настройка*)

Сравнительно короткий и с толстой рукояткой, взрывной скипетр содержит Молния [Lightning bolt] (5-й круг заклинаний, 2 заряда), наносящий 10д6 урона электричеством, и Электрошок [Shocking grasp] (4-й круг заклинаний, 1 заряд), наносящую 16 урона электричеством. Скипетр имеет 50 зарядов.

ПОСОХИ

В отличие от колец и чудесных изделий, посохи несколько необыкновенны среди сокровищ павших земель. Поскольку это мощное оружие часто широко используются владельцами во время бедствий, большинство их к моменту падения владельцев имеет немного зарядов или вообще не имеет их. Таким образом, посохи, которые можно найти в руинах утерянных королевств Фаэрнуна, редко имеют больше парочки сохранившихся зарядов.

ОПИСАНИЯ ПОСОХОВ

Хоть они и изготовлены давно, следующие посохи все еще могут быть найдены в различных частях Фаэрнуна.

ТАБЛИЦА 10-4: ПОСОХИ

Предмет	Тип	Настройка	Цена
Малый посох Сильверимуна	Посох, очень редкий	Да	15,000 зм
Тирсус друида	Посох, редкий	Да	18,000 зм

МАЛЫЙ ПОСОХ СИЛЬВЕРИМУНА

Посох, очень редкий (*требуется настройка*)

Алустрисль из Сильверимуна создала менее дюжины этих посохов. Каждый сделан из богатого чардрева, отделан тяжелыми серебряными инкрустациями и увенчен мягко пылающим лунным камнем. По крайней мере один меньший посох Сильверимуна лежит в руинах Крепости Хеллгейт; большинство других находятся в руках заклинателей, которым доверяет Леди Сильверимуна или в ее собственных хранилищах. Алустрисль иногда поручает посох достойному герою с добрым сердцем и сильным желанием помочь Серебряным Маршам.

Меньший посох Сильверимуна позволяет использование следующих заклинаний:

- Видение невидимого [See invisibility] (1 заряд)
- Полёт [Fly] (1 заряд)
- Переносящая дверь [Dimension door] (2 заряда)
- Оживление вещей [Animate objects] (3 заряда)
- Пляшущая молния [Chain lightning] (3 заряда)
- Удержание чудовища [Hold monster] (3 заряда)
- Создание прохода [Passwall] (3 заряда)
- Силовая стена [Wall of force] (3 заряда)
- Пляшущая молния [Chain lightning] (4 заряда)
- Сфера неуязвимости [Globe of invulnerability] (4 заряда)

ТИРСУС ДРУИДА

Посох, редкий (*требуется настройка*)

Лесной эльф-друид Краэнот Дриэль создал первый известный тирсус более шестисот лет назад. Великий друид был убит при защите Высокого Леса против сил танаруков из Крепости Хеллгейт. Его тирсус уволокли в эту грязную трещину как часть военной добычи лордов-демонов, но текущее его местоположение неизвестно.

Несколько из понесших тяжелую утрату аколитов Краэнота создали свои собственные версии этого посоха, чтобы почтить своего убитого мастера. Теперь существует множество вариантов, и они могут быть найдены в руках способных друидов на север до Люркунда и на восток - до лесов Кормантора.

Типичный тирсус друида выглядит как скрюченный посох, вырезанный из цельной части дуба, сумеречного дерева или вейрвуда, с большой сосновой шишкой, надежно установленной в навершии. Его древко обернуто виноградной лозой, которая остается зеленой круглый год.

Тирсус друида позволяет использование следующих заклинаний.

- Рост растений [Plant growth] (1 заряд)
- Разговор с растениями [Speak with plants] (1 заряд)
- Шипы [Spike growth] (1 заряда)
- Поиск животных или растений [Locate animals or plants] (2 заряда)

ЧУДЕСНЫЕ ИЗДЕЛИЯ

Многие из древних империй, типа Нетерила и Кормантира, были знамениты разнообразием и изысканностью их магических изделий. Многие из более крупных или «расходных» магических изделий разрушились в пыль после нескольких десятилетий без ухода, но другие оказались весьма долговечными.

ОПИСАНИЯ ЧУДЕСНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Чудесные изделия древнего Фаэруна были сработаны для разнообразия целей. Первоначальная цель каждого из предметов дается в его описании ниже, наряду с его способностями.

ТАБЛИЦА 10-5: ЧУДЕСНЫЕ ИЗДЕЛИЯ

Предмет	Тип	Настройка	Цена
Боевой плащ Викаэна	Чудесный предмет, очень редкий	Да	15,000 зм
Гиираэгизир	Чудесный предмет, редкий	Нет	18,000 зм
Диадема Чилнота	Чудесный предмет, очень редкий	Да	25,000 зм
Золотой шарик Силуваниди	Чудесный предмет, очень редкий	Да	36,000 зм
Телкиира	Чудесный предмет, легендарный	Да	50,000 зм
Упряжный доспех	Доспех (средний), редкость варьируется	Да	2,500 зм, 7,000 зм, 25,000 зм
Шарик бурь	Чудесный предмет, легендарный	Да	85,000 зм
Шлем Аоксара	Чудесный предмет, редкий	Да	12,000 зм

БОЕВОЙ ПЛАЩ ВИКАЭНА

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Этот просторный изумрудно-зеленый плащ изрезан запутанным наброском, сделанным золотой нитью. Каждая из двух его застежек - золотой диск, гравированный гербом давно затухшего калишитского благородного семейства и увенчанный маленьkim изумрудом.

Боевой плащ Викаэна предоставляет носящему неограниченный Доспехи мага [Mage armor] и + 1 бонус ко всем спасброскам, пока вы носите плащ.

Но его самая захватывающая сила проходит от его застежек. По команде каждая застежка может хранить один предмет, тем же способом, что и сумка хранения. Тронув застежку (бонусное действие), носящий может немедленно вызывать изделие себе в руки.

ГИИРАЭГИЗИР

Чудесный предмет, редкий

Эти камеи из слоновой кости были популярны среди богатых граждан Миф Драннора на высоте города. Гиираэгизиры значительно разнятся на вид, основываясь на доме первоначального владельца и эстетике создателя. Каждый из них - в основном овальная камея из слоновой кости с металлической булавкой на задней части для прикрепления его к одежде носящего. Поверхность слоновой кости гравирована неким знаком или глифом (знаки отличия дома, портрет любимой и т.п.), и внутри него скрыт (для поиска сложность проверки Внимательность 20) маленький контейнер, способный содержать предметы до 2 кубических дюймов размером.

Камея прикреплена к контейнеру маленькими скользящими направляющими. Ношение камеи в сдвинутом виде предоставляет носящему +2 бонус Классу Доспеха в течение 1 минуты (эффект заклинания Щит веры [Shield of faith]). Эта способность может использоваться только раз в день для типичного гиираэгизира, но некоторые из них имеют улучшенную версию эффекта, что позволяет использовать эту функцию трижды в день.

ДИАДЕМА ЧИЛНОТА

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Созданная в ранние дни Кормантира водным эльфом-волшебником в подарок его возлюбленной - лунной эльфийке, этот узкий кружок из серебра обрамлен маленькими аквамаринами. В центре установлен крошечный платиновый морской кот с гривой из чистого золота.

Диадема Чилнота функционирует как шапка подводного дыхания (то есть даёт неограниченno Подводное дыхание [Water breathing]) и позволяет носящему использовать Свобода перемещения [Freedom of movement] до 1 часа в день, хотя на сей раз это не должно использоваться последовательно. Кроме того, статуэтка морского кота оживает по команде, как если бы это была Статуэтка чудесной силы [Figurine of wondrous power]. Морской лев [Sea lion] (см. «Руководство Монстров») может быть вызван два раза в неделю и остается до 6 часов.

Золотой шарик Силуваниди

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

В трудные дни Силуваниди солнечные эльфы великих благородных домов сработали магические шарики, дающие защиту против магического нападения врага. Эти изделия, называемые золотыми шариками Силуваниди, владельцы могли носить на тонких цепочках, подобно кулонам: На некоторые были даже наложены заклинания, чтобы они плавали вокруг своих владельцев, подобно камням юн.

Каждый шарик - сфера 1 -дюймового диаметра из самого чистого золота, отмеченная символом дома благородного силуванидского семейства. Эти шарики настолько дорого делать, что каждый благородный дом обладал лишь одним, который традиционно носил его старший член.

Золотой шарик Силуваниди содержит Контрзаклинание [Counterspell], наложенное ячейкой 5 уровня. Шарик может раз в день поглощать одно заклинание или подобную заклинанию способность, нацеленную только на его владельца. Носящий не получает понимания, позволяющего идентифицировать использованное против него заклинание.

Когда Иэрлэнн и Шаррвен завоевали Силуваниди, большинство золотых шариков было конфисковано и помещено в безопасные хранилища. Многие из освобожденных силуванидских феери теперь стремятся вернуть свои украденные наследственные сокровища.

Телкиира

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Телкииры - мощные драгоценные камни знаний, носимые лидерами самых могущественных кланов эльфов. Каждая телкиира содержит знания, навыки и иногда даже фрагменты индивидуальности каждого из эльфов, ранее носивших ее. Лишь несколько из этих устройств пережили разрушение Миф Драннора и других павших эльфийских царств, и большинство оставшихся ревниво охраняются их домами. По крайней мере, за минувшие тысячетелетия лишь несколько телкиир попали в руки других существ.

Будучи помещенной на лоб эльфа, телкиира даёт следующие преимущества.

- Носящий получает +4 бонус на спасброски Мудрости.
- Носящий получает +4 бонус к Интеллекту.
- Телкиира содержит 10 зарядов, каждый из которых реакцией добавляет бонус мастерства к проверкам, основанным на Интеллекте, Мудрости или Харизме. Телкиира восполняет 1к6+1 потраченных зарядов каждый день на рассвете. Если вы потратите последний заряд, бросьте к20. При результате 1, телкиира закрывается.
- Телкиира функционирует как книга заклинаний. Волшебник может «писать» заклинание в телкиире без выплаты обычной материальной стоимости, хотя он все же должен потратить нормальное время, чтобы сделать это. Владелец может удалять заклинания и заменять их новыми по своему усмотрению.

- Телкиира может поддерживать до десяти различных отчётивых воспоминаний, каждое до 1 часа длиной. Носящий, получает доступ к одному из этих воспоминаний, испытывает его, как будто он был тем, кто сделал эту запись. Запись памяти требует 1 действия, независимо от его длины. Телкииры часто содержат важные или ценные воспоминания их предыдущих владельцев.

Только эльф или существо с эльфийской кровью (например, полуэльф) может благополучно носить телкииру. Любое другое существо, приложивающее камень у себя на лбу, теряет два уровня персонажа и не может использовать ни одну из способностей телкииры. Этот негативный эффект остается при ношении телкииры и исчезает, как только она убрана. Телкииры часто запираются, чтобы не дать посторонним эльфам воспользоваться их преимуществами. Эльф, носящий запертый телкиир не получает выгод, описанных выше, кроме бонуса к Интеллекту и на спасброски Воли.

Любой член дома, клана или семейства, которое имеет данную телкииру, может запирать или отпирать ее действием. Любой другой носящий может делать попытку проверки Интеллекта или Харизмы (сложность 20 для любой), чтобы открыть запертую телкииру. Неудача означает, что носящий должен ждать достижения своего следующего уровня, прежде чем пытаться снова.

Упряжный доспех

Доспех (средний), редкость варьируется (+1 редкий, +2 очень редкий, +3 легендарный) (требуется настройка)

Созданные волшебниками душной земли пустыни Калимшан, эти простые переплетения хлыстов кожи и цепной кольчуги обеспечивают все выгоды от ношения доспеха без проблем, которые металлическая оболочка может причинить на опаляющемся солнце. Вес 1 фнт. Доспех предоставляет носящему неограниченный Доспехи мага [Mage armor] и бонус от +1 до +3 к КД, в зависимости от качества доспеха.

Шарик бурь

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Шарик бурь - устройство наблюдения, сделанное из кристаллической сферы около 6 дюймов в диаметре. Оно функционирует подобно хрустальному шару, позволяя использовать заклинание Наблюдение [Scrying] (спасбросок Мудрость 16 - отменяет). Кроме того, зритель может производить эффект Власть над погодой [Control weather] раз в день. Этот эффект сосредоточен на персоне или месте, которое зритель может видеть в хрустальном шаре во время вызывания этой способности.

Искусство создания шарика бурь было тщательно хранимой тайной иллусканских волшебников, так что лишь считанные единицы этих устройств существуют сегодня.

Шарик бурь - особенно мощный инструмент для защитников портового города, так как владелец может обнаружить враждебный флот намного раньше, чем он приблизится, и захлестнуть его жестокой бурей, которая, кажется, происходит, словно из ниоткуда.

ШЛЕМ АОКСАРА

Чудесный предмет, редкий (*требуется настройка*)

Аоксар, великий dwarfский герой Аммариндарса, сработал этот металлический шлем с открытым лицом, чтобы идентифицировать соотечественников при ужасной потребности на поле битвы и прибыть им на помощь. Он также позволил ему передавать последние желания павших их семействам. Носящий шлем Аоксара может использовать Обнаружение зла и добра [Detect evil and good] и Разговор с мёртвыми [Speak with dead] раз в день. Вес 3 фн.

АРТЕФАКТЫ

Поскольку многие из переживших прошлое скрывают превосходят любую нормальную магию, они попадают в категории малых и главных артефактов. Древние культуры Фаэруна произвели бесчисленные артефакты и реликвии, большинство которых надежно заперты подальше бдительными владельцами или так захоронены в забытых или недоступных местах, что никто не сможет достичь их без воистину эпических возможностей.

МАЛЫЕ АРТЕФАКТЫ

Древние культуры Фаэруна полны магией великой силы, так что малые артефакты были тогда намного более привычным явлением, чем сейчас.

ОПИСАНИЯ АРТЕФАКТОВ

Некоторые из наиболее известных артефактов древних земель Фаэруна описаны ниже.

ТАБЛИЦА 10-6: МАЛЫЕ АРТЕФАКТЫ

Предмет	Тип	Настройка	Цена
Мифаллар	Чудесный предмет, легендарный (<i>требуется настройка</i>)	Нет	100,000 зм
Нетерские свитки	Свиток, легендарный	Нет	150,000 зм

МИФАЛЛАР

Чудесный предмет, легендарный

Мифаллар - обычно большой, полированный кристалл размером с рост человека, хотя он может быть и другой формы. Подобно мифали, мифаллар создает область чистой магической энергии размером с город. Однако, в отличие от мифали мифаллар всегда включает главную специальную способность, которая разрешает создание и использование квазимагических изделий.

Квазимагические изделия функционируют в точности подобно нормальному магическим изделиям в пределах границ мифаллара, но становятся инертными вне его границ. Аркансты-нетерезы, первыми обнаружившие и использующие мифаллары, увидели в этом ограничении справедливую сделку, начиная с того, что стоимость создания любого квазимагического изделия, независимо от его мощности, ускоряет процесс создания в 2 раза и уменьшает в 2 раза стоимость создания. Это открыло создание предметов даже заклинателям низкого уровня и сделало выполнимым создание мощных, почти артефактных изделий, типа анклавов на летучих вершинах гор. Без мифалларов Нетерил никогда не достиг бы своей золотой эры.

НЕТЕРСКИЕ СВИТКИ

Свиток, легендарный

Существует два набора нетерских свитков, каждый из них состоит из пятидесяти отдельных свитков. Один полный набор находится в глубинах Башни Песен Ветра в руинах Миф Драннора, где принимает форму золотого букового дерева, известного как Күэсс Ар Терантвар (Золотая Роща Скрытого Знания). Другой набор был разбит и главным образом утерян. По крайней мере до Года Падения Луны (1344 АД) три свитка из этого последнего набора находились в Зале Мглы под Деревом - Дедушкой Высокого Леса. Еще два находятся в Склепе Хстака, который теперь погребён песками западного Анорача. Некоторые из оставшихся свитков были разрушены, и местоположение и текущее состояние тех, что остались, неизвестны.

Каждый свиток - это лист тонкого прокатанного золота 8 на 10 дюймов, гибкого как бумага и весящий 1 фн. Серебристое магическое письмо ползет по его поверхности, выглядя почти живым. Небольшой размер свитка противоречит колеблющемуся количеству информации, которую он содержит. Как только одна «страница» текста прочитана, письмена плывут и сдвигаются по листу, превращаясь в следующую страницу текста. В целом требуется приблизительно один месяц, посвященный изучению, чтобы рассмотреть единственный нетерский свиток.

Нетерские свитки формируют основу современной магической теории на Фаэруне. Фактически каждый маг, кто создававший любую часть Искусства начиная с возышения Нетерила, получил свое знание, хотя бы и косвенно, от нетерских свитков. Следовательно, многое из информации, содержащейся в этих свитках, теперь рассматривается в магическом сообществе Фаэруна как общепринятая истинна.

Однако, нетерские свитки все еще содержат богатство информации, полезной для любого изучающего Искусство.

Прочтение даже одного нетерского свитка предлагает значительное понимание Искусства. Любой персонаж, изучающий его, немедленно получает уровень в колдовском классе на свой выбор.

Нетерские свитки разделены на пять глав, покрывающих различные аспекты Искусства. Персонаж, сумевший прочитать все десять свитков, составляющих главу, получает дополнительное преимущество, характер которой зависит от изучаемой темы. Главы свитков и выгоды, которые они обеспечивают, детализированы ниже:

Арканус Фундаре (*Основы Магии*): +15 бонус к проверкам Магии; +1 к сложности спасбросков от всех заклинаний.

Магикус Креар (*Заклинания Создания*): Стоимость любого создаваемого магического изделия снижается до 50% от нормальной. Возможность накладывать больше свойств на предмет.

Майор Креар (*Главное Создание*): Вы получаете умение создавать конструкты; любой голем или другая созданная конструкция имеют максимальные очки здоровья.

Планус Механус (*Изучения Планов*): Раз в день позволяет использовать заклинание Уход в иной мир [Plane shift] и игнорировать любые враждебные или изнурительные планарные эффекты окружающей среды.

Аре Фактум (*Создания Артефактов*): Неизвестно. Если рассуждать логически, эта глава нетерских свитков преподавала читателю, как создавать артефакты. Однако, необходим некий дополнительный ключ, чтобы отпереть этот набор свитков, и заклинатели Башни Песен Ветра так и не обнаружили его.

