



DUNGEONS & DRAGONS®
**FORGOTTEN
REALMS®**
ГЕРОИ ФАЭРУНА

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ ИГРОКА



ДОПОЛНЕНИЕ
ДЛЯ ИГРОКА



FORGOTTEN REALMS®

ГЕРОИ ФАЭРУНА

FORGOTTEN REALMS

ΓΕΡΟΙ ΦΑΞΡΥΝΑ



АВТОРЫ

Lead Designer: Jason Tondro

Designers: Bill Benham, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Ron Lundeen, Ben Petrisor, Patrick Renie, Shahreena Shahrani, Carl Sibley, Chris S. Sims, David Somerville

Rules Developers: Jeremy Crawford (lead), Makenzie De Armas, Ron Lundeen, Ben Petrisor, Patrick Renie

Editors: Adrian Ng Di Spaltro (lead), Judy Bauer, Michele Carter, James Wyatt

Art Director: Emi Tanji

Graphic Designers: Matt Cole (lead), Jino Choi, Meagan Kenreck, Paolo Vacala

Cover Illustrators: Billy Christian, Dominik Mayer

Interior Illustrators: Helder Almeida, Helge C. Balzer, Luca Bancone, Eric Belisle, Olivier Bernard, Zoltan Boros, Bruce Brenneise, Ignatius Budi, Ekaterina Burmak, Dmitry Burmak, Pedro Cardoso, Manuel Castanon, Domenico Cava, Conceptopolis, CoupleOfKooks, Olga Drebas, Polar Engine, Ioannis Fiore, Aurore Folny, Quintin Gleim, Patrik Hell, Jane Katsubo, Sam Keiser, Tneh Keong, Jonathan Kuo, Andrey Kuzinsky, Katerina Ladon, Titus Lunter, Erel Maatita, Erion Makuo, Agustín Marceillac, Raluca Marinescu, Dominik Mayer, Marcela Medeiros, Alex V. Ngo, Irina Nordsol, Gavin O'Donnell, Robin Olausson, Hinchel Or, Alejandro Pacheco, Miro Petrov, Borja Pindado, PINDURSKI, Anna Podedworna, Chris Rahn, Chris Rallis, Audy Ravindra, Denman Rooke, Caio E Santos, Chris Seaman, Leroy Steinmann, Swatches Studio, Taras Susak, Brian Valenzuela, Svetlin Velinov, Raoul Vitale, Sam White, Rafael Zanchetin

Cartographer: Mike Schley

Concept Art Director: Josh Herman

Concept Artists: Alex Branwyn, Michael Broussard, Daarken, Lake Hurwitz, Titus Lunter, Alex Ostrowski, Noor Rahman, Siren Song LLC, Anna Steinbauer

Consultants: Basheer Ghouse, James Mendez, Shareena Shahrani

Producers: Bill Benham, Siera Bruggeman, Rob Hawkey, Vanessa Hoskins

Special thanks to Ed Greenwood, Jeff Grubb, and all the many people who have created and contributed to the Forgotten Realms over its fantastic history.



На обложке

Vajra Safahr, Karlach, Minsc, Boo, and Jarlaxle array themselves for battle in the ruins of Myth Drannor in this majestic illustration from Billy Christian.



На альтернативной обложке

Vajra Safahr, Karlach, and Jarlaxle Baenre lead an army—and a gold dragon—into battle in this scintillating illustration from Dominik Mayer.



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, Forgotten Realms, all other Wizards of the Coast product names, their respective logos, and The World's Greatest Roleplaying Game are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in the USA. ©2025 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont. CH.

СОДЕРЖАНИЕ

Мир эпических героев	6
Опции для персонажей	11
Виды персонажей.....	11
Аасимары.....	11
Драконорождённые.....	11
Дварфы.....	12
Эльфы.....	12
Гномы.....	13
Голиафы.....	14
Полурослики.....	14
Люди.....	15
Орки.....	15
Тифлинги.....	16
Подклассы.....	16
Коллегия Луны (Бард).....	16
Знаменосец (Воин).....	18
Певец клинка (Волшебник).....	19
Домен знания (Жрец).....	20
Клятва благородных гениев (Паладин).....	21
Наследник Трёх (Плут).....	23
Зимний странник (Следопыт).....	24
Чародейство чароламени (Чародей).....	26
Предыстории.....	27
Черты.....	37
Черты происхождения.....	37
Универсальные черты.....	39
Черты Эпических даров.....	42
Путеводитель	
по Королевствам	45
Время в Королевствах.....	45
Валюта.....	47
Искатели приключений.....	48
Регионы Королевств.....	49
Регионы и языки.....	49
Анорох.....	52
Бесследное море.....	56
Вилхонская Протока.....	60
Каталог всех Королевств Авроры	128
Товары из Врат Балдура.....	129
Товары из Долин.....	129
Товары из Калимшана.....	130
Товары из долины Ледяного Ветра.....	131
Товары Островов Муншае.....	132
Экипировка.....	132
Снаряжение.....	132
Механические чудеса.....	134
Скакуны и другие животные.....	134
Инструменты.....	135
Перемещение.....	135
Транспорт.....	135
Магия Фаэруна	137
Плетение.....	137
Магические предметы.....	137
Чароламя.....	137
Дикая магия и мёртвая магия.....	138
Высшая магия.....	138
Мифалы.....	139
Круговая магия.....	139
Что такое Круговое заклинание?.....	139
Подходящие заклинания.....	139
Сотворение Кругового заклинания.....	139
Варианты кругового сотворения.....	140
Заклинания.....	142



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ФАЭРУН

Мир Фаэруна полон бесчисленных героев, прошедших удивительные приключения: Дризт До'Урден, его жена Кэтти-Бри и их дочь Бриеннель; Алустриэль Среброрукая и остальные Семь Сестёр; Карлах Клифгейт, Астарион и Шэдохарт; и многие другие. Теперь у этого мира новые герои — те, кого создадите вы и ваши соратники по игре.