Выгода, полученная от изучения главы, применяется только к колдовскому классу персонажа. Например, если жрец 15/волшебник 5 изучал свитки Главного Создания и попытался создать голема божественной магией, голем не будет иметь максимальных очков жизни.

ГЛАВНЫЕ АРТЕФАКТЫ

Древние культуры Фаэруна произвели много главных артефактов, но лишь несколько вновь появились в наши дни.

ОПИСАНИЯ АРТЕФАКТОВ

Следующие уникальные изделия - главные артефакты.

ТАБЛИЦА 10-7: ГЛАВНЫЕ АРТЕФАКТЫ

Предмет	Тип	Настройка
Корона Драконых Слез Шаррвена	Чудесный предмет, легендарный	Да
Аривелар Керим, Клинок Войны	Оружие (длинный меч), легендарное	Да
Арифаэрн Керим, Клинок Искусства	Оружие (длинный меч), легендарное	Да
Аркор Керим, Клинок Короны	Оружие (длинный меч), легендарное	Да
Первый Имаскаркана	Чудесный предмет, легендарный	Да
Пятый Имаскаркана	Чудесный предмет, легендарный	Да

КОРОНА ДРАКОНЬИХ СЛЕЗ ШАРРВЕНА

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Корона Драконых Слез Шаррвена - тонкой работы диадема, сделанная из тонких мифриловых цепей, украшенных крошечными алмазами. Большая слеза короля, содержащая образ величественного серебряного дракона, висит в центре, где может касаться брови носящего.

Корона Драконых Слез Шаррвена имеет свойства амулета зеленого камня и защищает носящего как заклинание Сокрытие разума [Mind blank]. Носящий также получает +4 бонус на спасброски против эффектов заклинаний школы некромантии или любого эффекта, который транспортировал бы носителя в другое место или измерение. Если такой эффект не предполагает спасброска, носитель может делать попытку спасброска Мудрости со сложностью 20, чтобы отменить эффект. Наконец, Корона Драконых Слез Шаррвена делает носящего иммунным к магическому и немагическому устрашению и позволяет носителю говорить, понимать и писать на Драконьем.



ЭЛЬФИЙСКИЕ КЛИНКИ КОРМАНТИРА

Эти три легендарных меча были выкованы тысячи лет назад, когда была основана великая империя Кормантира. Один из них был выкован для коронала (правитель) Кормантира, один - для главы оружия (главный воин империи), и третий - для главы заклинаний (главный волшебник империи). Все три меча с тех пор были утеряны - два около времени падения Миф Драннора, и третий - за много столетий до этого. Возвращение эльфам хотя бы одного эльфийского клинка, не говоря уже обо всех трех, заработает авантюристу постоянную дружбу и благодарность жителей Эльфийского Двора - особенно теперь, когда дроу вторглись в самое сердце Кормантира.

Все три эльфийских клинка весят 4 фн и настаивают на собственном выборе владельцев. Каждый имеет свои собственные критерии для выбора и наказывает недостойных кандидатов своим способом, но для владения любым эльфийским клинком персонаж должен иметь доброе мировоззрение и по крайней мере 15 -й уровень.

Персонаж, желающий стать владельцем эльфийского клинка, должен взяться за рукоятку с твердым намерением связаться с оружием и вытянуть его из ножен. Описание каждого оружия дает некоторые принципы, на которых оно основывает свое решение по выбору кандидата, но заключительный вердикт принадлежит Мастеру Игры. Персонаж, воспринятый, как недостойный владеть эльфийским клинком, подвергается уникальной форме наказания, которое показано в описании оружия ниже.

После того, как эльфийский клинок принял персонажа, он становится настроенным на него и может вызывать его в свою руку бонусным действием, пока находится на том же самом плане. Как только эльфийский клинок связывается с персонажем, он остается связанным с ним до смерти персонажа, или пока он не совершил некий печальный проступок против своего мировоззрения или против эльфийского народа. Если владелец не делает немедленных попыток искупить свой проступок, клинок наказывает его, как если бы персонаж потерпел неудачу при привязке.

Каждый из эльфийских клинков имеет несколько свойств, общих с другими, а также имеет свой собственный набор уникальных способностей, используемых только его избранным владельцем. Все они - +3 магические длинные мечи, также они затормаживают процесс старения так, что владелец старится на 1 год в течение каждых 2 лет, которые проходят, пока персонаж обладает эльфийским клинком.

АРКОР КЕРИМ, КЛИНОК. КОРОНЫ

Оружие (длинный меч), легендарное (требуется настройка эльфом с добрым мировоззрением)

Также называемый Клинком Правителя, этот меч кажется сделанным из сырого железа и имеет изъеденную и бугристую поверхность. Издалека он напоминает длинный меч, вырезанный из камня. Древняя Эльфийская руна короны отпечатана золотом чуть выше крестовины. Рукоять украшена тремя жёлтыми сапфирами. Аркор Керим пылает золотым светом, потрескивающим по его поверхности подобно разрядам молнии.

Клинок Короны в последний раз видели в 666 ЛД, когда Сринши исчез с ним после использования мощной магии для восстановления Башни Правления. Ученые полагают, что Клинок Короны знал о надвигающемся падении города, так что он убрал себя и Сринши с Фаэруна, чтобы гарантировать, что не попадет в руки Армии Тьмы. Если эта теория правильна, Арвандор - самое вероятное место отдыха Аркор Керима.

В дополнение к стандартным силам эльфийских клинков, Клинок Короны дает своему владельцу доступ к мистическому знанию трех эльфийских высоких магов, что запасено в трех драгоценных камнях, украшающих его гарду и рукоять. Этот приток знания предоставляет владельцу +10 бонус на все проверки Магии и +5 бонус по всем другим проверкам Интеллекта. Кроме того, говоря командное слово, владеющий Аркор Керимом может использовать заклинание Лечение ран [Cure wounds] или Область истины [Zone of truth] - три раза в день на выбор.

Аркор Керим - самый строгий из эльфийских клинков, когда доходит до оценки предполагаемого владельца. Кандидат должен иметь законно доброе мировоззрение, и благо Кормантира и эльфийского народа должно для него стоять превыше всего. Кроме того, персонаж, стремящийся владеть Клинком Короны, должен иметь экспертность в Убеждении и Выступлении.

Штраф для недостойного персонажа, пытающегося установить связь с Аркор Керимом, столь же прямой, сколь и финальный - его поглощает золотой огонь, который сжигает персонажа дотла за 1 раунд (Сложность спасброска Телосложение 22 - частичный успех, который означает, что субъект получает вместо этого 40дб магического урона). Персонаж, отмеченный недостойным и впоследствии возвращенный из мертвых, насовсем теряет возможность повторно настроиться на клинок.

АРИВЕЛАР КЕРИМ, КЛИНОК ВОЙНЫ

Оружие (длинный меч), легендарное (требуется настройка эльфом с добрым мировоззрением)

Лезвие этого длинного меча сияет подобно полированному серебру, оставаясь совершенно зеркальным независимо от того, что с ним происходит. Синее и серебряное пламя постоянно лижет лезвие, крестовину и рукоять и безопасно окружает руки владельца всякий раз, когда клинок обнажен. На крестовине - Эльфийская руна, означающая «оружие».

Когда Лорд Орим Ястребиная Песня пал в битве при осаде Искривленной Башни в Году Мимолетных Теней (-331 АД), Клинок Войны вспрыгнул и отчаянно его защищал некоторое время. Однако, в конечном счете дроу сумели парализовать клинок магией, так что и великий герой, и его магический меч были утеряны во тьме под Искривленной Башней. За столетия с тех пор сотни эльфов искали Аривелар Керим, но никто не добился успеха.

В дополнение к стандартным силам эльфийского клинка, Клинок Войны позволяет своему владельцу раз в день призывать заклинание Стена клинков [Blade barrier]. Кроме того, владелец может три раза в день использовать Бычью Силу из заклинания Улучшение характеристики [Enhance ability], а также неограниченное использование Обнаружение зла и добра [Detect evil and good].



Чтобы владеть Клинком Войны, персонаж должен иметь хаотически доброе мировоззрение. Кроме того, клинок ищет владельца с военными навыками (владение воинским оружием) и высокой Харизмой (минимум 20). Если Клинок Войны считает делающего попытку эльфа недостойным ритуала настройки, оно проворачивается в его руке, делая одиночную атаку (+20 рукопашная атака, урон 1d8+11/17-20). Если потенциальный владелец - не эльф или полуэльф или имеет злое мировоззрение, Клинок Войны неистово атакует 1d6 раундов (+29/+24/+19/+14 рукопашная атака, урон 1d8+ 11/17-20). Магическое лечение ран, причиненных недостойному кандидату, возможно только при успешной проверке Магия сложностью 25.

АРИФАЭРН КЕРИМ, КЛИНОК ИСКУССТВА

Оружие (длинный меч), легендарное (требуется настройка эльфом с добрым мировоззрением)

Этот длинный меч кажется выкованным из твердой тьмы. Его лезвие абсолютно чёрное, и кажется твердым как камень, но в то же время выглядит как пленка масла. Бритвенно острый скошенный край лезвия пылает тонкой багровой линией энергии, окружающей темноту - источник магического света эльфийских клинков. Обнаженный, Клинок Искусства потрескивает подобно молнии, ударяющей в металлический щит, и при покачивании он испускает острый гудящий звук, словно жужжение рассерженной пчелы (хотя владеющий может заглушить этот последний звук, если пожелает). Удар клинка по объекту или оружию крайне тих, независимо от того, насколько силен удар. Рельеф в багровом сиянии на основании темного лезвия - Эльфийская руна, часто используемая для показа работы высокой магии.

Клинок Искусства был утерян при Битве Сияния Звезд в 714 АД, когда глава заклинаний Джосидиах Старим пожертвовал собой, чтобы сломить армию юголов, штурмующих школу магии в городе Миш Драннор. Сокрушенный и почти побежденный, глава заклинаний наложил магию ужасной силы, поглотившую чистым белым пламенем большинство юголов и почти всю школу. Когда пламя стихло, не осталось никаких следов от главы заклинаний и его меча. Некоторые мудрецы полагают, что оба они ушли в Сердце Двеомера или в Арвандор, но нет никаких свидетельств в пользу этих теорий.

В дополнение к стандартным способностям эльфийского клинка, Клинок Искусства позволяет использующему его читать любое заклинание, используя скорее силу меча, чем традиционные методы колдовства. Любое заклинание, прочитанное владеющим Клинком Искусства, автоматически получает выгоды от умений метамагии.

Аккуратное заклинание, Непреодолимое заклинание, Неуловимое заклинание без использования единиц чародейства. Кроме того, уровень накладываемых заклинаний для школы воплощения, считается, как если бы оно было наложено с использованием ячейки на 1 уровень выше.

Владеющий Клинком Искусства может также использовать Рассеивание магии [Dispel magic] и Обнаружение магии [Detect magic] - три раза в день на выбор.

Клинок Искусства требует, чтобы его владелец был нейтрально-добрый по мировоззрению и способным читать заклинания 8-го круга. Кроме того, он желает себе владельца со страстью к магии (экспертность в Магия) и самоотверженной любовью к Кормантиру и эльфийскому народу. Кандидат, которого Клинок Искусства считает недостойным, временно отлучается от Плетения и становится неспособен читать заклинания любого вида на 1дб лет (сложность спасброска Мудрость 23 - вполовину). Пользователь Теневого Плетения, пытающийся настроиться на клинок, немедленно становится целью заклинания Распад [Disintegrate] (ячейка заклинания 9-го уровня; сложность спасброска 30).

ИМАСКАРКАНА

Семь разнообразных артефактов, все вместе известные как Имаскарканы - самые могущественные из магического оружия и устройств, созданных древними имаскарцами. Говорят, что два из этих изделий - первый и пятый - лежат захороненными в руинах Инупраса, столицы Имаскарской Империи.

ПЕРВЫЙ ИМАСКАРКАНА

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Созданный древним Лордом-Артефактором Инупраса более девяти тысяч лет назад, Первый Имаскарканы - грубо выглядящая зубчатая корона, сделанная из странного лавандового цвета металла. Хотя она была создана для людей, она также утонко устраиваетя на головах других Средних гуманоидов. Тёмно-синий звездчатый сапфир примерно 3 дюймов в диаметре вставлен в переднюю сторону короны. Весит 3 фн.

Первый Имаскарканы, быстро стал символом высшей власти, которой владеют имаскарские императоры. Лорд-Артефактор Юварай носил его, когда погиб в битве против проявившегося бога Хоруса. Артефакт, как полагают, лежит глубоко под песками в руинах Инупраса, недалеко от имперского дворца.

Любой, кто носит Первый Имаскаркану, получает сопротивление заклинаниям и защищен эффектом обращения заклинаний, который может вернуть отправителю любое заклинание. Первый Имаскарканы не может вновь обращать заклинания в течение 24 часов.

Первый Имаскарканы также содержит собранное знание лордов-артефакторов империи и может ответить на много вопросов об имаскарских обычаях, политике и магии. Однако, он не вступает в беседу и предлагает только самые краткие ответы на конкретные вопросы (+20 бонус к проверкам История про Имаскар).

Кроме того, любой носящий корону может использовать следующие подобные заклинания способности: 3/день - Рассеивание магии [dispel magic], Пробуждение разума [Awaken], Знание легенд [Legend lore] (только имаскарские изделия), Телепортация [Teleport], Истинное зрение [True seeing]; 1/день - Врата [Gate]. Уровень заклинаний - 9-ый круг.

Сопротивление заклинаниям короны и способность обращения заклинаний всегда активны, кроме отмеченного выше. Любой другой силой нужно командовать, чтобы она функционировала как действие. Корона отвечает только на команды, сказанные на Роушоме, древнем языке Имаскара. Если команда отдана на любом другом языке, носящий немедленно становится целью эффекта Слабоумие [Feeblemind] (сложность спасброска Мудрость 20 - отменяет его).

ПЯТЫЙ ИМАСКАРКАНА

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Сделанный около восьми с половиной тысяч лет назад, этот скрипет традиционно нес в битву Высокий Генерал армий Имаскара. Последним владельцем Пятого Имаскарканы был Лорд Димаронд, последний генерал Имаскара, павший за пределами Инупраса перед разъяренной толпой во главе с великолепными служителями.

Пятый Имаскарканы - изъеденный, выглядящий разбитым скрипет длиной около 2 футов и 2 дюйма в диаметре, весящий 4 фн. Грубо ограненный аметист размером с человеческий кулак венчает его бронзовую ручку.

Пятый Имаскарканы содержит полную военную историю Имаскара от -7700 АД. Он телепатически отвечает на любые вопросы, заданные об этом (+20 бонус на проверки История относительно военной истории Имаскара).

Любой, кто владеет Пятым Имаскарканой, получает сопротивление заклинаниям и может использовать следующие подобные заклинания способности: 3/день - Очарование личности [Charm person], Вызов страха [Cause fear], Приказ [Command], Пронзание разума [Mind spike]; 1/день - Обет [Geas], Очарование чудовища [Charm monster], Слово силы: оглушение [Power word stun]. Уровень заклинаний - 9-ый круг

Сопротивление заклинаниям скрипета всегда активно. Любой другой силой нужно командовать, чтобы она функционировала как действие. Подобно Первому Имаскаркане, скрипет отвечает только на команды, сказанные на Роушоме, древнем языке Имаскара. Если команда отдана на любом другом языке, владеющий немедленно становится целью эффекта Распад [Disintegrate] (сложность спасброска Телосложение 20 - частичный; только на себя; несомые изделия не затрагиваются).

ГЛАВА 11: МОНСТРЫ ДРЕВНИХ ЗЕМЕЛЬ

Руины павших империй Фаэруна - дом бесчисленного количества монстров. Персонажи, посмевшие исследовать руины прошлого, должны встать перед древней нежитью, хищными паразитами, таинственными конструктами, ужасающими чудовищами и демонами, вызванными и привязанными, чтобы охранять, давно покинутые их хозяевами цитадели.

Эта глава представляет монстров, с которыми обычно можно столкнуться в руинах или вокруг них, а также пустынных областях, оставшихся после того, как древние империи были затянуты в пески времени.

АРАХНИДЫ, ГИГАНТСКИЕ (ARACHNIDS, GIANE)

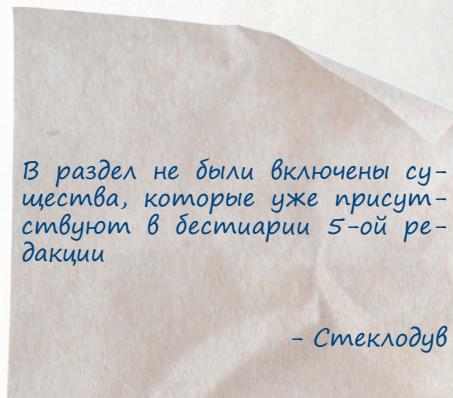
Гигантские арахниды связаны с чудовищными пауками и скорпионами. Хотя они не являются ни столь же широкораспространенными, ни столь же склонными к разновидностям и вариациям размеров, как их более обычные кузены, с гигантскими арахнидами часто сталкиваются около поселений дроу в Подземье, где они иногда приручатся и используются как тягловая сила и военные скакуны. Хотя скорпионы и не считаются паукоподобными, гигантские кнутовые пауки, гигантские кнутовые скорпионы и гигантские солнечные пауки попадают в эту категорию. Все три особенно восприимчивы ко многим формам магии дроу. Также они боятся, захватывая противников и затем сжимая, и кусая их досмерти.

ГИГАНТСКИЙ КНУТОВОЙ СКОРПИОН [GIANE WHIP SCORPION]

Размером с огра, этот паук имеет длинное гладкое тело и шесть веретенообразных ног. Еще две ноги, удерживающиеся у рта существа, оканчиваются крючковатыми клешнями. Два длинных кнутоподобных придатка расут из тела существа позади его цепких передних ног, а третья растет сзади из-под его живота.

Гигантский кнутовой скорпион имеет длину от 8 до 12 футов и весит около 500 фунтов. Его иногда называют чудовищным уропигидом или иногда - гигантским уксусником из-за его ядовитого спрея. Подобно другим гигантским арахnidам, гигантский кнутовой скорпион атакует своим когтям, сжимая и кусая любых противников, которых они могут схватить. Он использует свой ядовитый спрей, чтобы избежать опасности.

Гигантский кнутовой скорпион весьма распространён, как на земле, так и в подземье, и предпочитает уединенный образ жизни, иногда сбиваясь в пары.



ГИГАНТСКИЙ КНУТОВОЙ СКОРПИОН [GIANE WHIP SCORPION]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 32 (4d8+8)

Скорость 50 фут. **лазая** 50 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	2 (-4)

Спасброски Телосложение +5, Ловкость +2

Навыки Скрытность +1, Внимательность +4

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию иммунен ко всем воздействующим на разум эффектам

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 10

Языки -

Опасность 2 (450 опыта)

Инициатива +2

Паучье лазанье. Скорпион может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

ГИГАНТСКИЙ КНУТОВОЙ ПАУК [GIANE WHIP SPIDER]

Это паукообразное существо человеческого размера имеет длинное плоское тело и шесть веретенообразных ног. Еще две ноги удерживаются у его рта и заканчиваются колючими клешнями. Два длинных кнутоподобных придатка расуют из тела существа позади его цепких передних ног.

Гигантский кнутовой паук имеет размер от 6 до 8 футов в длину и весит около 200 фунтов.

ГИГАНТСКИЙ КНУТОВОЙ ПАУК [GIANE WHIP SPIDER]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 12 (2d8+4)

Скорость 40 фут. **лазая** 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	2 (-4)

Спасброски Телосложение +4, Ловкость +4

Навыки Скрытность +4, Внимательность +4

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию иммунен ко всем воздействующим на разум эффектам, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фут.

Языки -

Опасность 1 (200 опыта)

Инициатива +2

Улучшенный захват. Чтобы использовать эту способность, гигантский арахnid должен поразить противника, который, по крайней мере, на одну размерную категорию меньше него, ударом клешней. После чего вторым ударом осуществляется захват. В случае провала спасброска ловкости сложность 11, жертва оказывается зажата в его клешне.

Сжатие. Гигантский арахnid, удерживающий в клешне противника, автоматически наносит урон клешней и может делать атаку укусом с получением максимального урона.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гигантский кнутовой скорпион совершают две атаки клешнями и одну укусом.

Удар клешней. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 10 фут., одна цель. **Попадание:** 5 (1d6 + 2) режущего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. **Попадание:** 6 (1d8 + 1) колюще урона.

Ядовитый спрей. Три раза в день гигантский кнутовой скорпион может выпустить вокруг себя ядовитый пар на расстояние радиусом 10-фут. Это облако функционирует как вдохнутый яд (Сложность спасброска **Телосложения** 14; урон 1d4 ловкости за раунд, пока спасбросок не будет пройден).

Несмотря на внушительный вид его кнутоподобных придатков, это - простые пробники, которые существуют, чтобы исследовать трещины и другие области, которые не может осмотреть. Мудрецы иногда называют гигантских кнутовых пауков чудовищными амбилипигидами, но этот термин редко используется.

Гигантский кнутовой паук пытается захватывать добычу своими когтями и засунуть ее себе в пасть. Этот вид весьма распространён, как на земле, так и в подземье. Гигантский кнутовой паук предпочитает сбиваться в небольшие стаи из 3-5 особей. Но также их можно заметить, как в одиночку или парой.

Паучье лазанье. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Улучшенный захват. Чтобы использовать эту способность, гигантский арахnid должен поразить противника, который, по крайней мере, на одну размерную категорию меньше него, ударом когтем. После чего вторым ударом осуществляется захват. В случае провала спасброска ловкости сложность 11, жертва оказывается зажата в его когтях.

Сжатие. Гигантский арахnid, удерживающий в когтях противника, автоматически наносит урон когтем и может делать атаку укусом с получением максимального урона.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гигантский кнутовой паук совершают две атаки когтем и одну укусом.

Удар когтем. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. **Попадание:** 3 (1d4 + 1) режущего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. **Попадание:** 5 (1d6) колюще урона.

ГИГАНТСКИЙ СОЛНЕЧНЫЙ ПАУК [GIANE SUN SPIDER]

Хотя и похоже на паука, это существо - размером с носорога и имеет цвет верблюда. Из его сегментированного волосатого тела растут десять опор. Две передних опоры толще, чем остальные, и оканчиваются маленькими клешнями. На голове две гигантских подвижных челюсти, и два выпирающих черных глазаглядят недоброжелательно.

Гигантских солнечных пауков легче всего отличить от Больших чудовищных пауков их окраской, которая варьируется от коричневого до желтого. Гигантский солнечный паук имеет 10 футов в диаметре и весит около 250 фунтов.

Мудрецы называют этих существ чудовищными со-лифугидами или чудовищными солпутидами. Менее образованный народ иногда называет их гигантскими пауками-верблюдами или гигантскими ложными пауками.

ГИГАНТСКИЙ СОЛНЕЧНЫЙ ПАУК [GIANE SUN SPIDER]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 45 (6d8+12)

Скорость 40 фт. **лазая** 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	2 (-4)

Спасброски Телосложение +7, Ловкость +4, Мудрость +2

Навыки Скрытие +4, Внимательность +4

Иммунитет к яду

Иммунитет к состоянию иммунен ко всем воздействующим на разум эффектам

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки -

Опасность 2 (450 опыта)

Инициатива +2

Поскольку они испытывают недостаток развитых клешней других гигантских арахнидов, гигантские солнечные пауки имеют более слабые атаки когтями, хотя они все же используют свои хватательные когти тем же способом. Устрашающий укус гигантского солнечного паука восполняет его слаборазвитые клешни.

Этот вид весьма распространён, как на земле, так и в подземье. Гигантский кнутовой паук предпочитает сбиваться в небольшие стаи из 3-5 особей. Но также их можно заметить, как в одиночку или парой.

ГИГАНТСКИЙ СОЛНЕЧНЫЙ ПАУК [GIANE SUN SPIDER]

Большой зверь, без мировоззрения

Паучье лазанье. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Улучшенный захват. Чтобы использовать эту способность, гигантский арахnid должен поразить противника, который, по крайней мере, на одну размерную категорию меньше него, ударом когтем. После чего вторым ударом осуществляется захват. В случае провала спасброска ловкости сложность 11, жертва оказывается зажата в его когтях.

Сжатие. Гигантский арахnid, удерживающий в когтях противника, автоматически наносит урон когтем и может делать атаку укусом с получением максимального урона.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гигантский солнечный паук совершает две атаки когтем и одну укусом.

Удар клешнёй. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 5 (1d6 + 2) режущего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 10 (2d6 + 3) колющего урона.

БАРХАТНЫЙ ЧЕРВЬ, ГИГАНТСКИЙ [VELVET WORM, GIANE]

Это массивное червеподобное одиночное существо медленно ползает на двадцати парах коротких ножек по тёплым болотам. Его кожа ярко-зеленая с синими разводами и сиреневыми пятнами. Два роговидных усика выступают на вершине его головы, над клающими челюстями.

Гигантский бархатный червь - огромная версия беспозвоночных типа гусениц. Он стреляет липкими прядями быстросохнущего клея из своих больших подвижных усиков, чтобы обездвижить добычу.

Гигантский бархатный червь имеет длину приблизительно в 30 футов и весит около 8,000 фунтов.

Гигантский бархатный червь не спешит ловить большинство своей добычи, так что он заманивает свои жертвы в ловушки с kleевыми берегами и затем бросается туда, пожирая свою жертву.

БАРХАТНЫЙ ЧЕРВЬ, ГИГАНТСКИЙ [VELVET WORM, GIANT]

Огромный зверь, нейтральный

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 75 (10d8+30)

Скорость 20 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	11 (+0)	2 (-4)

Спасброски Телосложение +10, Ловкость +3, Мудрость +3

Навыки Внимательность +4

Иммунитет к состоянию иммунен ко всем воздействующим на разум эффектам

Чувства тёмное зрение 60 фут., слепое зрение 60 фут.

Языки -

Опасность 5 (1800 опыта)

Инициатива +0

Яд. Укус, спасбросок Телосложения 18, первичный и вторичный урон 1d4 Телосложению. сложность спасброска основана на Телосложении

Чувство вибраций. Гигантский бархатный червь может находить любое существо в пределах 60 футов, которое находится в контакте с землей.

ДЕЙСТВИЯ

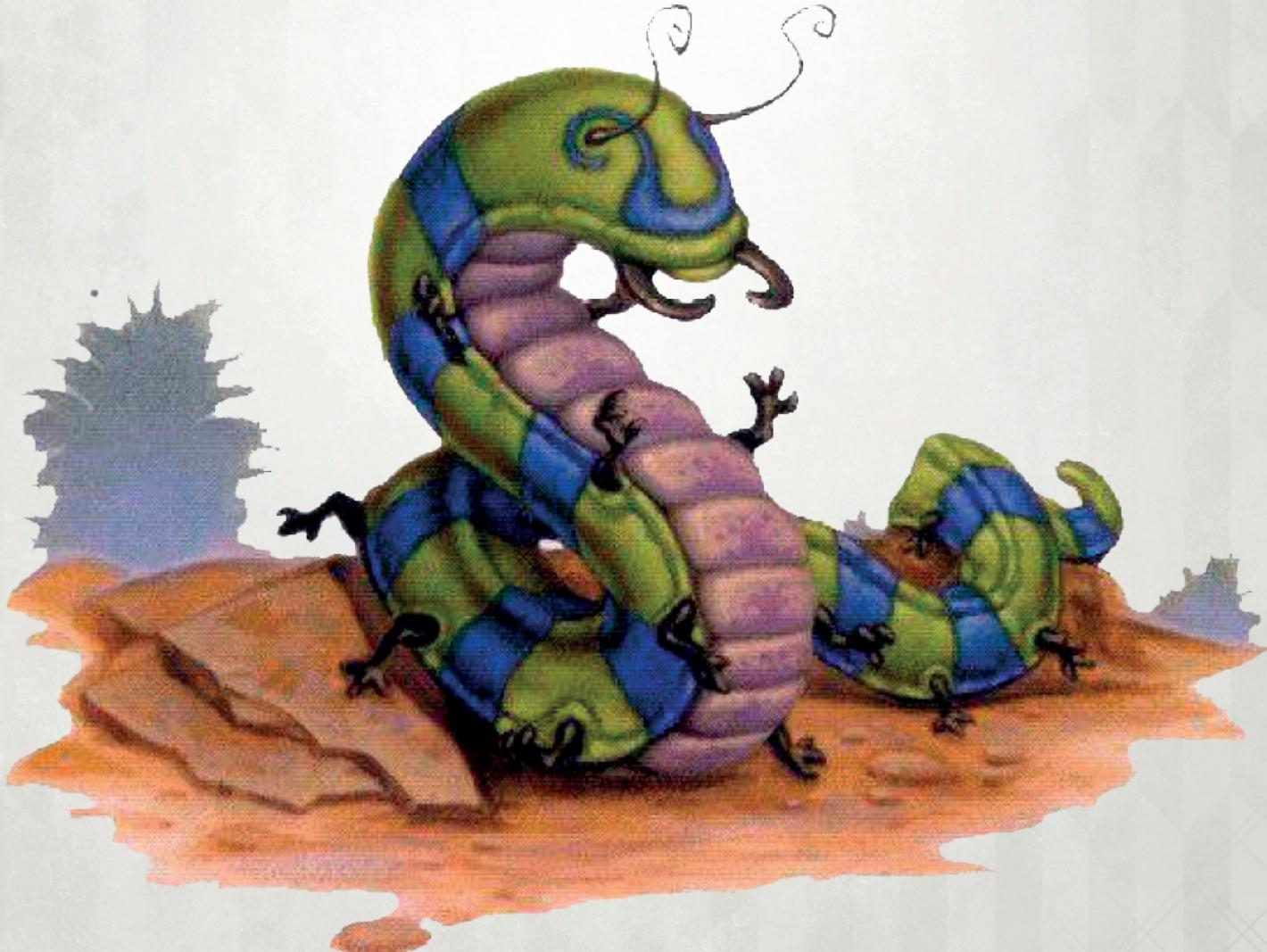
Укус. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: +10 (1d8 + 9) рубящего урона.

Клеевая прядь. Гигантский бархатный червь может выстреливать потоком быстросохнущего клея на расстояние до 100 футов. Любое существо, пораженное kleевой прядью, запутано на 2d4 раундов и должно сделать спасбросок Ловкости 18 или прилепиться к земле, будучи неспособным двигаться. Даже при успешном спасброске оно может двигаться только в половину скорости. Крылатое летучее существо не увязает на земле, но должно делать спасбросок Ловкости 15 или упасть на землю и быть приклеенным.

Существо, удерживаемое на земле kleem гигантского бархатного червя, может вырваться на свободу при успешной проверке Силы 18 или нанеси 10 урона берегу рубящим оружием. Существо, пытающееся счищать клей с себя или существо, помогающее другому существу сделать, тратит действие. Успех автоматический.

Бархатный червь часто вновь бросает клей на уже увязших существ, чтобы не дать им спастись. Каждая дополнительная прядь, поражающая цель, увеличивает сложность проверки Силы для вырывания на свободу на 2 и добавляет 10 здоровья липкой массе и 2 раунда к продолжительности запутанности жертвы.

Для каждого попадания атакующее существо делает бросок урона. Однако, освободившись, существо все еще запутано, пока клей не пройдет постепенно.



ВЛАДЫКА МЕТАЛЛА [MEEALMASEER]

Это странное существо походит на слизняка размером с лошадь. Его блестящая кожа пятнисто-пурпурная, и круглый рот, полный иззубренных зубов, находится чуть ниже четырех следящих глаз. Сломанные осколки металла цепляются за его тело, и частицы ржавых металлических обломков несутся по земле рядом с ним.

Также известный как мечеслизняк, владыка металла - странный подземный хищник с опасными магнитными силами и со слабостью к плоти разумных существ. Он может встречаться, как в одиночку, так и группой до 4 особей.

Владыка металла приблизительно 15 футов длиной и более 1 фута толщиной в середине тела. Он весит примерно 2,000 фунтов.

ВЛАДЫКА МЕТАЛЛА [MEEALMASEER]

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 60 (6d10+27)

Скорость 20 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	6 (-2)	18 (+4)	6 (-2)	13 (+1)	11 (+0)

Спасброски Телосложение +9, Ловкость +3, Мудрость +3

Навыки Внимательность +8

Чувства тёмное зрение 90 фут.

Языки Подземный

Опасность 5 (1800 опыта)

Инициатива +2

Быстрое лечение. Владыка металла излечивает 1 очко жизни каждый раунд, пока имеет по крайней мере 1 очко жизни.

Обнаружение металла. Владыка металла автоматически чувствует присутствие любого металла (минимум 1 фунт) в пределах 60 футов. Точное местоположение не показывается, но владыка металла может брать действие движения, чтобы обратить внимание на направление, в котором находится металл. Находясь в пределах 5 футов от металла, существо знает его местоположение.

Настороженность. Существо нельзя застать врасплох.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: +8 (2d6 + 6) колющего урона.

Первичное оружие владыки металла - его магнетизм. Он предпочитает использовать свою способность телекинеза на неприятных индивидуумов или вероятную добычу, и он может использовать свою способность притягивания, чтобы притянуть несколько противников в пределы досягаемости его металлического шторма.

Магнетизм владыки металла действует только на металлические существа, существа, носящие металлический доспех, или существа, несущие металлическое оружие или щиты. Существа, несущие металлические объекты, могут просто бросить их, чтобы избежать эффекта. Магнетизм владыки металла действует на брошенные объекты также, как и на любые другие бесхозные предметы.

Магнетизм. Владыка металла может создавать магические поля магнитной энергии. Однажды в раунд как свободное действие он может создавать один из следующих эффектов (уровень заклинателя 12-й). Сложность спасброска для этих способностей основан на Харизме, а его магнетизм имеет эффективный показатель Силы 25.

Притягивание. Все металлические существа и объекты в пределах 60 футов от владыки металла опутываются и притягиваются к нему. Сложность спасброска Силы 17, не вызывает атаки возможности. Цели, проваливающие проверку противопоставления движения, притягиваются к владыке металла.

Металлический штурм. Владыка металла может обращать осколки металла, зацепившиеся за его тело, в шторм кружащихся бритв. Этот эффект уменьшает его класс доспеха на 2, но каждое из существ в пределах 20 футов, которые получают 4d6 рубящего урона (сложность спасброска Ловкости 20, в случае успеха существо получает половину урона). Этот эффект продолжается в течение 4 раундов.

Отbrasывающая аура. Все металлические существа и объекты в пределах 60 футов от владыки металла отбрасываются. Эта способность работает подобно притягиванию (см. выше), за исключением того, что существа под воздействием не опутаны и двигаются от владыки металла, а не к нему. При использовании этой способности владыка металла получает +4 бонус к КД против атак оружием, имеющим металлические компоненты.

Телекинез. Владыка металла может затрагивать одно существо или объект в пределах 60 футов как будто использованием заклинания Телекинез [Telekinesis] (сложность спасброска Силы 17).



ГЛУБИННОЕ ОТРОДЬЕ [DEEPSPAWN]

Изрытая оспинами сферическая аберрация скользит на шести толстых щупальцах. Ее поверхность испещрена множеством пытливых желтых глаз. Три из его щупалец держат оружие, которым обычно владеют гуманоиды, в то время как другие три оканчиваются безглазыми челюстями - хватающими и порабощающими.

Глубинное отродье - ужас Подземья - подземное чудовище, обычно порождающее множество других монстров. Всего одно глубинное отродье может сделать обширную область опасной даже для осторожных и хорошо вооруженных авантюристов. Они используют свои щупальца-пасти для речи, и звук их голоса подобен высокому вою ужасных труб.

Глубинное отродье выглядит как грубая, эластичная сфера около 15 футов в диаметре. Его шкура - пятнистая фиолетово-коричневая, и оно имеет шесть больших, сильных щупалец длиной до 10 футов. Три из этих рук достаточно ловки, чтобы владеть оружием, предпочитаемым гуманоидами (типа топоров или булав), а другие три заканчиваются зубастыми челюстями. Множество длинных выдвигающихся глаз покрывает тело существа. Глубинное отродье весит примерно 28,000 фунтов.

Глубинные отродья - жадные существа, жаждущие интеллектуальной добычи. Несмотря на их неуклюжую и причудливую внешность, они - умные и терпеливые противники. Они часто посылают своих порожденных миньонов, чтобы заманить новые жертвы в свое логовище обещаниями богатства и магии. Выводок обычно состоит из 3-6 особей существ, указанных в таблице 11-1.

Глубинное отродье обычно владеет тремя оружиями размером, предназначенным для Средних существ, в своих управляемых щупальцах, и кусает челюстями на своих подающих щупальцах. Глубинное отродье, описанное в блоке статистики, вооружено +1 боевым топором и двумя шестоперами, но другое глубинное отродье может обладать другим оружием. Глубинное отродье владеет всем простым и военным оружием.