ГЕРОИ ФАЭРУНА МОГУТ БЫТЬ СОВЕРШЕННО РАЗНЫХ ВИДОВ И КЛАССОВ И ИМЕТЬ ЛЮБУЮ ВОЗМОЖНУЮ ПРЕДЫСТОРИЮ. НО ИХ ОБЪЕДИНЯЕТ ОДНО: ИХ ЭПИЧЕСКАЯ НАТУРА.

В Забытых Королевствах герои — фигуры легендарные. Книга *«Забытые Королевства: Герои Фаэруна»* даст вам всё необходимое для создания искателей приключений, которые идеально впишутся в этот мир, включая новые и переработанные подклассы, а также десятки новых черт и заклинаний.

Как и герои, населяющие Фаэрун, магия в Королевствах эпична. Эта книга представляет фаэрунскую технику круговой магии: способ, позволяющий заклинателям работать вместе, чтобы сделать свои заклинания более гибкими и мощными.

Герои редко действуют в одиночку. В этой книге подробно описаны

восемь знаменитых фракций, влияние которых распространяется на весь Фаэрун. Некоторые из них, например, Арфисты или Альянс Лордов, чтят честь и справедливость, помогая нуждающимся и защищая невинных. Другие — алчные Жентарим или жаждущие власти Красные Волшебники — угнетают своих жертв и стремятся приумножить свою мощь. Ваш персонаж может присоединиться к любой из этих фракций и получить награду за верную службу. Герой также может выступить против фракции, вызвав её гнев.

Добро пожаловать в Забытые Королевства, мир эпических персонажей и приключений!

МИР ЭПИЧЕСКИХ ГЕРОЕВ

ЭТА КНИГА — ВАШ ИСЧЕРПЫВАЮЩИЙ СПРАВОЧНИК по созданию и отыгрышу персонажей в захватывающих Забытых Королевствах.

ГЛАВА 1: ОПЦИИ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Глава 1 поможет вам создать нового героя Забытых Королевств. Помимо новых опций для персонажей — подклассов, предысторий и черт — в этой главе описываются виды Фаэруна и место каждого из них в этом мире.

Приключения — частое дело в Фаэруне. Здесь нет недостатка в обычных наёмниках или мелких магах, роющихся в древних руинах в надежде найти скрытые сокровища или давно утерянную книгу заклинаний. И всё же среди таких искателей приключений в Забытых Королевствах персонажи предстают эпическими фигурами даже на первом уровне.

На протяжении истории Забытых Королевств эпические герои выделяются на фоне обычных приключенцев своей исключительной сущностью. Алиас, героиня «*Проклятия лазурных уз*», — искусственное существо, созданное союзом злых колдунов, в который входили лич и культисты Моандера, бога порчи и гниения. У Карлах — одной из героинь «*Baldur's Gate 3*» — вместо сердца магический *Инфернальный двигатель*, дарующий ей невероятную силу, но угрожающий её жизни. Кто-то из героев Забытых Королевств, например, Тристан Кендрик и Рэндалл Морн, были наследниками престола. Вы можете использовать черты этих героев, а также других странников Фаэруна, для вдохновения при создании вашего собственного эпического персонажа.

Помимо своей природы, такой персонаж отличается личной судьбой. Возможно, ему суждено владеть мощным Артефактом или стать правителем королевства. При создании персонажа для кампании в Забытых Королевствах поработайте вместе с вашим Мастером для развития эпической судьбы вашего персонажа. В этой книге содержатся дополнительные советы по созданию эпических персонажей и о том, как могут развиваться их истории в рамках кампании.

ГЛАВА 2: ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО КОРОЛЕВСТВАМ

Каждый уголок Фаэруна обладает неповторимым колоритом, созданным из местных историй, традиций, выдающихся личностей и памятных мест. Глава 2 описывает множество областей Фаэруна, которые могли сыграть решающую роль в происхождении вашего персонажа. Это может быть место, где герой вырос или получил навыки, которые теперь использует в своих приключениях. Предыстории из главы 1 могут связать вашего персонажа с этими местами.

Например, Чародей мог овладеть дикой магией, обучаясь у Симбархов Агларонда, которым на протяжении многих поколений правят именно чародеи. Воин мог получить тяжёлый боевой опыт, служа Сембии в пограничных конфликтах с Долинами или Кормиром.

ЖИВАЯ ИСТОРИЯ

Забытые Королевства усеяны руинами древних цивилизаций, павших тысячи лет назад. Эти когда-то могущественные общества всё ещё играют роль в повседневной жизни Фаэруна. Высокая башня из королевства великанов Остории могла быть разобрана на камни, из которых теперь сложена скромная хижина ремесленника. Кузнец использует древнюю реликвию нарфеллских демонопоклонников для разжигания горна. Овцы пасутся в тени некогда величественного Миф Драннора. Как ваш персонаж мог контактировать с этими павшими королевствами и как это повлияло на его мотивы и поведение?