Противник может атаковать щупальца глубинного отродья, как будто они являются оружие. Каждое из щупалец глубинного отродья имеет 20 очков жизни. Если глубинное отродье в настоящее время захватывает противника щупальцем при атаке, оно обычно использует другую конечность. Отделение щупальца глубинного отродья наносит существу 10 единиц урона. Глубинное отродье вновь отращивает любые отрубленные щупальца за $1d10 + 10$ дней.

Глубинное отродье часто бьется из-под поверхности грязных водоемов или насыпей скользких, движущихся предметов.

Глубинное отродье может порождать только существ, идентичных тем, которых оно физически использовало. Каждый выводок обладает изученными способностями (такими, как уровень классов, навыки и известные заклинания) оригинала, но сохраняет лишь тусклые воспоминания о своей прежней жизни. Может быть порождено только Большое или меньшее материальное, живущее существо - абориген Материального Плана. После порождения глубинное отродье должно выждать 4d6 дней, прежде чем сделать это снова.

ТАБЛИЦА 11-1: Миньоны глубинных отродий

d100	Выводок
16-30	Минотавр (ПО 3)
31-40	Мантикора (ПО 3)
41-50	Тролль (ПО 5)
51-60	Виверна (ПО 6)
61-70	Эттин (ПО 4)
71-100	Авантюристы

ГЛУБИННОЕ ОТРОДЬЕ [DEEPSpawn]

Огромная aberrация, хаотично-злая

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 161 (14d8+96)

Скорость 20 фут., **плаванье** 20 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
29 (+8)	13 (+1)	24 (+7)	17 (+3)	16 (+3)	10 (+0)

Спасброски Телосложение +11, Ловкость +5, Мудрость +12

Навыки Выживание +5, Восприятие +20, Анализ +10
(строительство подземелий), История +10 (строительство подземелий), Убеждение +2, создание ловушек, любые проверки силы совершаются с преимуществом.

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фут.

Языки Акван, Общий, Драконий, Гигантов и Подземный

Опасность 10 (5900 опыта)

Инициатива +1

Сопротивление заклинаниям. Глубинное отродье имеет сопротивление заклинаниям.

Улучшенный захват и сжимание. Чтобы использовать эту способность, глубинное отродье должно поразить атакой укусом, и если выигрывает проверку захватывания, то захваченное существо начнут сжимать, автоматически нанося 2d6 + 13 дробящего урона. Рука, которая в настоящее время используется для сжимания противника, не может также делать атаки укусом.

Выходок. Глубинное отродье обычно встречается вместе с одним-тремя своими выводками - монстрами. Выходки фанатично лояльны глубинному отродью, породившему их, и охотно будут биться до смерти, чтобы защитить его. Чтобы определять, какой выходок сопровождает любое данное глубинное отродье, бросайте d% и проконсультируйтесь с Таблицей 11-1.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Глубинное отродье совершает 1 атаку боевым топором, 2 атаки шестостопером и 3 укуса.

Удар боевым топором. Рукопашная атака оружием: +16 к попаданию, досягаемость 15 фут., одна цель. Попадание: +11 (1d8 + 10) дробящего урона.

Удар боевым шестостопером. Рукопашная атака оружием: +15 к попаданию, досягаемость 15 фут., одна цель. Попадание: +8 (1d8 + 4) дробящего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +15 к попаданию, досягаемость 20 фут., одна цель. Попадание: +10 (2d6 + 4) колющего урона.

Подобные заклинаниям способности:

По желанию - Обнаружение мыслей [Detect thoughts], Подводное дыхание [Water breathing] (только на себя)

3/день - Удержание чудовища [Hold monster] (сложность 15)

1/день - Полное исцеление [Heal] (только на себя)



Горыныч [GORYNYCH]

Огромный трехголовый монстр летит на огромных крыльях, подобных таковым летучей мыши. Его головы чем-то похожи на волчьи, кусая и шипя на длинных змеиных шеях. Его податливое туловище покрыто мелкой сине-зеленой чешуей и оканчивается тремя хвостами, каждый из которых раздваивается на длинные кнутоподобные члены, свивающиеся и корчащиеся позади его тела.

Горыныч - свирепый драконоподобный монстр, который ест почти все, с чем столкнется, за исключением истинного дракона. Этот одиночный монстр обитает в горах. Несмотря на свою звериную внешность, горыныч весьма хитер. Известно, что он может имитировать отступление, чтобы заманить противников в свое логовище, или позволить гуманоидам сбежать, чтобы можно было проследовать за ними к их домам и деревням.

Драконоподобное тело горыныча измеряется почти 40 футами от морды до хвоста. Каждая из трех его голов венчает длинную драконью шею, и три его хвоста разделяются на множество длинных, тонких кнутов. Только шесть самых больших из этих кнутов существенны в бою, хотя горыныч может иметь их до двенадцати. Существо весит от 8 до 10 тонн.

Горыныч испытывает недостаток дыхательного оружия и мощных колдовских способностей истинных драконов, хотя его необыкновенная свирепость и хитрость в рукопашной восполняют эту нехватку. Одна из его любимых тактик - напасть на группу путешественников, захватить одного из них хвостокнутом в атаке с лета и унести свою несчастную жертву.

Противник может атаковать хвосты горыныча, как будто это оружие. Каждый хвостокнут имеет 10 очков жизни. Если горыныч в настоящее время захватывает противника хвостом при атаке, он обычно использует другой член, чтобы проводить свою атаку возможности. Отделение хвоста горыныча наносит 5 единиц урона. Горыныч повторно отращивает отделенные хвосты за 1d10+10 дней.

Горыныч [GORYNYCH]

Огромный дракон, хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 168 (16d12+64)

Скорость 60 фт., **полёт** 120 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
28 (+9)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Спасброски Телосложение +1, Ловкость +4, Мудрость +4

Навыки Внимательность +4, Скрытность +11, Убеждение +3, Запугивание +15, Выживание +11

Иммунитет к яду

Чувства Тёмное зрение 60 фт.

Языки Общий, Драконий, Орочий

Опасность 12 (8400 опыта)

Инициатива +0

Настороженность. Существо нельзя застать врасплох.

Железная Воля. Спасброски Мудрости совершаются с преимуществом.

Великая Стойкость. Спасброски Телосложения совершаются с преимуществом.

Улучшенный захват. Чтобы использовать эту способность, горыныч должен поразить противника на одну или более категорий размера меньше себя атакой хвостокнута. Если он выигрывает проверку захватывания, то удерживает цель и использует свою атаку обматывания хвостом.

Сжатие. Гигантский арахnid, удерживающий в клешне противника, автоматически наносит урон клешней и может делать атаку укусом с получением максимального урона.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Горыныч совершает три укуса, две атаки когтями и шесть хвостокнутами.

Укус. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: +15 (2d8 + 9) режущего урона.

Удар когтями. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: +8 (2d6 + 4) рубящего урона.

Хвостокнут. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: +4 (1d4 + 4) режущего урона.

Царапание. Если горыныч поражает схваченного противника всеми тремя атаками укусом, он может царапать его когтями. Бонус атаки +23 рукопашная, урон 2d8+4.

Разрывание. Если горыныч ударяет двумя атаками укусом, он впивается в тело противника и пытается разорвать жертву надвое. Эта атака автоматически наносит 4d8+13 урона.

Обматывание хвостом. После успешного захвата горыныч может пытаться обернуть своего противника несколькими или всеми своими хвостокнутами хвоста с одной проверкой захватывания. Каждый хвостокнут сверх первого уменьшает штраф захватывания без опасности быть самому захваченным на -4. Таким образом, горыныч с тремя хвостокнутами, обернутыми вокруг противника, имеет модификатор захватывания +21 (+33, -20 для выбора не быть схваченным, +8 за два дополнительных хвостокнута).



Грязнокрыл [FOULWING]

Приземистая посадка этого существа и его вздутое тело придают ему форму огромной крылатой жабы, длиной около 20 футов и высотой 8 футов в плечах. Его кожа черна и покрыта извивающимися ростками, по форме подобными маленьшем рожкам. Красные глаза недоброжелательном мерцают с его длинной, узкой многочелюстной морды.

Грязнокрыл - в гротесковой манере деформированный хищник, который не любит ничего, кроме как рвать плоть с костей своими тремя зубастыми челюстями.

Жабоподобное тело грязнокрыла в длину имеет приблизительно 20 футов и высоту 8 футов по плечи, а весит существо около 8,000 фунтов. Его черная кожа покрыта извивающимися отростками, по форме напоминающей маленькие рожки.

Ноги грязнокрыла оканчиваются эластичными пальцами, полезными, чтобы цепляться за неровные поверхности, но неэффективные в бою, а его черные кожистые крылья утыканы острыми когтями. Длинная, узкая голова существа оканчивается мордой с одной ноздрей, окруженной тремя иглозубыми челюстями. Его красные глаза - многогранные подобно драгоценным камням - пышут бледным красным светом.

Грязнокрылы связываются друг с другом резким карканьем, которое ненамного сложнее, чем призывы животных. Эти звуки могут передавать опознание, основные эмоции, а также предупреждения. В основном они охотятся группами до 5 особей или в одиночку.

Грязнокрылы охотятся с воздуха, швыряя свои массивные тела на потенциальную добычу и разрывая ее своими челюстями, колотя жертвы когтями на крыльях. Дроу и другие злые гуманоиды часто приручают и ездят на грязнокрылах как на военных скакунах.



Грязнокрыл [FOULWING]

Огромная aberrация, нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 57 (6d8+30)

Скорость 20 фут., **полёт** 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+7)	12 (+1)	20 (+52)	7 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Спасброски Телосложение +7, Ловкость +3, Мудрость +5

Навыки Внимательность +8

Чувства тёмное зрение 60 фут.

Языки -

Опасность 5 (1800 опыта)

Инициатива +1

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Грязнокрыл атакует в полёте, совершая трикуса и две атаки когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 15 фут., одна цель. Попадание: +10 (1d8 + 8) режущего урона.

Удар когтем. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фут., одна цель. Попадание: +8 (2d4 + 4) рубящего урона.

Сокрушение. Область 15 фут на 15 фут; противники получают 2d8+12 единиц дробящего урона и должны преуспеть в спасброске Ловкости 18 или быть ошеломлённым.

Иссушение крови. Грязнокрыл может использовать три своих длинных трубчатых языка, чтобы высасывать кровь у противника, пригвожденных его сокрушающей атакой. При успешной проверке захватывания он восстанавливает 1d6 единиц здоровья.

Дыхательное оружие. Дыхательное оружие грязнокрыла - 30 -футовый конус кислотного газа, который сжигает глаза противников и подставленную ему кожу. Каждое существо в пределах конуса должно делать успешный спасбросок Ловкости 18 или быть ослеплено и ошеломлено на 1 раунд.

ДЕМОНГУР [DEMON GHOURL]

Где-то между огромом и минотавром на вид, это 20-футовое существо возвышается над любым из них. Его шкура толста и волосата, его черты звериные, а тело мощное и мускулистое. Два огромных рога растут из его черепа, ноги имеют массивные копыта. Удушающая аура зла окружает этого обитателя абисса. •

Чудовищные демоны, известный как гуры, служат Абиссскому лорду Бафомету и утверждают волю своего владыке среди минотавров, огров и изменнических гигантов, которые служат ему.

ДЕМОНГУР [DEMON GHOURL]

Огромное исчадье, хаотично-злой

Класс Доспеха 25 (природный доспех)

Хиты 200 (15d8+96)

Скорость 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
30(+10)	8(-1)	26(+8)	15(+2)	13(+1)	15(+2)

Спасброски Телосложение +16, Ловкость +7, Мудрость +9

Навыки Скрытность +6, Внимательность +16, Обман +16, Убеждение +19, Запугивание +4

Сопротивление: кислота, холод, огонь, заклинания, немагический урон

Чувства тёмное зрение 60 фут.

Языки Бездны, Гигантов

Опасность 16 (15000 опыта)

Инициатива -1

Телепатия. Гур может связываться телепатически с любым существом в пределах 100 футов, которое знает хотя бы один язык.

Натиск Быка. Спасброски силы совершаются с преимуществом.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гур совершает четыре атаки рогами и одну когтями.

Удар рогами. Рукопашная атака оружием: +21 к попаданию, досягаемость 15 фут., одна цель. Попадание: +10 (1d8 + 11) колющеого урона.

Гуры могут быть найдены среди любой группы хаотически злых гигантов, огров или минотавров. Эти существа рассматривают присутствие гура как знак великого благоволения Бафомета.

Гур разгоняется в бой подобно бушующему слону, колотя противников своими кулаками и бодя рогами. Всякий раз, когда возможно, гур находит приятным входить в бой с ревом и взрывом его дыхательного оружия. Действуют они обычно в одиночку или возглавляют банду из 6-9 холмовых гигантов, 5-8 огров или 2-8 минотавров.

Удар когтями. Рукопашная атака оружием: +16 к попаданию, досягаемость 15 фут., одна цель. Попадание: +8 (2d6 + 5) рубящего урона.

Дыхательное оружие. Раз в минуту гур может выдыхать облако ядовитого газа шириной 10 футов, высотой 10 футов и длиной 30 футов. Каждое существо в пределах этого облака должно сделать спасбросок Телосложения 24, в случае провала, значение его Силы уменьшится на 1d6 пунктов.

Рев. Раз в сутки гур может испускать душераздирающий рев. Каждое существо в пределах 30 футов от него должно преуспеть в спасброске Харизмы 18 или быть ошеломлённым на 1d4 раундов этой звуковой атакой. Любое существо в пределах 10 футов от гура должно также преуспеть в спасброске Харизмы 18 или быть оглушенным на 2d10 минут.

Праведная мощь (3 раза в день). До конца схватки ваш радиус досягаемости увеличивается на 1, ваши атаки ближнего боя наносят 1d6 дополнительного урона, и вы получаете +1 бонус к попаданию. Затем проведите дополнительную атаку.

Богохульство. При провале спасброска Харизмы 19, существа в радиусе 40 фут. чей уровень равен 14-му становятся ошеломленными. Если 9-му, то они ошеломлены и парализованы. Если уровень ниже 9-го, то существа гибнут.

Подобные заклинаниям способности.

По желанию: Тьма [Darkness], Обнаружение зла и добра [Detect evil and good], Обнаружение магии [Detect magic], Рассеивание зла и добра [Dispel evil and good] (сложность 17), Магический круг [Magic circle] (сложность 15), Телепортация [Teleport]

З/день: Смятение [Confusion] (сложность 16), Вызов страха [Cause fear] (сложность 16), Лабиринт [Maze] (сложность 20)



Икзан [IXZAN]

На первый взгляд, существо похоже на манту, но более близкий осмотр показывает, что существо гораздо более смертоносно. Злобный колючий хвост с жалом подобно скорпиону вьется позади существа, и рот, полный острых костяных пластин, раскрыт под четырьмя желтыми глазами, светящихся злобным разумом.

Икзаны - сверхъестественно видоизмененные кузены икситкачилов, приспособленные жить в водах Подземья. Больше, чем их морские кузены, икзаны обладают врожденными подобными заклинаниями способностями, которые помогают им выжить в смертельной окружающей среде, которую они делят с аболетами и куо-тоа. Они могут также двигаться по суше и иногда поднимаются к потолкам пещер и скрываются там в надежде на добычу. Икзаны говорят на Нижне-общем и Акване. Они живут, как в одиночку или парой, так и выводками от 3 до 12 особей.

Икзаны весьма хороши в сокрытии и любят использовать способности типа темноты и левитации, чтобы избежать внимания. Длинный, колючий хвост существа источает смертельный яд, а также оно обладает множеством полезных наступательных подобных заклинаниями способностей.



ИКЗАН [IXZAN]

Средняя aberrация (водная), хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 39 (6d8+12)

Скорость 10 фут., **плаванье** 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Спасброски Телосложение +4, Ловкость +4, Мудрость +6

Навыки Скрытие +4 (в воде +8), Внимательность +6

Чувства тёмное зрение 120 фут.

Языки -

Опасность 4 (1100 опыта)

Инициатива +1

Сопротивление. Заклинания школы Иллюзии.

Настороженность. Икзана нельзя застать врасплох.

Яд. Каждая атака жалом ядовита. Сделайте спасбросок Телосложения 14, или получите урон 1d4 Телосложению, вторичный урон 1d4 Телосложению. Существо будет повторять этот спасбросок в начале каждого своего хода. В случае успешного прохождения спасброска, вы получаете иммунитет к яду Икзана на 24 часа.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Икзан совершает атаку жалом и укусом.

Удар хвостом. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фут., одна цель. Попадание: +6 (1d10 + 3) колющего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: +4 (1d8 + 1) дробящего урона.

Подобные заклинаниям способности:

По желанию: Власть над водами [Control water], Тьма [Darkness], Левитация [Levitate]

1/день: Очарование чудовища [Charm monster] (сложность спасброска 16), Лечение ран [Cure wounds] (ячейка заклинания 3 уровня), Полёт [Fly], Скороход [Longstrider], Нанесение ран [Inflict wounds], Невидимость [Invisibility], Доспехи мага [Mage armor], Замедление [Slow] (сложность спасброска 15)

ЛИКАНТРОПЫ [LYCANHROPS]

Ликантропы - гуманоиды или гиганты, которые могут преобразоваться в животных. Ликантропия, состояние, ответственное за эту способность, может быть распространена подобно болезни. Когда ликантроп ранит обычного гуманоида или гиганта в битве, но не убивает его, жертва может получить ликантропию. Такое существо называется сокрушенным ликантропом. Гуманоиды или гиганты, рожденные со способностью принимать животную форму, известны как естественные ликантропы.

В своей естественной форме ликантроп напоминает любого другого члена своей расы, хотя естественные ликантропы и те, которые были сокрушены ликантропией в течение долгого времени, обычно имеют особенности, напоминающие об их животных формах, типа косматых вол ос, острых зубов или длинных сильных пальцев. В животной форме ликантроп походит на мощную версию нормального животного, но при близком рассмотрении в его глазах можно увидеть слабую искру неестественного интеллекта, и они часто пылают красным в темноте.

Злые ликантропы часто скрываются среди обычных разумных существ и появляются в животной форме по ночам (особенно в полнолуние), чтобы распространять ужас и кровопролитие. Добрые ликантропы - обычно затворнические индивидуумы, которые чувствуют неудобство рядом с большим количеством народа. Они часто живут одни в глухих областях, далеких от деревень и городов.