ГЛАВА 3: БОГИ ФАЭРУНА

Фаэрун — земля множества богов, многие из которых описаны в главе 3. Большинство существ возносят молитвы или как-то иначе поклоняются нескольким богам, хотя и могут чувствовать особую близость к конкретному божеству, например, покровителю их профессии или тому, с кем у них есть какая-то иная особая связь. Например, купец, который ежедневно чтит Вокин, богиню торговли, перед долгим и опасным путешествием может воздать молитву Амберли, богине моря.



ЧЁРНЫЕ ДРАКОНЫ-БЛИЗНЕЦЫ ВОАРАГАМАНТАР И ВЕЙРВИРЕНДОР
СОВСЕМ НЕ ПО ЗУБАМ БЕЗРАССУДНЫМ ИСКАТЕЛЯМ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В каждом городе есть множество храмов самых разных богов, а святилища можно найти и в крошечной деревне, и вдоль дорог, и даже глубоко в дикой местности.

Храмами и святилищами заведуют священники, большинство из которых могут сотворять несложные заклинания, а вот Жрецы, черпающие магию прямо из Внешних планов, встречаются редко.

Подумайте об отношении вашего персонажа к богам. Какие из них кажутся ему особенно важными или близкими? Например, Следопыт или персонаж с предысторией Фермер, Проводник или Отшельник может чувствовать особую связь с Чонтией, богиней земледелия, или Майлики, богиней леса. Может быть, вы являетесь одним из Избранных вашего бога? Или стремитесь стать таковым?

И наоборот, каких богов ваш персонаж особенно презирает или избегает? Он может препятствовать тем, кто исполняет волю этих божеств. Ведь такие сущности могут воплощать нечто противоположное ценностям вашего персонажа. Например, почитатель Чонтии или Майлики может презирать Малара, бога охоты, или Ориль, богиню зимы, так как оба представляют злую и разрушительную сторону природы. Возможно, вы питаете особую вражду к одному из Избранных Малара.

Хотя большинство обычных существ в Фаэруне общаются с богами только через священников или иногда встречающихся божественных посланников, персонажи в кампании по Забытым Королевствам могут встретиться с такой могуще-

ственной фигурой лицом к лицу, даже если у неё есть маскировка. Если ваш персонаж владеет божественной магией, он мог получить эту свою связь с Внешними планами при встрече с каким-либо богом.

ГЛАВА 4: КАТАЛОГ ВСЕХ КОРОЛЕВСТВ АВРОРЫ

Какой же искатель приключений без самого разнообразного снаряжения? Глава 4 содержит отрывок из знаменитого *«Каталога всех Королевств Авроры»*, который поможет экипировать ваших персонажей новым снаряжением. Аврора — бывшая искательница приключений, снабжавшая героев по всему Фаэруну, а основанный ею бизнес теперь возглавляет её потомок.

ГЛАВА 5: МАГИЯ ФАЭРУНА

Магия вплетена в самую суть Фаэруна. В главе 5 описывается принцип работы магии Забытых Королевств вместе с новыми заклинаниями и круговой магией — способом коллективного сотворения заклинаний.

Фундаментальная основа, благодаря которой функционирует магия, называется Плетением. Волшебники, жрецы и друиды, практикующие магию, черпают из него энергию и управляют ей. Повреждение Плетения может иметь катастрофические последствия, как это уже было во времена Магической чумы и других бедствий.



КАРЛАХ С ЕЁ ИНФЕРНАЛЬНЫМ ДВИГАТЕЛЕМ ВМЕСТО СЕРДЦА — ПРИМЕР ЭПИЧЕСКОГО ПЕРСОНАЖА

Подавляющее большинство магии в Королевствах не грандиозно и направлено на практические нужды: исцеление ран, помощь в ремесле, развлечение толпы или выполнение повседневных задач. Маги не редки, что создаёт большой спрос на академии волшебства по всему Фаэруну. Пока многие из их представителей делают владение магией своей профессией, другие изолируются от общества, чтобы посвятить свою жизнь учёбе и магическим экспериментам.

Магия влияет на всех в Фаэруне: от фермеров и ремесленников до искателей приключений и монархов. Она могла повлиять на жизнь, семью или профессию созданного вами персонажа, даже если он не сотворяет заклинания. Возможно, в вашей семье есть волшебная реликвия, передающаяся из поколения в поколение, или где-то в вашем генеалогическом древе скрывается магическое существо: дракон, гений или ликантроп. Рассматривает ли ваш персонаж магию как достойную изучения тайну или же просто как метод решения сложных проблем?

ГЛАВА 6: ФРАКЦИИ КОРОЛЕВСТВ

Фаэрун — это родина могущественных организаций, действующих во множестве земель. Они могут стать либо мощными союзниками, либо грозными врагами. Эти фракции кратко описаны ниже, а более подробная информация о них приводится в главе 6:

Култ дракона. Хотя эта фракция больше известна своими злодейскими замыслами, поклонением Тиамат и превращением драконов в драколичей, искатели приключений всё равно могут стать её участниками.

Изумрудный анклав. Эта организация, включающая друидов и следопытов, оберегает дикую природу и тех, кто её посещает.

Арфисты. Арфисты — это легендарный отряд благородных деятелей, которые сражаются с тиранией по всему Фаэруну, оставаясь в тени.

Альянс лордов. Альянс лордов — коалиция независимых городов вдоль побережья Меча — выступает за мир, торговлю и взаимную выгоду.

Орден перчатки. Будучи организацией воинов, движимых верой в богов добра и справедливости, эта фракция разыскивает зло и уничтожает его с помощью физической силы.

Рыцари Пурпурного дракона. Легендарные рыцари Кормира теперь странствуют по Фаэруну на драконах, охотясь на Аберраций и способствуя делу своей королевы.

Красные волшебники. Хотя родной дом Красных волшебников находится в восточном королевстве Тэй, они путешествуют по всему Фаэруну, чтобы увеличить свою мощь, и разыскивают магию во всех её проявлениях.

Жентарим. Этот огромный преступный синдикат, открыто действующий в городах по всему Фаэруну, предоставляет множество услуг: от наёмников и сопровождения путешественников до заказных убийств.

Со многими из этих фракций связаны предыстории персонажей, представленные в главе 1. Когда вы выбираете одну из таких предысторий, ваш герой становится членом соответствующей организации. Но персонаж также может быть членом фракции и без этого, а многие искатели приключений присоединяются к фракции позже в ходе своих путешествий.

Членом какой фракции мог бы быть ваш герой? К какой из них он хочет присоединиться? Какой из этих организаций он может противостоять?

ДРУГИЕ ИСТОЧНИКИ

Ни одна книга не может вместить все детали Забытых Королевств — сеттинга, создававшегося десятилетиями. *«Забытые Королевства: Герои Фаэруна»* — это лишь часть великой истории Фаэруна.

Лучше всего эту книгу дополняют *«Забытые Королевства: Приключения в Фаэруне»*. Там вы найдете пять глав, расширяющих информацию о пяти регионах Забытых Королевств и дающих гораздо больше подробностей об областях, жителях и окружающей среде, а также описывающих происходящие там уникальные приключения:

Долины, край приключений в стиле классического фэнтези (см. раздел «Сердцеземье» в главе 2)

Долина Ледяного Ветра, холодная земля и ужасы выживания в ней (см. раздел «Север» в главе 2)

Калимшан, сеттинг, повествующий о высоком содержании магии, гениях и магических новшествах (см. раздел «Земли интриг» в главе 2)

Острова Муншае, полные историй о феях и морских приключениях (см. раздел «Бесследное море» в главе 2)

Врата Балдура, городской сеттинг о героях с серой моралью и антигероях (см. раздел «Побережье Меча» в главе 2).

В этой книге также описаны новые магические предметы и чудовища и приведено множество приключений в Королевствах, включая полное начальное приключение для старта новой кампании.

Чтобы дополнить эту книгу и ваши игры в Королевствах, были созданы два цифровых продукта. Их можно найти на DnDBeyond.com:

«Книга Голода Астариона» посвящена Астариону, эльф-вампиру из видеоигры *Baldur's Gate 3*.

«Падение Нетерила» даёт представление о древней империи Нетерил и её магии. Смотрите раздел «Анорох» в главе 2.

Многие книги серии DUNGEONS & DRAGONS описывают локации Забытых Королевств, что может быть полезно, если вы хотите создать персонажа из этого региона. Вот некоторые из этих книг:

«Врата Балдура: Нисхождение в Авернус» содержит дополнительные сведения о Вратах Балдура.

«Долина Ледяного Ветра: Иней Морозной Девы» дополняет информацию о Десяти Городах и Севере.

«Гробница Аннигиляции» описывает джунгли Чалта.

«Глубоководье: Драконий куш» исследует город Глубоководье на побережье Меча.