Ликантроп в своей гуманоидной или гигантской форме использует любую тактику и оружие, одобренные его народом, хотя он обычно чуть более агрессивен, чем его товарищи. Он обладает чувствами животного, включая нюх и видение при слабом освещении, где положено.

Ликантроп имеет глубокое сочувствие к животным его животного вида и может связываться с ними, независимо от своей формы. Сокрушенный ликантроп, поврежденный в бою, может впасть в ярость и измениться в свою животную форму непреднамеренно.

Ликантроп в животной форме бьется подобно животному, на которое походит, хотя его атака укусом несет ужасную болезнь ликантропии. Существо сверхъестественно хитрое и сильное, и его уменьшение урона затрудняет повреждение его мирским оружием.

Наконец, естественный ликантроп (или сокрушенный ликантроп, который узнал свое состояние) может принимать гибридную форму, которая является комбинацией его гуманоидной и животной форм. Гибрид имеет цепкие руки и может использовать оружие, но он может также атаковать зубами и когтями. Гибрид может распространять ликантропию укусом также, как и ликантроп в животной форме.

ЛИКАНТРОП, КОШКА-ОБОРОТЕНЬ [LYCANHROPS, WERECAT]

В гуманоидной или гигантской форме кошкооборотни гибки, стройны, чувственны и несколько гедонистичны. В форме кошки они походят на оцелотов или других маленьких диких котов.

Кошкооборотень будучи, чаще всего, жрецом Шаресс, имеющим соответствующие преимущества от домена Обмана, использует свою форму кошки ради скрытности, например, при разыскании культов Шар и Ловиатара. Он атакует врагов в форме, более подходящей для боя - как правило, в своей гибридной форме.

ЛИКАНТРОП, КОШКА-ОБОРОТЕНЬ [LYCANEHROPES, WERECAT]

Маленький гуманоид, хаотично-добрый

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 30 (4d8+9)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)

Спасброски Телосложение +8, Ловкость +4, Мудрость +7

Навыки Внимательность +6, Скрытность +10, Религия +6

Чувства тёмное зрение 60 фт.

Языки зависит от расы

Опасность 4 (1100 опыта)

Инициатива +2

Дополнительная форма. Кошкооборотень может принимать форму домашней кошки размером с рысь или гибрида-человекокота.

Сочувствие кошкам. Кошкооборотень может связываться с котами, леопардами, львами, тиграми и ужасными котами всех видов. Он получает +4 расовый бонус на основанные на Харизме проверки против таких существ.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Кошкооборотень совершает две атаки когтями и укус.

Удар когтями. Рукопашная атака оружием: +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: +7 (1d4 - 1) режущего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: +8 (1d4 - 1) рубящего урона.

Изгнание нежити. 4 раза в день, оборотень действием демонстрирует свой священный символ и читает молитву, изгоняющую Нежить. Вся Нежить, которая может видеть или слышать в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от оборотня. Оно также не может совершать реакции. Действием существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

Типичные заклинания жреца (уровень заклинателя минимум 3-й).



ЛИКАНТРОП, КРОКОДИЛ-ОБОРОТЕНЬ [LYCANEHROPE, WERECROCODYLE]

В гуманоидной или гигантской форме крокодил-оборотень высок и тонок, с острыми чертами, длинным носом и подбородком и тонким лицом с заметным не-правильным прикусом. В форме крокодила он имеет длинное, мощное чешуйчатое тело. Они живут обычно колониями по 3-4 оборотня, плюс 3-6 крокодилов.

ЛИКАНТРОП, КРОКОДИЛ-ОБОРОТЕНЬ [LYCANEHROPE, WERECROCODYLE]

Средний гуманоид, нейтрально-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 30 (4d8+12)

Скорость 20 фт., в воде 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	4 (-4)	12 (+1)	1 (-5)

Спасброски Телосложение +1, Ловкость +4, Мудрость +4

Навыки Внимательность +5, Скрытность +7

Языки зависит от расы

Опасность 3 (700 опыта)

Инициатива +3

Дополнительная форма. Крокодил-оборотень может принимать форму крокодила или гибрида человека-крокодила.

Крокодил-оборотень предпочитает ловить потенциальных врагов «на дурачка», принимая свою гуманоидную или гигантскую форму и изображая из себя безопасного обывателя. Затем он изменяется в форму крокодила и нападает, как только добыча подходит достаточно близко.

Сочувствие крокодилам. Крокодил-оборотень может связываться с крокодилами и гигантскими крокодилами. Он получает +4 ресорный бонус на основанные на Харизме проверки против таких существ.

Улучшенный захват. Чтобы использовать эту способность, крокодил-оборотень в животной форме должен поразить атакой укусом. Если крокодил-оборотень выигрывает проверку захватывания, он удерживает противника своей пастью и тянет его в глубину, пытаясь пригвоздить ко дну.

Задержка дыхания. Крокодил-оборотень может задерживать свое дыхание на количество раундов, равное его показателю Телосложения, умноженному на 4, прежде чем рискует утонуть.

ДЕЙСТВИЯ

Удар хвостом. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: +8 (1d8 + 7) режущего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: +11 (1d12 + 7) рубящего урона.

ЛИКАНТРОП, АКУЛА-ОБОРОТЕНЬ [LYCANEHNROPE, WERESHARK]

Акулы-оборотни - огромные, мускулистые грубые создания в гуманоидной или гигантской форме. Преобразуясь в животных, они принимают форму великих белых акул. Живут стаями по 2-5 оборотней, плюс 3-6 акул. Молодняк собирается в группы по 3-5 оборотней.

В гуманоидной или гигантской форме акула-оборотень любит биться врукопашную и особенно наслаждается захватыванием своих противников. Он использует форму акулы, чтобы сбежать, если бой выходит из-под контроля. Под водой акула-оборотень обычно нападает снизу, жестоко перекусывая ноги своей добычи.

ЛИКАНТРОП, АКУЛА-ОБОРОТЕНЬ [LYCANEHNROPE, WERESHARK]

Большой гуманоид, нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 60 (8d8+15)

Скорость плаванье 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (-1)

Спасброски Телосложение +9, Ловкость +6, Мудрость +2

Навыки Внимательность +7

Чувства тёмное зрение 30 фт.

Языки зависит от расы

Опасность 3 (700 опыта)

Инициатива +6

Настороженность. Существо нельзя застать врасплох.

Слепое чувство. Находясь под водой, акула-оборотень может находить других подводных существ в пределах радиуса 30 футов.

Сочувствие акулам. Акула-оборотень может связываться с акулами и ужасными акулами. Он получает +4 ресорный бонус на основанные на Харизме проверки против таких существ.

Задержка дыхания. Акула-оборотень может задерживать свое дыхание на количество раундов, равное его показателю Телосложения, умноженному на 4, прежде чем рискует утонуть.

Острый нюх. Акула-оборотень замечает существа нюхом в радиусе 180 футов и обнаруживает кровь в воде на расстоянии до 1 мили.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: +8 (1d8 + 6) режущего урона.

Нишруу [NISHRUU]

Сотни цепких рук, пытливых глаз и разъятый голодных ртов внутри великой сферы из красной мглы. Аляповатый красный свет пылает и пульсирует внутри нее.

Поскольку эти сверхъестественные туманные существа с другого плана едят магию, они могут наносить ущерб заклинателям и магическим изделиям. С нишруу впервые столкнулись на Островах Муншаа, но они могут быть найдены где угодно, где есть магия. Они - постоянная проблема магических цехов Тэйских анклавов. В Старых Империях Малхоранд, Унтер и Чессента нишруу известен как хакеашар.

Нишруу [NISHRUU]

Большое исчадие, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 9 (природный доспех)

Хиты 70 (9d8+30)

Скорость полёт 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	10(+0)	16(+3)	13(+1)	12(+1)	15(+2)

Спасброски Телосложение +9, Ловкость +16, Мудрость +10

Навыки Внимательность +13, История +13, Скрытность +12

Иммунитет к состоянию иммунен ко всем воздействующим на разум эффектам

Сопротивление немагический урон, холод

Уязвимость огонь, соль (Соль ядовита для нишруу, и горстка брошенной соли наносит существу 2d10 пунктов урона)

Чувства тёмное зрение 60 фт.

Языки -

Опасность 6 (2300 опыта)

Инициатива +3

Настороженность. Существо нельзя застать врасплох.

Газообразная форма. Так как его тело состоит из мглы, нишруу может проходить через маленькие отверстия или узкие щели. Хотя нишруу уязвим к основанным на холода и огне атакам, такие эффекты не могут формироваться внутри его газообразного тела.

Уязвимость. Жезл поглощения [Rod of absorption] или иные аналогичные по свойствам предметы, тронувшие нишруу, имеют 5% шанс немедленно его разрушить. Существо поглощается без вреда предмету, хотя его цвет меняется на темновато-красный. Если предмет не поглощает нишруу, оннейтрализуется также, как и другие магические изделия.

Зарядка магии. Когда нишруу убит, его тело рассеивается и улетает. Любое магическое изделие имеющее свойство заряд, контактирующее с ним, когда он умирает, получает 1d6 дополнительных зарядов. Зачарованный бонус магического оружия, убивший нишруу удар, увеличивается на 1 в течении 1d6 дней.

Отвлечение. Любое живущее существо, уязвимое к атаке роя, начинающее свой ход в квадрате с нишруу, тошнит 1 раунд (спасбросок Телосложения 17 - отменяет). Колдовство или концентрация на заклинании при контакте с нишруу требует проверки Мудрости (Сложность 16 + уровень заклинания). Аналогично для использования любого навыка, требующего концентрацию.

Нишруу могут иметь свой собственный чужеродный язык, но все попытки связываться с ними до настоящего времени потерпели неудачу. Они являются одиночными существами, которых практически невозможно встретить в количестве, отличным от единицы.

Чтобы напасть, нишруу перемещается на место противника, таким образом вызывая атаку возможности. Так как его форма главным образом газообразна, он может занять то же самое место, что и существо любого размера. Нишруу может двигаться через квадраты, занятые врагами и наоборот, беспрепятственно, хотя и вызывая атаки возможности. Сотни зубастых ртов, которые составляют тело нишруу, достаточно тверды, чтобы проводить атаки укусом, действующие подобно атакам роя. Персонажи, охваченные нишруу, могут поражать его автоматически рукопашными атаками.

Поглощение магии. Нишруу питаются магией. Они поглощают любую магическую энергию, которая входит в контакт с их телами, включая заклинания, нацеленные на них, магические изделия, которые они окутывают, и даже заклинателей, захваченные внутри их туманных форм. Эта необычная диета имеет следующие эффекты:

- Если нишруу является целью заклинания, которое наносит урон очкам жизни, он поглощает заклинание и постоянно получает очки жизни, равные урону, который иначе нанесло бы заклинание. Единственное исключение - ледяные и огненные заклинания, которые наносят урон (уменьшенный, в случае ледяных заклинаний) и затем рассеиваются через 1 раунд.
- Если нишруу является целью неразрушительного заклинания, он поглощает заклинание и получает 1 очко жизни за каждый уровень заклинания.
- Если магическое изделие, имеющее заряды, контактирует с нишруу, существо иссушает 1d4 зарядов при начальном контакте и подобное количество каждый следующий раунд после этого.
- Если нишруу контактирует с магическим изделием, не имеющим зарядов, эффекты предмета не действуют, пока он остается в контакте с нишруу и еще 1d4 раундов после этого.
- Если персонаж, окутанный нишруу, пытается использовать временные предметы, эффект начинается через 1d4 раундов после того, как пользователь покинет тело нишруу.
- Артефакты не работают при контакте с нишруу и 1 раунд после этого.
- Заклинатель теряет оно подготовленное заклинание или ячейку заклинания, определенную случайно, после начального контакта с нишруу. Каждый раунд после этого, пока они контактируют, заклинатель теряет еще одно случайно выбираемое заклинание. Каждый раз, когда он теряет заклинание этим способом, он должен делать спасбросок Мудрости 15 или получить эффекты заклинания Слабоумие [Feeblemind]. Сложность спасброска Интеллект 15.

ДЕЙСТВИЯ

Рой укусов. Подобно рою, нишруу не делает стандартных рукопашных атак. Вместо этого он автоматически наносит любому существу, место которого он занимает в конце его хода, 2d6 колющеого урона укусами без необходимости броска атаки. Эта атака не подвержена шансу промаха от укрывательства или покрытия. Нишруу не угрожает существам в своем квадрате и при этом не может делать атаки возможности своей атакой роя укусов. Однако он отвлекает противников, квадраты которых занимает, как описано выше.



Ночная тень, ночной охотник [NIGHESHADE, NIGNEHAUNE]

Сверхъествененная аура страха плотно висит в воздухе вокруг этой злостной черной фигуры. Она выглядит как нечто вроде горгульи, с большими темными крыльями, витыми рожками и хвостом плетью, но его тело, кажется, соткано из чистейшей ночи, и его лицо чисто, кроме бледных безжизненных шаров его глаз.

Злонамеренные, зловещие существа с плана тени, ночные охотники - самые маленькие и самые слабые из ночных теней. Поскольку ночные охотники восхищаются разрушением доброго и невинного, их не-преклонно тянет к местам злой силы и загрязненного совершенства, типа оскверненных храмов или опустошенных кладбищ.

Ночные охотники - ужасающие противники с многочисленными темными силами. Прижимаясь своим чистым лицом к своей жертве, ночной охотник может иссушать энергию жизни, которой он кормится. Они действуют, как в одиночку, так и группами.

Ночные охотники часто используют углубленную темноту и невидимость, чтобы разделять и смущать своих врагов, а затем нападают - хватают заклинателей своими ледяными когтями и иссушают их жизненные силы. Ночные охотники предпочитают беспокоить хорошо организованных или сильных противников с расстояния, используя свои подобные заклинания способности, чтобы измотать свои жертвы перед рукопашной.



НОЧНАЯ ТЕНЬ, НОЧНОЙ ОХОТНИК [NIGHESHADE, NIGHENAUNE]

Средняя нежить, хаотично-злой

Класс Доспеха 22 (природный доспех)

Хиты 102 (12d12+24)

Скорость 40 фт., **полёт** 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	27 (+8)	10 (+0)	16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)

Спасброски Телосложение +6, Ловкость +12, Мудрость +12

Навыки Внимательность +19, Скрытность +23

Иммунитет к урону яд, холод, не подвержен

дополнительному урону от критических попаданий, несмертельному урону, урону способностей его показателям физических показателей

Иммунитет к состоянию иммунен к воздействующим на разум эффектам, сну, истощению, параличу, ошеломлению, болезни, смертельный эффектам и любому эффекту, который требует спасброска стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен

Сопротивление любые немагические атаки

Уязвимость серебро

Чувства тёмное зрение 60 фт.

Языки ночные охотники говорят на любых языках, которые они знали при жизни

Опасность 12 (8400 опыта)

Инициатива +8

Черты нежити. Ночной охотник не может быть поднят, а восстановление работает, только если он пожелает.

Отвергнение к дневному свету. Ночные охотники - существа чрезвычайной темноты, ненавидящие весь свет. Будучи подвергнутым естественному дневному свету (не просто заклинанию Дневной свет [Daylight]), ночной охотник получает -4 штраф на все броски атаки, спасброски и проверки навыков.

Оскверняющая аура. Ночной охотник излучает ауру чрезвычайного осквернения, наполняя среду негативной энергией в радиусе 20 футов. Каждое существо нежити в пределах 20 футов от него (включая саму ночную тень) получает +2 бонус на броски атаки, броски урона и спасброски, а также как +2 единицы здоровья. (Записи в статблоке о здоровье, атаке и спасбросках, уже включают эти бонусы) Кроме того, любая проверка Харизмы, сделанная в пределах этой области для изгнания нежити, берет -6 штраф. Оскверняющая аура ночного охотника может быть рассеяна заклинанием Рассеивание зла и добра [Dispel evil and good].

Телепатия. Ночной охотник может связываться с любым существом в пределах 100 футов, которое знает хоть один язык.

Улучшенный захват. Чтобы использовать эту способность, ночной охотник должен поразить Большое или меньшее существо обеими атакой когтями и укусом. Если он выигрывает проверку захватывания, то удерживает цель и может использовать свою атаку иссушения энергии.

Иссушение энергии. Если ночной охотник выигрывает проверку захватывания против живущего существа, последнее получает минус 1 к спасброску Силы, чтобы выбраться. Чтобы удалить отрицательный уровень требуется спасбросок Харизмы сложностью 19.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ночной охотник совершает атаку когтями, укус и удар хвостом.

Удар когтями. Рукопашная атака оружием: +14 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: +7 (1d6 + 6) режущего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: +5 (1d6 + 3) рубящего урона.

Подобные заклинаниям способности (Уровень заклинателя 12 -й):

По желанию: Тьма [Darkness], Обнаружение магии [Detect magic], Видение невидимого [See invisibility];

З/день: Заражение [Contagion] (сложность 17), Рассеивание магии [Dispel magic] (ячейка 6 уровня), Постспешное отступление [Expeditious retreat], Невидимость [Invisibility];

1/день: Очарование чудовища [Charm monster] (сложность 18), Перст смерти [Finger of death] (сложность 20), Временной сдвиг [Temporal shunt] (сложность 20).

Вызов нежити. Однажды за ночь ночной охотник может вызвать его на свой выбор следующие группы существ нежити: 3-6 Тень [Shadow], 2-4 Призрак [Wraith] или 1 Гигантская тень [Hulking Shadow]. Нежить прибывает за 1d10 раундов и служит в течение 1 часа или пока не будет отпущена.

ПРОКЛЯТЫЙ [CURSE]

У этого белокожего воина - замученные глаза, отражающие боль его ужасного существования в качестве нежити. Он носит тяжелый черный плащ поверх кожаного доспеха и несет в руках древний полуторный меч.

Проклятые - гуманоиды-нежить, попавшие под действие проклятия, не позволяющего им умирать. Они создаются, когда злые заклинатели накладывают Проклятие [Bestow curse] умирающему субъекту, а затем используют Сотворение нежити [Create undead], чтобы предоставить жертве несмерть.

Кожа проклятого - палевая до жуткой бледности. Белки его глаз становятся черными, а цвет зрачков углубляется так, что глаза его превращаются в маленькие пруды вспыхивающей темноты. Проклятые предпочитают темную одежду и носят плащи и капюшоны, чтобы замаскировать свой статус нежити, бродя среди живых. Они предпочитают свету темноту и не говорят, если это не абсолютно необходимо.