РОМАНЫ

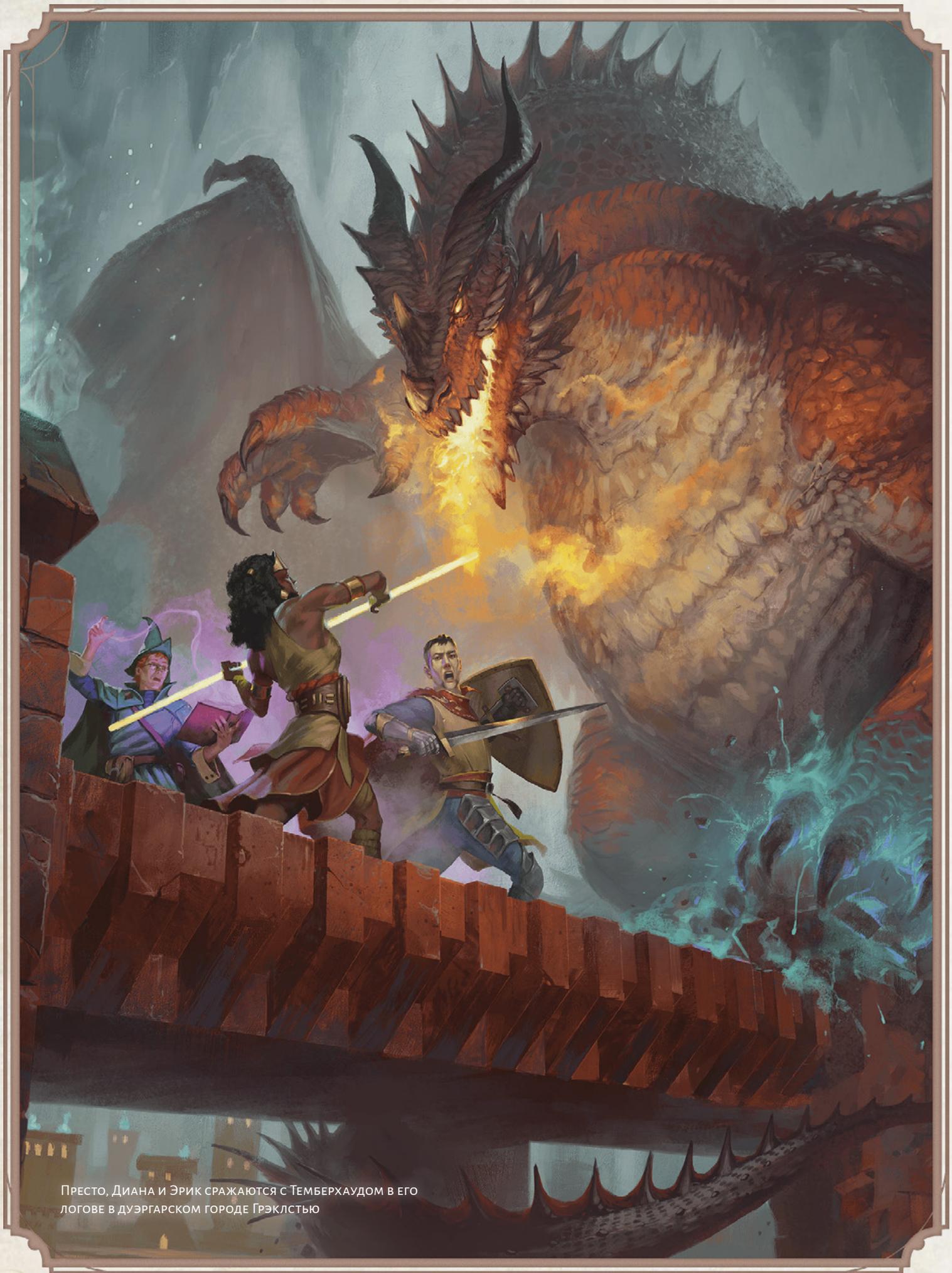
В мире Забытых Королевств разворачиваются сюжеты сотен романов. Рекомендуем начать с серии *«Легенда о Дризсте»* автора Р. Сальваторе.

ВИДЕОИГРЫ

«Baldur's Gate 3» — это эпическая игра, действие которой разворачивается в городе Врата Балдура и его окрестностях (описаны в разделе «Побережье Меча» главы 2 и более подробно в книге *«Забытые Королевства: Приключения в Фаэруне»*). Вы также можете погрузиться в Забытые Королевства, сыграв в ММОРПГ *Neverwinter*.

ФИЛЬМЫ

События фильма *«Dungeons & Dragons: Честь среди воров»* происходят в Забытых Королевствах, затрагивают такие фракции, как Арфисты и Красные волшебники, такие локации, как Невервинтер и долина Ледяного Ветра, а также таких известных персонажей, как Сзасс Тэм и Темберчод.



Престо, Диана и Эрик сражаются с Темберхаудом в его логове в дуэргарском городе Грэклстью

ОПЦИИ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

ЭТА ГЛАВА НАПОЛНЕНА ОПЦИЯМИ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ, КОТОРЫЕ ПОМОГУТ ВАМ СОЗДАТЬ УНИКАЛЬНЫХ ГЕРОЕВ ДЛЯ ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВ: НОВЫЕ И ОБНОВЛЁННЫЕ ПОДКЛАССЫ, НОВЫЕ ПРЕДЫСТОРИИ И НОВЫЕ ЧЕРТЫ. ГЛАВА НАЧИНАЕТСЯ С ОПИСАНИЯ ВИДОВ ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВ.

ВИДЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

В следующих разделах обсуждаются подробно описанные в «Книге игрока» виды и их место во Фаэруне.

ААСИМАРЫ

Аасимары — один из самых редких гуманоидных видов во Фаэруне. И хотя аасимары рождаются у родителей по всем Забытым королевствам, они настолько необычны, что ни одна держава, город или посёлок не состоит полностью из них. Вместо этого аасимары по-отдельности растут в обществе и культуре своих родителей, а их мировоззрение формируется противоречиями между этой культурой и связью аасимара с Высшими планами.

НЕ В СВОЕЙ ТАРЕЛКЕ

На большей части Королевств аасимары часто чувствуют себя чужаками. Пока аасимары ещё дети, их небожительная природа легко остаётся незамеченной или скрывается заботливыми членами семьи. Но рано или поздно эту природу становится невозможно спрятать. Это опасное время для аасимара, ведь Шар и другие злые божества — как и их почитатели — охотятся на невинных аасимаров, не знающих о своей истинной природе и полной силе.

На протяжении жизни аасимаров часто преследуют видения, пророческие сны или могущественные предчувствия, предрекающие судьбу личности. Иногда эти пророческие проявления посылаются ангельским предком аасимара, но они так же легко могут быть и неконтролируемыми проявлениями небожительной силы.

ПОКРОВИТЕЛИ-НЕБОЖИТЕЛИ

Многих аасимаров находят или усыновляют последователи доброго божества, например ангелы, владыки зверей или даже само доброе божество. Связь с этим небожителем определяет жизнь аасимара отдельно от культуры, в которой он родился. Кореллон, Эйлистри, Ллиира, Милли и Селуне часто выступают покровителями аасимаров.

В Древних Империях, где открыто правят боги и полубоги, аасимары встречаются чаще. Текущее поколение аасимаров часто ведёт своё происхождение от смертного, избранного для службы доброму божеству. Многие аасимары странствуют по королевствам, в конечном счёте тяготея к большому городу, такому как Глубоководье, Врата Балдура или Калимшан, где их необычная природа не кажется чем-то особенным.

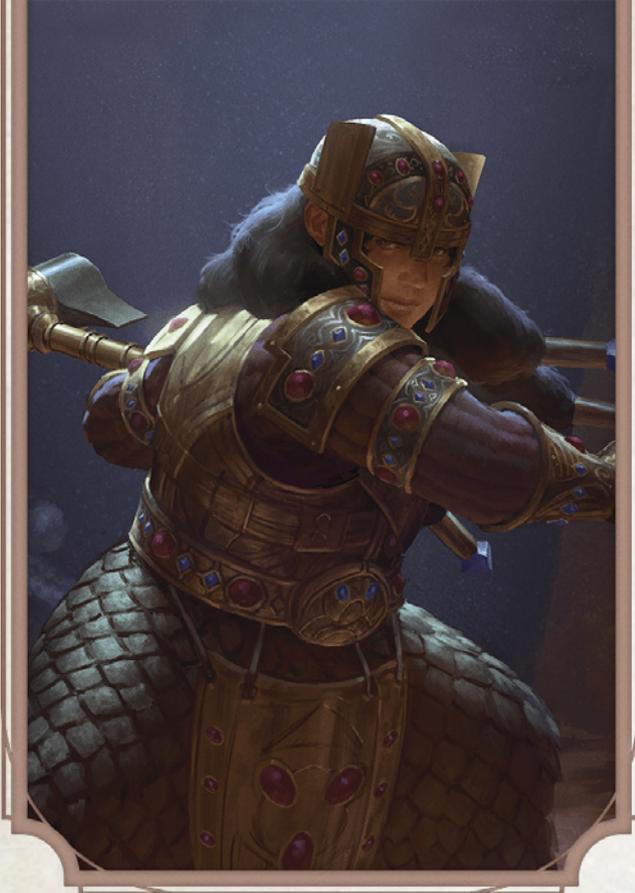
ДРАКОНОРОЖДЁННЫЕ

Многие семьи драконорождённых во Фаэруне — относительно недавние переселенцы, жертвы Магической чумы, попавшие в Забытые королевства, когда их мир Абеёр временно слился с Торилом. Но этот вид такой же древний, как и сам Торил, и драконорождённые давно живут в тени драконов и других народов.

АБЕЙР И ТИМАНТЕР

Драконорождённые были широко распространены в мире Абеёр, особенно в королевстве Тиманчебар. Когда во время Магической чумы Абеёр и Торил слились, Тиманчебар оказался в Фаэруне, вытеснив державу Унтер. Во время этого события





драконорождённые из Тиманчебара и беженцы из Унтера основали державу Тимантер. Культура Тимантера стала слиянием обычаев Тиманчебара и уклада Древних Империй, где ценились честь, традиции и семья.

Но Унтер вернулся во время Второго раскола, и Тимантера больше не существует. Многие драконорождённые, ранее жившие там, расселились по всему Фаэруну, принеся с собой уклад Тимантера.

СКРЫТЫЕ В ИСТОРИИ

Не все драконорождённые родом из Тимантера и Абейра. Они, однако, редки и их часто путали с другими похожими на них видами. В Фаэруне ведь никогда не было недостатка в драконах, а необразованные обыватели могли легко принять драконорождённого за людоящера, троглодита или любое из множества других существ.

Драконорождённые ведут своё происхождение от бога Ио. В Фаэруне его знают как Асгората Мироздателя, Создателя драконьего рода. Культ Асгората невероятно древний, он уходит корнями в Эпоху Рассвета, и в то время драконорождённые были гораздо многочисленнее в Фаэруне.

ДРАКОНОРОЖДЁННЫЕ СЕГОДНЯ

Сегодня драконорождённые встречаются по всему Фаэруну. Многие из них живут в Древних Империях, в деревнях и посёлках, основанных в основном беженцами из Тимантера, и они бережно хранят свои обычаи. Драконорождённые также легко приспособились к изнуряющей жаре пустыни Калим. Некоторые из них живут в больших городах благородных джиннов, в то время как другие служат в почётном карауле султаны Сонгал.

ДВАРФЫ

Дварфы, иногда называемые Крепким Народом, в древности построили великие города-крепости в Фаэруне, и они до сих пор живут в некоторых из этих твердынь, защищая их от подземных чудовищ. Верховным богом dwarфов является Морадин, и, согласно легенде, он выковал первых dwarфов на Кузнице Душ из железа, мифрила, земли и камня.

ДВАРФИЙСКАЯ КУЛЬТУРА

Общество dwarфов построено вокруг кланов, у каждого из которых есть свои неповторимые традиции и фольклор. Хотя в некоторых поселениях и регионах обычно доминирует один клан, не редкость увидеть кланы, живущие бок о бок, особенно в больших городах. Дварфийский язык использует набор рун, называемых Детек.