ПРОКЛЯТЫЙ [CURSE]

Средняя нежить, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 50 (5d12+2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	10 (+0)	6 (-2)	6 (-2)	6 (-2)

Спасброски Телосложение +4, Ловкость +2, Мудрость -1

Навыки Внимательность +1

Иммунитет к урону яд, холод, огонь, изгнание, не подвержен дополнительному урону от критических попаданий, несмертельному урону, урону способностей его показателям физических показателей

Иммунитет к состоянию проклятый иммунен к воздействующим на разум эффектам, сну, истощению, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам и любому эффекту, который требует спасброска стойкости, если он также не работает на объектах или безопасн

Чувства тёмное зрение 60 фт.

Языки проклятый говорит на любых языках, которые он знал при жизни

Опасность 6 (2300 опыта)

Инициатива +5

Создание проклятого

«Проклятый» - приобретенный шаблон, который может быть добавлен к любому гуманоидному существу (упоминаемому после этого как «базовое существо»).

Проклятый использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

Tip: Тип существа изменяется на нежить. Не пересчитываются базовый бонус атаки существа, базовые спасброски или пункты навыков. Размер не изменяется.

Проклятый не управляемся его создателем, и он редко желает служить какому-либо владыке, который не предлагает спасения от его состояния нежити. Кроме того, преобразование в нежить является причиной безумия некоторых проклятых, сокращая их эффективность в качестве слуг. Эффект Снятие проклятия [Remove curse] (сложность 15) уничтожает проклятого, заставляя его разрушаться в пыль.

Проклятый бьется опрометчиво, зная, что даже будучи изрубленным на куски, он вновь встанет через несколько часов или дней. Он часто перемещается мимо противника, чтобы достигнуть другого врага, рассчитывая, что его умение Мобильность защитит его против любых атак возможности, которые вызовет его движение.

Неубиваемый. Пока тело полностью не уничтожено, в течение суток проклятый полностью восстановится от полученного урона, если не снять с него проклятие.

Черты нежити. Проклятый не может быть поднят, а восстановление работает, только если он пожелает.

Увёртливость. Проклятый может ловко увернуться от зональных эффектов, например, огненного дыхания красного дракона или заклинания Град [ice storm]. Если вы попадаете под действие эффекта, который позволяет совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого он не получает вовсе никакого урона, если спасбросок был успешен, и получает только половину урона, если он был провален

Быстрое лечение. Проклятый излечивает 1 очко жизни каждый раунд, пока имеет по крайней мере 1 очко жизни. Снизившись до 0 или менее очков жизни, он падает парализованным на землю, и его быстрое лечение останавливается.

ДЕЙСТВИЯ

Удар мечом. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: +10 (1d10 + 8) рубящего урона

Хиты: Все текущие и будущие Хиты становятся д12.

Класс доспеха: Естественный бонус доспеха проклятого улучшается на 3 по отношению к таковому базового существа.

Атака: Проклятый сохраняет все атаки базового существа. Если базовое существо может использовать оружие, проклятый сохраняет эту способность.

Специальные качества: Проклятый сохраняет все специальные качества базового существа и получает описанные ниже.

Быстрое лечение: Проклятый излечивает 1 очко жизни каждый раунд, пока имеет по крайней мере 1 очко жизни. Снизившись до 0 или менее очков жизни, он падает парализованным на землю, и его быстрое лечение останавливается.

Через 1 час проклятый делает проверку Телосложения 20. Если проверка преуспевает, проклятый восстанавливает 1 единицу здоровья, его быстрое лечение возобновляется и он больше не парализован. Если проверка терпит неудачу, проклятый должен сделать повторную проверку Телосложения 24 часами позже и каждые 24 часа после этого, пока не преуспеет и не начнет снова возвращать очки жизни. Таким образом, даже расчлененный проклятый в конечном счете оправляется от своих повреждений.

Иммунитет к холodu и огню: Проклятый не получает урона от ходовых или огненных атак.

Безумие: Проклятый, показатель Мудрости которого 1 или 2, сокрушен безумием. В бою он имеет 5% шанс каждый раунд вести себя беспорядочно. В любом раунде, когда это происходит, проклятый не предпринимает никаких действий.

Сопротивление заклинаниям: Проклятый имеет сопротивление заклинаниям.

Иммунитет к изгнанию: На проклятого не действуют изгнание, упрек, разрушение или командование.

Неубиваемый: Есть лишь два способа насовсем уничтожить проклятого. Первый - уничтожить его тело (например, полным погружением в кислоту, или заклинанием Распад [Disintegrate]). Второй - удалить проклятие, защищающее его от окончательной смерти сложность 10 + уровень проклятого.

Способности: Изменение от базового существа следующим образом: Сила +2, Интеллект-4 (минимум 3), Мудрость -6 (минимум 1), Харизма -2 (минимум 1). Проклятый, показатель Мудрости которого уменьшен до 1 или 2, получает эффект бессрочного безумия (см. Dungeon master's guide 5 редакции).

Навыки: Как базовое существо. Из-за снижения Интеллекта существующие разряды навыков не уменьшаются, но новый модификатор Интеллекта применяется как обычно к любым основанным на Интеллекте проверкам навыков и к количеству полученных пунктов навыков, когда проклятый получает новые уровни.

Мировоззрение: Часто хаотическое (любое).

Продвижение: По классу персонажа.



СТРАЖ-ГУБИТЕЛЬ [BANE GUARD]

«Скелет в одной костяной руке крепко сжимает длинный меч»

Жрецы Бэйна первыми разработали метод создания стражей-губителей и хранили его в тайне много лет, но техника давно распространилась в другие злые веры. Тэйское отделение церкви Бэйна особенно любит создавать стражей-губителей, и эти существа служат стражами храмов в Тэйских торговых анклавах по всему Фаэрну.

Поскольку они также весьма популярны среди последователей Велшаруна, полубога личей, стражи-губители могут быть найдены в огромных количествах в Ущелье Черепа и в Битве Костей, в юго-западной оконечности Анорача.

Стражи-губители выглядят в точности подобно обычным оживленным скелетам. Только магические силы ставят их особняком от меньших кузенов. Стражи-губители - безмолвные, но интеллектуальные служители злых владельцев. Эта мерзкая нежить способна к независимому аргументированному злобному поведению. Они могут биться любым оружием или просто руками. Они могут присутствовать в любой локации, как по одиночке, так и группами до 10 штук.

Жрец по крайней мере 14-го уровня может создавать ужасного стража, используя заклинание Сотворение нежити [Create undead].



СТРАЖ-ГУБИТЕЛЬ [BANE GUARD]

Средняя нежить, нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 34 (4d12+4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)	12 (+1)	13 (+1)

Спасброски Телосложение +1, Ловкость +1, Мудрость +5

Навыки Скрытность +4, Внимательность +5

Иммунитет к урону яд, холод, не подвержен

дополнительному урону от критических попаданий, несмертельному урону, урону способностей его показателям физических показателей

Иммунитет к состоянию ужасный страх иммунен к воздействующим на разум эффектам, сну, истощению, параличу, ошеломлению, болезни, смертельный эффектам и любому эффекту, который требует спасброска стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен

Чувства тёмное зрение 60 фт., слепое зрение 10 фт.

Языки -

Опасность 2 (450 опыта)

Инициатива +0

Черты нежити. Ужасный страж не может быть поднят, а восстановление работает, только если он пожелает

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Страж-губитель совершает две атаки когтями.

Удар когтями. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: +4 (1d4 + 3) режущего урона.

Удар мечом. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: +5 (1d8 + 3) рубящий урона.

Силовая волна [Pulse wave]. Уровень заклинания 4-й. Сложность спасброска Телосложения 10.

УЖАСНЫЙ СТРАЖ [DIREGUARD]

Тэйское усовершенствование изначального стража-губителя, ужасный страж имеет и более зловещий вид, и большую магическую силу, чем его меньший кузен. Ужасный страж окружен темным, прозрачным силовым полем, походящим на черный доспех, красное пламя таеет в его глазницах. Они могут присутствовать в любой локации, как по одиночке, так и группами до 10 штук.

УЖАСНЫЙ СТРАЖ [DIREGUARD]

Средняя нежить, нейтрально-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 48 (6d12+4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Спасброски Телосложение +2, Ловкость +2, Мудрость +6

Навыки Скрытность +7, Внимательность +8

Иммунитет к урону яд, холод, не подвержен дополнительному урону от критических попаданий, несмертельному урону, урону способностей его показателям физических показателей.

Иммунитет к состоянию ужасный страж иммунен к воздействующим на разум эффектам, сну, истощению, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам и любому эффекту, который требует спасброска стойкости, если он также не работает на объектах или безопасн.

Чувства тёмное зрение 60 фт., слепое зрение 10 фт.

Языки -

Опасность 3 (700 опыта)

Инициатива +0

Жрец по крайней мере 16-го уровня может создавать ужасного стража, используя заклинание Сотворение нежити [Create undead].

СТРАХ [DREAD]

Пара костяных рук парит в воздухе, обе сжимают ржавый старый длинный меч. Руки двигаются вместе и ударяют так, как будто они - часть скелета человеческого размера.

Страх - пара оживленных скелетных рук, созданных для использования в качестве стража-нежити. Подобно скелету, это - бессмысленное создание, повинующееся командам своего владыки, но он также несет ауру сверхъественного ужаса. Каждая из рук страха - от 2 до 4 футов длиной и весит от 10 до 40 фунтов.

Страхи делают только то, что им приказывают делать, но они могут принимать сложные команды, основанные на заметных характеристиках - типа расы, оснащения, сказанных паролей или определенных действий. Например, страху можно приказать нападать на всех вторгшихся, кроме эльфов и существ, показывающих некоторый символ. Такие страхи часто включаются в сложные ловушки.

Страх может быть создан заклинанием Сотворение нежити [Create undead], но в дополнение ко всем нормальным требованиям заклинания заклинатель должен обеспечить драгоценный камень зендалур, стоящий по крайней мере 500 зм.

Черты нежити. Ужасный страж не может быть поднят, а восстановление работает, только если он пожелает.

Видеть невидимое. Ужасный страж может видеть невидимых и эфирных существ и объекты, как если будто постоянно находясь под эффектом заклинания Видение невидимого [See invisibility].

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Страж-губитель совершает две атаки когтями.

Удар когтями. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: +7 (1d4 + 4) режущего урона.

Удар мечом. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: +8 (1d8 + 6) рубящего урона.

Силовая волна [Pulse wave]. Уровень заклинания 4-й. Сложность спасброска Телосложения 14.

Страхи нападают неуклонно, как приказано их создателем. Тёмная магия, используемая при их создании, окружает их аурой сверхъественного устрашения.



СТРАХ [DREAD]

Маленькая нежити,нейтрально-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 19 (Зд12)

Скорость полёт 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	2 (-4)

Спасброски Телосложение +1, Ловкость +4, Мудрость +4

Навыки Внимательность +5

Иммунитет к урону яд, холод, не подвержен

дополнительному урону от критических попаданий, несмертельному урону, урону способностей его показателям физических показателей

Иммунитет к состоянию страх иммунен к воздействующим на разум эффектам, сну, истощению, параличу, ошеломлению, болезни, смертельный эффектам и любому эффекту, который требует спасброска стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен

Чувства тёмное зрение 60 фт., слепое зрение 10 фт.

Языки -

Опасность 2 (450 опыта)

Инициатива +3

Черты нежити. Страх не может быть поднят, а восстановление работает, только если он пожелает.

Ужасное присутствие. Любое существо в пределах 30 футов от страха должно преуспеть в спасброске Мудрости 12 или стать испуганным на 2д6 раундов. Если существо уже испугано, ужасное присутствие страха не производит никакого дальнейшего эффекта. Успешный спасбросок делает существо иммунным к ужасному присутствию страха в течение 24 часов. Ужасное присутствие - воздействующий на разум эффект устрашения.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Страх совершает две атаки когтями.

Удар когтями. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: +3 (1д4 + 1) рубящего урона.

Удар мечом. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: +8 (1д8 + 2) колюще-го урона.

Существо зеленой связи [GREENBOUND CREATURE]

В крошащихся Сиуванидских руинах Теладорна мощные и древние магические энергии сочатася из неведомого количества захороненных магических сокровищ. Эти энергии преобразовывают несчастных существ поблизости в подобных растениям существ великой силы.

Существа зеленой связи выглядят во многом подобно тому, как выглядели до преобразования, хотя некоторые изменения очевидны. Плоть существа была заменяется мясистой древесиной и плотно перевитыми ползунами, и крошечные веточки растут из его туловища, рук и ног. Любые перья, волосы или мех, который оно когда-то имело, заменяются некой комбинацией зеленых виноградных лоз, мха, цветов и листьев.

Обычно они обитают в лесу и действуют или в одиночку, или собираются в группы по 3-4 особи.

Существа зеленой связи говорят на всех языках, которые они знали перед преобразованием, хотя их голоса теперь -глубокие и вибрирующие.

Они боятся без страха смерти. Часто заполоняют область запутывающими растениями и лозами перед тем, как вступить в физический бой.

ПРИМЕР СУЩЕСТВА ЗЕЛЕНОЙ СВЯЗИ

Это двуногое гигантского размера растение имеет длинные руки, напоминающие кривые узловатые ветви дерева, а его ноги заканчиваются тремя пальце-подобными корнями. Множество покрытых листвой прутов и шипов украшают его лицо, руки, ноги и туловище.



ТРОЛЛЬ ЗЕЛЕНОЙ СВЯЗИ [GREENBOUND TROLL]

Большое растение, хаотично-злое

Класс Доспеха 23 (природный доспех)

Хиты 75 (6d8+48)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	16 (+3)	20 (+5)	6 (-2)	9 (-1)	10 (+0)

Спасброски Телосложение +13, Ловкость +5, Мудрость +3

Навыки Внимательность +6, Скрытность -1 (в лесистых областях) +15)

Сопротивление холод, электричество, рубящий

Уязвимость огонь

Чувства тёмное зрение 90 фут., слепое зрение (вибрации) 60 фут.

Языки которые существо знало до преобразования

Опасность 7 (2900 опыта)

Инициатива +3

Настороженность. Существо нельзя застать врасплох

Создание существа зеленой связи

Существо зеленой связи - приобретенный шаблон, который может быть добавлен к любому животному, фее, гиганту, гуманоиду или монстру (после этого упоминаемому как «базовое существо»). Существо зеленой связи использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

Размер и тип: Тип существа изменяется на растение. Не пересчитываются базовый бонус атаки, базовые спасброски или пункты навыков. Размер не изменяется.

Хиты: Все текущие Хиты изменяются на 48.

Класс доспеха: Естественный бонус доспеха существа зеленой связи улучшается на 3 по отношению к таковому базового существа.

Атака: Существо зеленой связи сохраняет все атаки базового существа.

Специальные атаки: Существо зеленой связи сохраняет все специальные атаки базового существа и получает описанные ниже.

Подобные заклинаниям способности: По желанию - опутывание, проход без следа, говорить с растениями; 1/день - стена шипов. Уровень заклинателя равняется уровню персонажа существа зеленой связи; DC спасброска 10 + уровень заклинания+ модификатор Харизмы существа зеленой связи.

Специальные качества: Существо зеленой связи сохраняет все специальные качества базового существа и получает описанные ниже.

Уменьшение урона: существо зеленой связи имеет сопротивление рубящему урону, холоду и электричеству. Естественное оружие существа зеленой связи считается магическим.

Железная Воля. Спасброски Мудрости совершаются с преимуществом

Регенерация. Существо восстанавливает 10 здоровья в начале своего хода. Кислота наносит нормальный урон троллю зеленой связи и мешает регенерировать. Если он теряет часть тела, потерянная она снова отрастает за 3d6 минут. Существо может действием снова прикрепить её немедленно, прижав к обрубку

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Тролль зелёной связи совершает две атаки когтями и укус.

Удар когтями. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 10 фут., одна цель. Попадание: +7 (1d6 + 9) режущего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фут., одна цель. Попадание: +4 (1d4 + 4) дробящего урона.

Разрывание. Если тролль зеленои связи ударяет атакой когтем, он впивается в тело противника и рвет плоть. Эта атака автоматически наносит дополнительные 2d6+ 13 пунктов урона.

Быстрое лечение: Существо зеленои связи зажигает 3 здоровья каждый раунд, пока имеет по крайней мере 1 очко жизни. Получив в бою 0 или менее очков жизни, оно считается убитым.

Бонус захватывания: Тернистые крюки на руках и ногах существа зеленои связи предоставляют ему +4 бонус по проверкам захватывания.

Чувство вибраций: Существа зеленои связи могут автоматически ощущать местоположение кого-либо в пределах 60 футов, если он находится в контакте с землей.

Способности: Увеличивается относительно базового существа следующим образом: Сила +6, Ловкость +2, Телосложение +4.

Навыки: Существо зеленои связи получает + 15 расового бонуса на проверки Скрытности, сделанные в лесистых областях.

В этой главе ещё должен был быть Фаэрилл, но мои нервы сдали, когда я понял, что нужно делать 7 статблоков на каждый возраст этих существ.

- Стеклодув

УЖАС В ШЛЕМЕ [HELMED HONOR]

Пугающая фигура, одетая в древний, покрытый пятнами пластинчатый доспех, стоит на страже. Пылающий меч зажат в его бронированных перчатках. Странное фиолетовое сияние мерцает из щелей его доспеха.

Ужасы в шлеме и боевые ужасы - смертельные, сверхъестественные магические конструкции, которые выглядят как всего лишь пустой оживленный комплект полного пластинчатого доспеха. Они абсолютно безжалостны и неустанны в исполнении своих обязанностей.

БОЕВОЙ УЖАС [BAEELE HONOR]

Эта конструкция делается связыванием злого элементного духа ужаса в шлеме в течение его создания. Боевые ужасы очень напоминают ужас в шлеме

(см. бестиарий 5 редакции) и иногда используются для подобных задач, но чаще они действуют как бродячие убийцы и военные механизмы, предназначенные уничтожать врагов своих владельцев.

Боевой ужас строится из комплекта полного пластинчатого доспеха мастерской работы. Обеспечив доспех, создатель должен оживить его через продолжительный магический ритуал, требующий специально подготовленной лаборатории или рабочего помещения, подобного лаборатории алхимика и стоящего минимум 500 зм, и материалы стоимостью 25,000 зм. Ритуал также дает доспеху +3 зачарованный бонус к КД. Боевой ужас более чем с 13 КД может быть создан, но каждый дополнительный КД добавляет +5,000 зм к его цене.