ЩИТОВЫЕ И ЗОЛОТЫЕ ДВАРФЫ

Два самых распространённых этноса dwarфов — это щитовые и золотые dwarфы.

Щитовые dwarфы распространены на Севере и побережье Мечей. Их крупнейший уцелевший большой город — Цитадель Адбар, рядом с Серебристой Луной. У щитовых dwarфов большой военный опыт, из-за чего трудно завоевать их доверие, но они верны в своей преданности. Их творения прочны и практичны, в них мало украшательства, но они созданы для долгой и надёжной службы.

Золотые dwarфы, в свою очередь, более многочисленны на юге и востоке Фаэруна, включая Великий Разлом к югу от Унтера. Эти земли развивались в относительном мире и процветании, и поэтому золотые dwarфы с энтузиазмом занимаются торговлей и путешествиями, а также радушно принимают незнакомцев. Работа мастеров золотых dwarфов часто включает в себя сложные узоры и украшения, которые, однако, не мешают функциональности инструмента.

ДУЭРГАРЫ

Дуэргары (как показано в книге *«Морденкайнен представляет: Чудовища мультивселенной»*) — это dwarфы, которых сформировало Подземье и ужасающие угрозы, обитающие в нём. Тысячелетиями над ними ставили опыты свежеватели разума. Теперь дуэргары живут в подземных поселениях, скрытых от солнечного света, и многие из них владеют странными силами, которым их научили или которые они унаследовали от подземных Аберраций.

ЭЛЬФЫ

Эльфы Королевств называют себя тель'куэссир. Древние королевства эльфов даже старше королевств dwarфов, но большинство из них давно пришло в упадок. В конце концов большинство эльфов покидает Фаэрун и отплывает в волшебное убежище Эвермит.

СОЛНЕЧНЫЕ И ЛУННЫЕ ЭЛЬФЫ

Высшие эльфы, описанные в «Книге игрока», включают в себя отличающихся культурно солнечных и лунных эльфов.

Солнечные эльфы, также известные как золотые эльфы, ценят превосходство во всём. Они обладают отличным знанием истории, особенно касательно достижений эльфов в прошлые эпохи. В поселениях солнечных эльфов легко научиться магии, и многие повседневные задачи решаются или упрощаются с помощью привычной магии. Это интеллектуальный народ, известный своими магами, учёными и провидцами.

Лунные эльфы, в свою очередь, ценят странствия и открытые дороги, встречая незнакомцев с распротёртыми объятиями. Это непринуждённый и гибкий народ, ценящий умение приспосабливаться к переменам. Многие лунные эльфы покидают эльфийские поселения и отправляются в многонациональные большие города, населённые представителями всех видов.

ЛЕСНЫЕ ЭЛЬФЫ

Лесных эльфов, также известных как медных эльфов, можно назвать приземлённым и практичным народом. Они ценят лес и нетронутую природу выше сверкающих шпилей эльфийских городов и скромно относятся к эльфийским достижениям.

ДРОУ

Дроу Фаэруна издавна связаны с Лолс, а их величайший город — зловещий Мензоберранзан в Подземье. В последнее время всё чаще можно встретить дроу, не связанных с Лолс, которые мирно живут среди других народов на Севере, в Долинах и других областях с удобным доступом в Подземье.

ГНОМЫ

Гномы — оптимистичный и весёлый народ, слывущий замкнутым и незаметным в великой истории Фаэруна. Суть в том, что если вы хотите увидеть влияние гномов на мир, вам просто нужно знать, куда смотреть.

СКАЛЬНЫЕ ГНОМЫ

Скальные гномы — это те гномы, которых жители городов и посёлков Фаэруна встречают чаще всего. Это любопытный, изобретательный и общительный народ, жаждущий новых знаний. Они прославились тем, что коренным образом изменили жизнь в Лантане, Калимпорте и Глубоководье, создавая фантастические изобретения, сочетающие в себе магические и механические особенности.

Деревни скальных гномов рассыпаны по Сердцеземью и по берегам Сияющего моря. Когда скальные гномы живут среди других народов, они, как правило, создают собственные общины на окраинах посёлков.



ЛЕСНЫЕ ГНОМЫ

Лесные гномы ведут уединённый образ жизни и обычно живут в гномьих деревнях, спрятанных в лесах Фаэруна. Лесники и охотники могут прожить всю жизнь, так и не догадавшись о существовании деревни лесных гномов всего в нескольких милях от них. Типичное жилище лесного гнома — это дом для большой гномьей семьи и её многочисленных друзей-зверей; весь дом вырыт в лесистом холме и богато украшен творениями поколений одарённых плотников. И хотя лесные гномы могут защитить себя, столкнувшись с насилием, деревня вероятнее просто исчезнет — её жители под покровом иллюзии уйдут, чтобы начать жить на новом месте.

Лесные гномы, ищущие приключений или желающие увидеть мир, присоединяются к лесным общинам, где вместе с друидами, эльфами и другими жителями лесов заботятся о священных местах и оберегают природу.

ГЛУБИННЫЕ ГНОМЫ

Глубинные гномы (как описано в книге «Морденкайнен представляет: Чудовища мультивселенной») живут в Подземье и других местах под поверхностью, а на их внешность и культуру изменили войны и долгое пребывание под действием сил Подземья. Конфликты со множеством врагов сделали их серьёзным и подозрительным народом. Их величайший город — Блингденстоун, который они лишь недавно освободили от завоевателей, поклоняющихся Лолс.