БОЕВОЙ УЖАС [BAEELE HONOR]

Средний конструкт, законно-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 130 (20d10)

Скорость 40 фут., **полёт** 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+8)	15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Спасброски Телосложение +6, Ловкость +8, Мудрость +11

Навыки Анализ +8, Убеждение +5, Внимательность +11,

Выживание +5

Сопротивление немагический урон

Чувства тёмное зрение 60 фут.

Языки Общий

Опасность 12 (8400 опыта)

Инициатива +6

Улучшенное критическое попадание. Критическим попаданием считаются выпавшие на кости 19 и 20.

Крепость. Физические атаки наносят на 5 единиц урона меньше.

ДЕЙСТВИЯ

Удар двуручным мечом. Рукопашная атака оружием: +15 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: +12 (2d6 + 12) рубящего урона.

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 100/400 фут., одна цель. Попадание: +6 (1d10 + 2) колющего урона.

Подобные заклинаниям способности:

Силовая волна [Pulse wave]. Уровень заклинания 4-й. Сложность спасброска Телосложения 14.

З/день: Истинное зрение [True seeing]

1/день: Переносящая дверь [Dimension door]



СЕКРЕТЫ ИМАСКАРА

Hтерянные империи Фаэруна подробно рассказывают о древнем прошлом кампании Забытых Королевств - его магии, его и его неудачах. Книга также предлагает бесценные советы, как сделать прошлое мира кампании актуальным для текущих событий.

Тайны Имаскара - это короткое адаптируемое приключение D&D для четырёх игровых персонажей. В этом приключении используются умения, заклинания, монстры и исторические элементы древнего Имаскара. Действие происходит на дальнем востоке Мулхоранда, на краю пустыни Рорин. В других мирах кампании это приключение может происходить в любом месте, где можно найти руины древней империи. Как всегда, вы можете свободно адаптировать представленный здесь материал по своему усмотрению, чтобы он соответствовал вашей кампании.

ПОДГОТОВКА

ДМу нужны основные книги правил D&D - Книга игрока, Руководство Мастера Подземелий, и Энциклопедия чудовищ. Сеттинг кампаний – Фаэрну. Представленная здесь информация использует правила D&D 5-редакции.

Для начала распечатайте приключение, включая карту. Прочтите сценарий хотя бы один раз, чтобы ознакомиться с ситуацией, угрозами и основными НПС (особенно с их мотивами). Текст, отображаемый в затененных полях, представляет собой информацию, которую вы можете прочитать вслух или перефразировать для игроков в нужное время. Статистика монстров и НПС предоставляется в этой книге, бестиарии 5-редакции, либо в сокращенной форме.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Руины Мулхорандии и Имаскари усеивают ландшафт внутри и вокруг территории, известной как Пустыня Рорин, которая когда-то была резиденцией могущественной Империи Имаскар. Форт Масканы - один из них - расположился на южном краю Равнин Пурпурной Пыли, немного ближе к Горам Драконьего Меча, чем к Поясу Гиганта. Эта мулхорандская крепость была построена незадолго до падения Империи Имаскар, чтобы охранять мулхорандцев от вторжений их бывших хозяев. В конце концов опасность таких нападений миновала, крепость пришла в запустение, а затем разрушилась. На протяжении веков разрушенную крепость тщательно исследовали искатели приключений, учёные и мародеры, которые выведали все тайны, когда-то хранившиеся там. Теперь, для большинства, она представляет собой не более чем местную достопримечательность.

Но одна тайна Масканы остается нераскрытым. Форт был построен на вершине старой имаскарской крепости, заброшенной за пару столетий до восстания. Древние мулхорандцы хотели отслеживать это место, потому что оно содержало ряд постоянных экстрапланарных пространств, которые они надеялись когда-нибудь использовать. Но, в хаосе восстания, сведения о них были утрачены.

Руины агрессивно украшены мулхорандскими пиктограммами, как будто люди, построившие форт, не хотели оставлять места имаскарскому влиянию. Однако, один из этих рисунков содержит странность, которая, до недавнего времени, оставалась необнаруженной. Исследователь по имени Джарвал Кет опознал в одном из символов, который всегда считался мулхорандским, работу имаскарцев. Взволнованный, он вернулся в Гелданет, чтобы продолжить расследование. Там он столкнулся с Тьяралом, жрецом мертвого бога Баала, искавшего источник силы, который помог бы возродить его божество. Услышав о древнем имаскарском изображении, Тьярал схватил Джарвала Кета и пытал его, пока тот не раскрыл всё, что знал. Тогда Тьярал отправился к руинам, чтобы провести собственное расследование и проверить слова учёного.

Сведения о разработчиках

Дизайн: Роберт Визе

По материалам: Ричард Бэйкер, Эд Бонни, Тревис Старт

Редактирование: Пенни Уильямс

Картография: Деннис Каут и Роб Лаццаретти

Набор текста: Нэнси Уокер

Веб-производство: Джулия Мартин

Веб-разработка: Марк А. Джиндра

Графический дизайн: Роберт Кэмпбелл, Синтия Флидж, Ди Барнетт

Перевод: LE_Ranger, Гугм Переводчик

Вёрстка: Стеклодув

Разработано на основе оригинального Dungeons&Dragon® от Гэри Гайдекса и Дэйва Арнесона.

Об авторе приключения

Роберт Визе – ветеран RPGA (Ассоциация ролевых игр), где проработал семь лет. Он написал для клуба более шестидесяти приключенческих сценариев, пару статей для журнала Polyhedron, Руководство по кампании Living Force (вместе с Морри Маллинзом). Роберт также сдвинул с мертвой точки кампаний Living Greyhawk и Living Force. Сейчас он работает в Университете Невады в городе Рино на факультете биохимии, своим примером доказывая, что никогда нельзя предсказать, где ты окажешься в будущем.

Джарвал Кет смог сбежать из заключения, скрылся на корабле, плывущем на запад, и направился в место, где герои отыкают между приключениями. Заметив, что он сбежал, Ситена Тинзон, главный инквизитор и мучитель Тьярала, немедленно отправилась в погоню с тремя приспешниками. Благодаря своей силе убеждения она узнала, на какой корабль сел Кет. Наняв более быстрое судно, она добралась до места назначения Кета раньше него. Теперь Ситена ждет, чтобы убить Кета, как только он появится в городе.

Синопсис приключения

Как только Джарвал Кет вступает в контакт с персонажами, силы, верные Тиараду, атакуют исследователя. Независимо от того, умрет он при столкновении или нет, Кет расскажет о своей находке. Если игровые персонажи желают провести расследование, они должны отправиться на восток, в Мулхоранд, и исследовать странную пиктограмму, которую описал Кет. В Маскане они находят секретную дверь в старые имаскарские руины, сражаются с несколькими древними существами и противостоят Тиараду, когда он раскопывает древний имаскарский артефакт, спрятанный века назад.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Как ДМ, вы лучше всех знаете, как вовлечь своих игроков в приключение. Хотя Джарвал Кет сам приходит к персонажам, вы можете использовать одну из следующих зацепок, чтобы более плотно вовлечь их в действие.

- До персонажей дошли слухи о древней имаскарской магии, похороненной под песками пустыни Рорин

- Джарвал Кет – дальний родственник персонажа, который поручает группе раскрыть правду о его находке.

- Старый враг Тиарада нанимает персонажей для расследования его деятельности

Начинаем приключение

Приключение начинается там, где в данный момент находятся персонажи. События будут протекать более гладко, если они происходят вблизи Моря Упавших Звезд, но вы можете адаптировать его для любой области Фаэруна.

ЧАСТЬ 1: СМЕРТЬ В ДАЛЕКИХ ЗЕМЛЯХ

Ситена Тинзон находит Джарвала Кета, как только тот сталкивается с персонажами. В идеале эта встреча должна произойти ночью в доках или в переулке.

Ночь темна, и лицо Селунэ скрыто за облаками, погружая узкие улочки портового района в глубокую тень. Внезапно, из ночи, вперед спотыкаясь, выходит мужчина. Он был всё еще на некотором расстоянии от вас, когда четыре гуманоидные фигуры угрожающе двинулись к нему. Мужчина начинает бежать, и ужас на его лице становится очевиднее, когда он приближается к вам.

«Пурпурный форт на востоке скрывает тайны былой славы Имаскара за полумесцем и лисой», - задыхается он. - «Не позвольте им добиться успеха». Прежде чем мужчина успевает произнести еще слово, преследователи нападают на него.

Злодеи нападают, как только Кет произносит слово «успех».

Ситена Тинзон и трое ее приспешников – все люди мулхорандского (муланского) происхождения, как и Джарвал Кет (блок статистики *Обывателя*). Ситена горда и жестока. Она начала жизнь на улице и не хочет туда возвращаться. В юности Ситена приняла поклонение Баалу, чтобы иметь возможность обращаться с другими с той же жестокостью, с которой обращались с ней самой. Она искренне не хочет подвести Тьярала – не потому, что боится его, а потому, что хочет обрести власть, и он – ее средство для достижения этой цели.

Из-за пыток, которым Кет подвергся от рук Ситены, он повредился психикой и не может связно общаться. Он легко отвлекается от темы, забывает важные моменты и говорит расплывчатыми фразами. Только лечащие заклинания могут восстановить его здравомыслие. При себе Кет не имеет ничего ценного.

Ситена Тинзон – плут-человек, который имеет в запасе заготовленные жреческие заклинания. Носит тяжёлый доспех, вооружена булавой и лёгким арбалетом, за спиной Плащ защиты [Cloak of protection]. В её вещах также можно обнаружить серебряный священный символ Баала и религиозные одежды.

Бандиты имеют при себе фальшионы и лёгкие арбалеты.

Тактика: Ситена Тинзон и ее приспешники достигают персонажей сразу после того, как Кет выпаливает свое искаженное сообщение, и немедленно нападают на него. У них нет причин атаковать персонажей, если они не попытаются вмешаться.

Развитие. Если Кет умрет, Тинзон попытается отрубить ему голову, намереваясь забрать её с собой в Мулхоранд. Если персонажам удастся убить нападавших, они легко смогут определить, что все четверо - мулхорандцы, обыскав их личные вещи. Если Кет выживет в этой встрече и его рассудок восстановится, он сможет раскрыть известную ему информацию (см. Предысторию приключения), и попросит игроков сопроводить его к руинам, чтобы помочь исследовать его новую находку.

Если ваши персонажи не заинтересованы в поездке в Мулхоранд, то им нужно дать стимул. К примеру, Тиарап вскоре узнает, что случилось с Ситеной. Он решает показать пример всем, что бывает за убийство его доверенного лейтенанта, поэтому посыпает нападающих волну за волной, чтобы убить персонажей. Если вы выберете этот метод, вам, возможно, придется немного изменить конец приключения, предоставив Тьяраду несколько минюонов у руин Масканы и установив ловушки на территории форта.

ЧАСТЬ 2: ПОИСК ПУТИ

Поездка персонажей в Мулхоранд проходит без происшествий, при условии, что Ситена Тинзон мертва. Если она сбежала, то нападает на них снова либо по дороге, либо по прибытии, как вы выберете. Джарвал Кет не говорит персонажам, с чего начать поиск, он описывает только их конечную цель.

Поскольку центральная часть Мулхоранда населена немногочисленными сельскими жителями, лучший вариант для персонажей получить какую-либо полезную информацию в отсутствие Кета находится в одном из прибрежных городов. Наиболее вероятный выбор - города Скульд и Гелданет, но персонажи также могут захотеть посетить Нелдорид.

В любом из этих городов они могут узнать об общей истории региона (как описано в Затерянные Империи Фаэрона) и места известных руин. По обоим вопросам существует множество записей, поэтому найти местонахождение шести известных разрушенных фортов в регионе Равнин Пурпурной Пыли (и, по крайней мере, пятнадцати других предполагаемых мест развалин) - легкая задача (Сбор информации имеет сложность проверки 10).

Для получения любой другой информации требуется более глубокий поиск. Любой, кого персонажи спросят о такой информации, направляет их в Великий Университет Гелданета (см. встречу Часть 3).

ЧАСТЬ 3: ВЕЛИКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ГЕЛДАНЕТА

Лучшим источником информации о Маскане является Гелданет, где Джарвал Кет проводил свои исследования после обнаружения изображения Имаскари. Гелданет - это город, где расположен Великий Университет, в котором хранятся подробные исторические записи и другие материалы, относящиеся к древнему Мулхоранду.

Персонажи, которым удается поговорить с кем-то в университете о Кете (Убеждение 20, потому что они не являются сотрудниками или студентами), обнаруживают, что он интересовался конкретными имаскарскими изображениями и просматривал разные старые записи, прежде чем исчезнуть. Если они запросят материалы, которые он изучал, и внимательно их просмотрят (Анализ 15), они смогут найти древние имаскарские изображения полумесяцев и лисиц, после чего сравнят их с мулхорандскими изображениями тех же предметов. Имаскарские и мулхорандские изображения очень похожи, но все же имеются небольшие различия. Внимательное прочтение этих записей в сочетании со знанием местности также показывает, какие руины Кет посетил совсем недавно.

ЧАСТЬ 4: ЗЛОЙ ПЬЯНИЦА

Мулхоранд - это классовое общество, и между людьми разного социального положения легко вспыхивают конфликты. Авантюристы занимают последнее место в местной иерархии и находятся примерно на том же уровне, что и грабители могил. Поэтому бюрократы склонны обращаться с ними соответственно. Однажды ночью, когда персонажи находятся в таверне, к ним обращается пьяный бюрократ, который хочет выплеснуть немного агрессии, которую он накопил из-за своих семейных проблем

Войдя в заведение, персонажи видят группу бюрократов, обильно пьющих, как будто на празднике. Им не нужна компания - особенно авантюристов и иностранцев - поэтому они грубо отвергают любых игроков, которые пытаются к ним присоединиться. К вечеру бюрократы становятся все более пьяными, и их настроение постепенно меняется от радостного к сердитому. Прочтите или перефразируйте вслух следующее, когда произойдет конфронтация, адаптируя текст по мере необходимости, если игровые персонажи родом из Мулхоранда.

«Чужаки-могильщики, вот кто вы!» - говорит громким голосом один из пьяных мужчин. - «Ты слышал меня? Мой раб лучше тебя, грязный чужеземец! За говорящим собираются еще трое мужчин, но намерены ли они поддержать его или сдержать, не ясно.

Говорящий, Анхерис, зол и разочарован жизнью. Из-за своего мрачного настроения он полон решимости спровоцировать драку, хотя знает, что, скорее всего, проведет за это ночь в тюрьме. Как только начинается бой, трое товарищей Анхериса присоединяются на его стороне.

Анхерис и его друзья - обычные люди-мулани. Анхерис - бюрократ в храме Анура, и семейные проблемы, которые у него сейчас возникли, вызвали его плохое настроение. Он не испытывает ненависти к игрокам - они просто удобные мишени для его гнева.

Если эта встреча происходит в Гелданете, у Анхериса есть информация, ценная для персонажей. Если они выиграют битву, не убив бюрократа, то смогут допросить его.

Грамотная линия допроса в сочетании с проверкой Запутывания 20 или проверкой Убеждения 15 показывает, что Анхерис видел, как Джарвал Кет слонялся по храмам, пытаясь поговорить со священниками. Он не знает содержания этих разговоров, но уверен, что этот человек задумал что-то плохое. Кроме того, в день исчезновения исследователя, Анхерис увидел его в компании человека, у которого было очень бледное лицо. Джарвалю, казалось, что Кету было не по себе в его компании, но он не позвал на помощь.

Расспросы о Кете в храмах, которые тот посещал, не дают никакой новой информации. Священникам известно только то, что Кет интересовался религиозными образами Имаскари, но нужных образцов в храмах не было. Ему везде рекомендовали спросить об этом в Великом Университете.

ЧАСТЬ 5: ЧЕРЕЗ ПУСТЫНЮ

Когда персонажи будут готовы отправиться в пустыню на поиски руин, которые посетил Кет, они, возможно, захотят нанять проводника, который отведёт их. На самом деле он им не нужен, но если персонажи раньше не путешествовали по этому региону, то они могут принять меры предосторожности и нанять проводника, поскольку заблудиться в этой стране - довольно опасно. Большинство проводников вообще не рискнут отправиться на Равнину Пурпурной Пыли, но проверка Убеждения 15 или предварительный сбор информации позволяют узнать имя человека, который готов отвести их туда.

Мусерис - проводник, который регулярно отправляется в походы по Равнинам Пурпурной Пыли - является обычным человеком-рейнджером (мулани). Хотя Мусерис сын солдата, он решил не вступать в армию, потому что не был согласен с текущей политической фараона. Вместо этого он отправился на север, в Агларонд, где познакомился с дикой местностью. Вернувшись в Мулхоранд, он потратил годы на то, чтобы научиться выживать в пыльных пустынях своей родины. Теперь Мусерис зарабатывает на жизнь, исследуя руины и древние места, куда другие боятся ступать, и сопровождая клиентов через опасные участки пустыни. Он берет 100 золотых в декаду плюс немного на дополнительные расходы.

Мусерис практичен и компетентен, но всегда думает, что он прав, и склонен принижать заслуги других - пока они не докажут ему свою компетентность. Он не боится путешествовать по пустыне, и он исследовал руины, которые интересуют персонажей, поэтому Мусерис уверен, что там не осталось ничего интересного.

Если на персонажей нападают, когда они находятся в компании своего проводника, Мусерис сражается рядом бок о бок с ними, пока его жизнь не окажется под реальной угрозой. В этот момент он отступает. Но, также, Мусерис не оставит персонажей умирать.

В качестве животного-компаньона у Мусериса есть лошадь.

Имущество: одежда, фальшион мастерской работы, короткий меч, длинный лук с 20 стрелами, три свитка Лечение ран [Cure wounds], двухнедельный рацион для себя и лошади, палатка, кухонные принадлежности, карты Мулхоранда.

ЧАСТЬ 6. РУИНЫ: ВЕРХНИЙ УРОВЕНЬ

Путешествие к руинам может пройти без происшествий, или вы можете устроить персонажам по пути пару случайных встреч в песках и равнинах мулхорандской пустыни.

Руины, известные как Маскана, когда-то были мулхорандским аванпостом, построенным на склоне плоского холма на краю Равнин Пурпурной Пыли. Имаскарская крепость когда-то покрывала всю вершину холма, но мулхорандцы полностью разрушили ее в начале своего восстания. Затем бывшие рабы построили свою собственную крепость на этом склоне, обращенную на восток, в сторону столицы Имаскари. Причина такого размещения была двойной: защититься от имаскарцев и заблокировать доступ к скрытому подуровню разрушенной имаскарской крепости. Одна из башен форта возвышалась над вершиной холма, откуда открывался хороший вид на окрестности. В конце концов, эта крепость пришла в негодность, и Равнину Пурпурной Пыли стерли ее с лица земли.

СТЕНЫ

Разрушающиеся стены высотой не более 3 футов отмечают место, где когда-то стояли внешние стены Масканы. Оттесанные фиолетовые камни этих стен упали в центральный двор, где они теперь лежат полузасыпанные песком. Внутренние конструкции, построенные в спешке из дерева, а не из камня, полностью разрушились.

Единственная стена, высота которой сейчас превышает 3 фута, - это задняя, примыкающая к склону холма. Все внутренние поверхности стен покрыты выцветшими религиозными и культурными образами, характерными для мулхорандцев древних времен. Все эти символы сегодня признаны мулхорандскими, хотя многие из них имеют несколько вариантов. (Например, по крайней мере четыре изображения лисиц, каждое из которых, немного отличающееся от других, украшают стены, и все они считаются мулхорандскими). Успешная проверка Анализа 25 (или 18 для персонажей, потративших время на исследование символов в Великом Университете) необходима, чтобы найти имаскарское изображение лисы и полумесяца, которые нашел Джарвал Кет. Из-за хаотичного характера руин персонажу потребуется час времени для каждого проведения проверки.

Рассматриваемый символ находится на стене среди различных мулхорандских символов, размещенных здесь для защиты от угроз со стороны старых имаскарских руин внутри холма. Символ имаскари обозначает Гильдию Ремесленников и отмечает секретную дверь, ведущую в холм (встреча 1).

Больше ничего интересного в руинах мулхорандской крепости не осталось, поскольку они были давно исследованы и разграблены.

1. ТАЙНЫЙ ПУТЬ В СТАРЫЙ ИМАСКАР

На карте отмечена секретная дверь на нижний уровень руин. Сложность Анализа для его нахождения равна 15 для персонажа, который уже нашел изображение Имаскари, или 25 для того, кто еще не нашел.

Персонаж,шедший секретную дверь, должен совершить проверку Внимательности 22, чтобы обнаружить механизм открывания, поскольку упавшие камни скрыли из виду камень - открывающий механизм.

2. СУЩЕСТВО ПУСТЫНИ

Пока персонажи обыскивают руины, некоторые существа древней пустыни входят сюда по их следам в поисках еды.

Четыре гигантских скорпионы-кнута, пришедших на охоту, покрыты фиолетовой пылью, поэтому выглядят как причудливые фиолетовые скорпионы. Эти существа живут колониями на Равнинах Пурпурной Пыли, где преследуют путников и служат закуской для обитающих там драконов.

Гигантские скорпионы-кнуты нападают немедленно, потому что они голодны. Как и любые другие безмозглые существа, они просто атакуют все, что кажется им съедобным, а затем приступают к трапезе, если им не грозит другая очевидная опасность. Они могут попытаться перетащить мертвого персонажа в пустыню, где смогут спокойно сожрать его труп, поскольку у них нет причин сражаться со всеми персонажами после того, как добудут себе еду.

ЧАСТЬ 7. РУИНЫ: НИЖНИЙ УРОВЕНЬ

Секретная дверь ведёт в тёмный коридор. Эта часть руин выглядит намного старше, чем наземные постройки. На самом деле ей около 3,500 лет. Стены построены из фиолетовых камней, высеченных по той же технологии, что и в других руинах Имаскари, и они находятся в превосходном состоянии, поскольку все эти столетия они были избавлены от суровых погодных условий внешнего мира. Коридор не освещён, а температура постоянная - 10 градусов по Цельсию. Все помещения в этом подземном комплексе имеют высоту 10 футов, если иное не указано в описании конкретной зоны.

Этот под уровень когда-то находился под имаскарской крепостью на вершине холма. Подземная часть представляла собой исследовательский центр Имаскари, где учёные-мастера исследовали способности разных необычных существ. Эти исследователи использовали несколько постоянных межпространственных лакун внутри обычных комнат.

Таким образом, некоторые комнаты комплекса больше, чем кажутся, и излучают сильную магию преобразования.

1. ХРАНИЛИЩЕ

В этой камере на подставках установлены четыре комплекта колечных доспехов и пять комплектов кольчуг, принадлежавших защитникам крепости, некогда стоявшей над этими руинами. Броня в отличном состоянии без единого пятнышка ржавчины, но она не выделяется каким-то особенным качеством исполнения. Историки готовы заплатить за эти доспехи двойную стоимость из-за их возраста и происхождения.

2. КАЗАРМЫ

На карте кажется, что эта комната имеет размеры 20 на 30 футов, но на самом деле ее размеры 70 на 120 футов. Прочтите или перефразируйте следующее, когда персонажи войдут.

Зал заполняют более пятидесяти двухъярусных кроватей, выстроенных в идеальные ряды, все в идеальном состоянии. У подножия каждой кровати стоит сундук.

Когда-то эта территория служила казармой для войск крепости. Все сундуки пусты.

3. ВЕЧНЫЕ СТРАЖИ

Все области, отмеченные на карте цифрой 3, имеют одинаковое общее описание, независимо от их формы. Эти комнаты служили личными помещениями различным имаскарским ремесленникам, но бывшие обитатели давно их вычистили. Остались только удобные, но обветшавшие от времени, кровати.

Имаскарцы планировали вернуться в крепость, как только восстание рабов будет подавлено, поэтому они, прежде чем покинуть это место, поставили в этих комнатах несколько стражей, чтобы защитить их от нежелательных вторжений. К сожалению, первонаучальные обитатели так и не смогли возвратиться. В каждой из этих комнат теперь обитает ужас в шлеме (см. Глава 11).

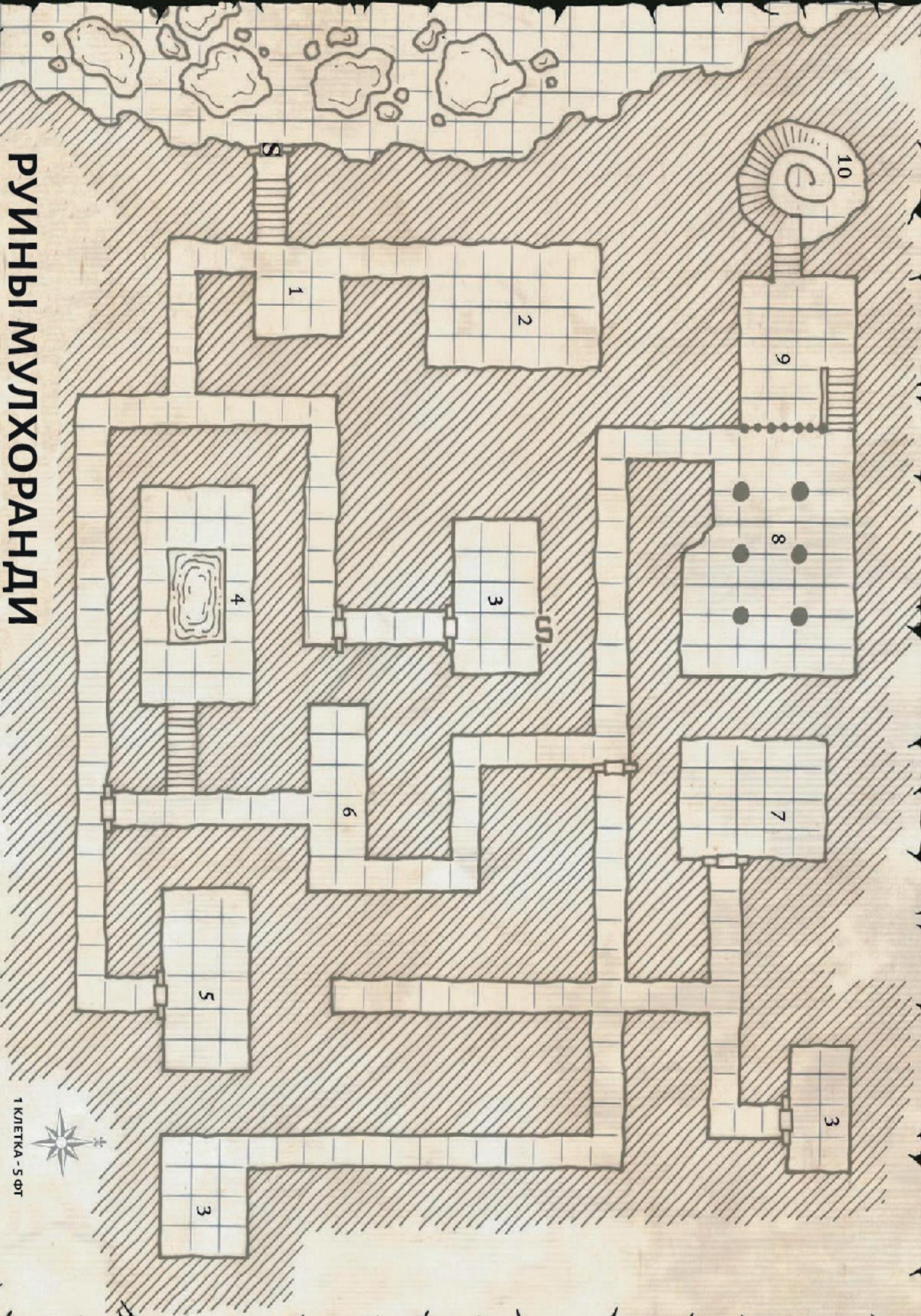
Ужасы в шлеме имеют приказ атаковать любого, кого они увидят, если у него нет эмблемы имаскарских ремесленников. Все подобные эмблемы, о существовании которых было известно, были уничтожены после восстания, и в этих руинах ни одной не осталось.

4. ПОЛЗУЧИЙ БАССЕЙН

Работавшие здесь ремесленники и охранявшие их солдаты использовали это помещение как общий бассейн для купания. Прочтите или перефразируйте следующее, когда персонажи войдут.

Бассейн с водой занимает центр этой камеры. В дальних углах лежит пара скелетов, у которых нет рук.

РУИНЫ МУЛХОРАНДИ



1 КЛЕТКА - 5 ФТ

Скелеты - это останки рабов, которые восстали и были за это убиты. Глубина бассейна составляет 3 фута. Любой, кто посмотрит в его чистую воду, сразу увидит, что она полна рук.

Руки на самом деле представляют собой Ползающие руки [Crawling claw], брошенные сюда, когда их хозяева ушли. Стai рук выпрыгивают из бассейна и атакуют всех, кто находится в пределах 5 футов от кромки воды.

5. ПУСТАЯ КОМНАТА

Эта комната совершенно пуста. Очевидно, имаскарские мастера не хотели оставлять никаких зацепок относительно её истинного назначения. На самом деле размеры посещения составляют 40 на 90 футов, в отличие от размеров, указанных на карте. Дверь находится в центре стены.

6. РАЗДВИЖНАЯ НАСТЕННАЯ ЛОВУШКА

Этот широкий коридор со стенами из фиолетового камня был спроектирован как ловушка, чтобы замедлить захватчиков и не дать им добраться до главной лаборатории, пока ремесленники не смогут подготовить достойный магический отпор.

Всякий раз, когда три существа входят в коридор, дополнительные секции стены опускаются и закрывают два выхода. Затем две стены, самые дальние друг от друга (восточная и западная стены), начинают скользить навстречу друг другу со скоростью 5 футов за раунд. Ловушку можно легко обойти, пропуская в коридор одновременно только одного или двух человек.

Сложность поиска ловушки Внимательность 20. Отключить устройство проверка инструментов кузнеца или взломщика 16.

7. ЗОНА ОТДЫХА

Эта комната когда-то была гостиной и кабинетом ремесленников, но сейчас она по большей части пуста. Единственная оставшаяся мебель - заплесневелый диван в центре комнаты и книжный шкаф на востоке в котором хранится только пыль от рассыпавшихся книг.

8. ГЛАВНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Эта комната служила главной лабораторией ремесленников. Его размеры кажутся 30 на 40 футов, но постоянное межпространственное искажение внутри него расширяет размеры на север и восток, делая его фактический размер 90 на 120 футов. Рисунок колонн не меняется, и в комнате нет других выходов, кроме показанных на карте.

Большая часть комнаты заставлена столами и лабораторными скамейками, некоторые из них оборудованы стойками для флаконов и колб.

В ящиках на скамейках лежат странные инструменты и огромные кучи трухи от древнего пергамента. Не стесняйтесь заполнить эту часть комнаты любыми предметами, которые вы хотели бы использовать в своей кампании.

Лестница в углу комнаты ведёт на пол пролета вниз в зону 9. Эта область видна через решётчатую «стену» рядом с лестницей. Через неё видно, как Тиарал рисует изображение на стене зоны 9.

Тиарал слышит, как персонажи входят в зону 8, но он слишком занят своими делами, чтобы предпринять какие-либо действия в первом раунде. Во втором раунде, после их входа в помещение, он начинает производить заклинания.

9. ФАНАТИК

В этой маленькой комнате когда-то располагалась библиотека, которой пользовались ремесленники, работавшие в лаборатории наверху. Сейчас здесь остались только пустые полки, поскольку ремесленники слишком ценили эти книги, чтобы оставить их после ухода. Однако, без их ведома, старшие мастера спрятали важный имаскарский артефакт в секретном отсеке в стене. Поскольку строители этой крепости не знали об ее существовании, то неведение служило артефакту идеальной охраной.

Тиарал и два сопровождающих его пылающих черепа уже проникли в эту комнату, избежав двух ужасных стражей в других комнатах. Жрец исследует комплекс уже неделю, и он наконец нашел секретное отделение, в котором спрятан артефакт.

Когда персонажи впервые прибывают, он бормочет заклинание, которое, как он надеется, откроет секретную дверь. У Тиарала получается это в следующем раунде, что позволяет ему хорошо рассмотреть артефакт, лежащий внутри. В этот момент он замечает персонажей и начинает готовиться к битве с ними. Единственный путь побега Тиарала из комплекса - тот, через который он вошел, и чтобы воспользоваться им, ему нужно пройти мимо игроков. Он не собирается уходить без артефакта.

Тиарал - человек-жрец (домен смерти), одержимый желанием вернуть своего мёртвого бога Баала. Он был жрецом Баала в то время, когда бог был убит, и это событие свело его с ума. Тиарал считает, что для возрождения бога ему нужна мощная магия, поэтому он собирает всё, что может найти.

Тиарал вооружён булавой и носит латные доспехи. Также у него заготовлены заклинания жреца.

Имущество: +1 латный доспех, Кольцо защиты [Ring of protection], булава, свиток Призыв духа aberrации [Summon aberration], Жемчужина силы [Pearl of power], дорожная одежда, серебряный священный символ Баала, рюкзак, спальный мешок, набор путешественника.

Если Тиарал каким-то образом узнает о присутствии персонажей до того, как они достигнут области 8, он произносит Сигнал тревоги [Alarm] чтобы получить предупреждение об их приближении, прежде чем вернуться к своим делам. Если он замечает их в области 8, он использует Улучшение характеристики [Enhance ability] и Псевдожизнь [False life], чтобы дать себе преимущество. Тиарал использует заклинания в рукопашной схватке, когда они кажутся уместными, и знает, какие персонажи, вероятно, будут более уязвимы, чем другие, для определенных заклинаний (то есть он знает, что бойцы, скорее всего, провалят спасброски Мудрости, а волшебники, скорее всего, проиграют, провалив спасброски Силы). Он спонтанно бросает Нанесение ран [Inflict wounds] в бою всякий раз, когда он чувствует, что другие его заклинания бесполезны.

Два пылающих черепа атакуют до тех пор, пока не будут уничтожены.

Как только Тиарал умрет, перейдите к завершению приключения.

Сокровище: Помимо собственного снаряжения, у Тиарала теперь есть артефакт из тайника. Его природа зависит от вас, но Седьмая Имаскаркана - легендарный артефакт древнего Имаскара, напоминающий большой золотой ключ - подходящий выбор.

Седьмая Имаскаркана содержит всю совокупность имаскарских знаний о создании постоянных экстрапланарных пространств, а также обладает дополнительными способностями, которые оставляются на ваше усмотрение. Если вы предпочтёте менее мощный предмет, просто выберите подходящий из списка древних магических предметов в главе 10.

10. ЛЕСТНИЦА ВНИЗ

Эта лестница ведет вниз на территорию, которая когда-то была нижним уровнем комплекса. Однако за столетия, пока это место пустовало, лестница обрушилась, и пути на этот уровень в настоящее время не существует.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Как только Тиарал умрет, приключение закончится. Церковь Баала потеряла своих слуг, а возвращение мёртвого бога было отложено. Если Джарвал Кет все еще жив, он предпринимает исследование подземного комплекса Имаскари, возможно, нанимая на это время игроков в качестве охранников.

ДАЛЬНЕЙШИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Артефакт, который Тиарал обнаружил в этом комплексе, вероятно, веками искали могущественные волшебники и жрецы. Если он попадает в руки персонажей, они немедленно становятся мишенью для тех, кто хочет его вернуть или уничтожить. Игроки могут либо выяснить его силу и попытаться использовать его самостоятельно, либо продать его.

Тиарал может стать постоянным злодеем независимо от того, сбежит ли он живым или нет. Поскольку он служит Баалу, мёртвому богу убийств, он вполне может вернуться в виде мстительного духа-нежити, даже если персонажам удастся его убить.

Персонажи также могут захотеть вернуться в комплекс, когда они наберут больше сил и ресурсов, и попытаться раскопать лестницу, ведущую вниз (область 10). Эту область вы можете развивать по своему желанию, используя материалы об Имаскаре из этой книги.



ЗАТЕРЯННЫЕ ИМПЕРИИ ФАЭРУНА ИСЧЕЗНУВШИЕ ВО ВРЕМЕНИ

Руины и остатки некогда могущественных наций разбросаны по землям Фаэруна. Великие сокровища и ужасные опасности, скрытые среди пыльных сводов и коридоров этих разрушающихся памятников былого величия, ждут своего часа. Только смелые исследователи, вооруженные мужеством и обладающие нужными знаниями, осмелятся углубиться в эти самые ранние тайны сettинга Забытых Королевств.



5E HOMEBREWERY

Visit our website at
www.wizards.com/forgottenrealms