ГОЛИАФЫ

Голиафы ведут свою историю от империй, построенных великанами в Эпоху Рассвета Фаэруна. Они участвовали в разрушительных войнах между великанами и драконами, которые превратили Торил в руины. Когда империи великанов пали, голиафы ушли, чтобы найти собственный путь.

ОБЩИНЫ ГОЛИАФОВ

Общины голиафов можно встретить в Анорохе, на Чалте и на Севере, вдоль гор Хребет Мира. Жизнь в этих отдалённых поселениях полна трудностей, и живущие там голиафы учатся кооперироваться, когда это возможно, и полагаться на себя, когда необходимо. Эти общины обычно являются домом для голиафов, ведущих свой род от великанов, и такие голиафы делятся с общиной своими магическими дарами и природными талантами.

РОДСТВЕННИКИ ВЕЛИКАНОВ

Некоторые семьи голиафов живут рядом с общинами великанов или внутри них. В таких группах голиафы чаще всего принадлежат к единому великаньему роду, приспособленному к среде обитания — например, община голиафов, происходящих от огненных великанов и живущих вместе с ними на вершине вулканической горы Невервинтер. Голиафы, живущие среди великанов, испытывают на себе влияние их верований и традиций тех великанов, и часто востребованы как послы и эмиссары между великанами и живущими по соседству низкими народами.

ГОЛИАФЫ-ИССЛЕДОВАТЕЛИ

В последние годы некоторые голиафы покинули свои дома, чтобы исследовать Фаэрун. Они посетили великие города, такие как Калимпорт и Глубоководье, и привезли оттуда знания и товары, сделавшие жизнь в их отдалённых поселениях легче. Эти исследователи, в свою очередь, побуждали другие народы Фаэруна искать голиафские общины для заключения союзов и налаживания регулярной торговли.

Большую часть своей истории голиафы были мирным народом. Немногие королевства готовы идти на войну из-за земель, где обычно строятся поселения голиафов, а живущие среди великанов голиафы защищены от вторжения соседями-гигантами.

ПОЛУРОСЛИКИ

Полурослики Фаэруна называют себя хинами. Полурослики, возможно, больше чем кто бы то ни было в Фаэруне, интегрируются в мультикультурные сообщества, ладя и работая бок о бок с другими видами. Из-за этого полуросликов можно найти практически в каждом поселении Фаэруна, но их древняя родина — Луирен, к югу от Унтера. Значительные общины существуют в Амне, в Чондальском лесу и вдоль моря Павших Звёзд.

В ОКРУЖЕНИИ БОЛЬШИХ НАРОДОВ

История полуросликов окрашена постоянным присутствием более крупных и угрожающих видов, окружающих общины полуросликов. Некоторые народы в ответ на постоянную угрозу могли бы замкнуться в себе, но традиции полуросликов — перенимать культуры более крупных соседей, дружить с ними и растворяться среди них. История учит, что в итоге полурослики становятся незаметными, и таким образом общины полуросликов выживают и процветают.

ЛЕГКОНОГИЕ И СИЛЬНЫЕ СЕРДЦЕМ

В Забытых королевствах полурослики перенимают стиль жизни легконогих или сильных сердцем. Но эти категории условны, и полурослики на протяжении жизни могут переходить из одной группы в другую множество раз.

Легконогие полурослики (никогда не называйте их мелконогими) всегда находятся в движении. Они ищут новые впечатления и новую компанию, исследуют мир и заводят новых друзей. Легконогие путешествуют налегке, они должны быть находчивыми и быстро адаптироваться к меняющимся условиям. Легендарная удача полуросликов спасает многих легконогих. Обычно полурослики становятся легконогими в юности, когда покидают дом, и их охватывает страсть к путешествиям или же когда в их жизни происходят значительные перемены.

Когда полурослик оседает в общине, он становится сильным сердцем. Традиции сильных сердцем делают акцент на постоянстве, комфорте, семейных узах, выращивании чего-либо, уюте дома и хороших отношениях с соседями. Некоторые общины сильных сердцем настолько стабильны, что все их жители с рождения были сильными сердцем.

Люди

История Забытых королевств во многом была написана людьми. Из-за того, что людей так много, большинство поселений, фракций и институтов в Фаэруне состоят в основном из людей, даже если их руководство осуществляется другим видом. Но простой факт многочисленности людей скрывает их бесчисленные культурные различия. Культура людей сильно различается от одного королевства к другому. Они говорят на десятках разных языков и воюют друг с другом чаще, чем любой другой вид.

ДРЕВНЕЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Люди необычны тем, что они являются одним из древнейших видов в Фаэруне, но большую часть этого времени они оставались в основном незамеченными и не оказывали большого влияния на мировые события. Никто точно не знает, откуда они пришли. Одна из теорий, основанная на происхождении Общего языка в Сигиле, гласит, что люди пришли на Торил из Внешних земель.

Так или иначе, более тридцати тысяч лет назад люди населяли суперконтинент Мерруроборос и жили в тени рас созидателей. У них не было постоянных поселений, письменности и инструментов сложнее дубинки.

Постепенно всё изменилось, когда люди столкнулись с драконами и великанами, а затем с эльфами, дварфами и другими народами. Ко Времени Основания, примерно девять тысяч лет назад, люди уже строили города и империи. С тех пор люди расселились по всему Фаэруну и сыграли огромную роль в истории.

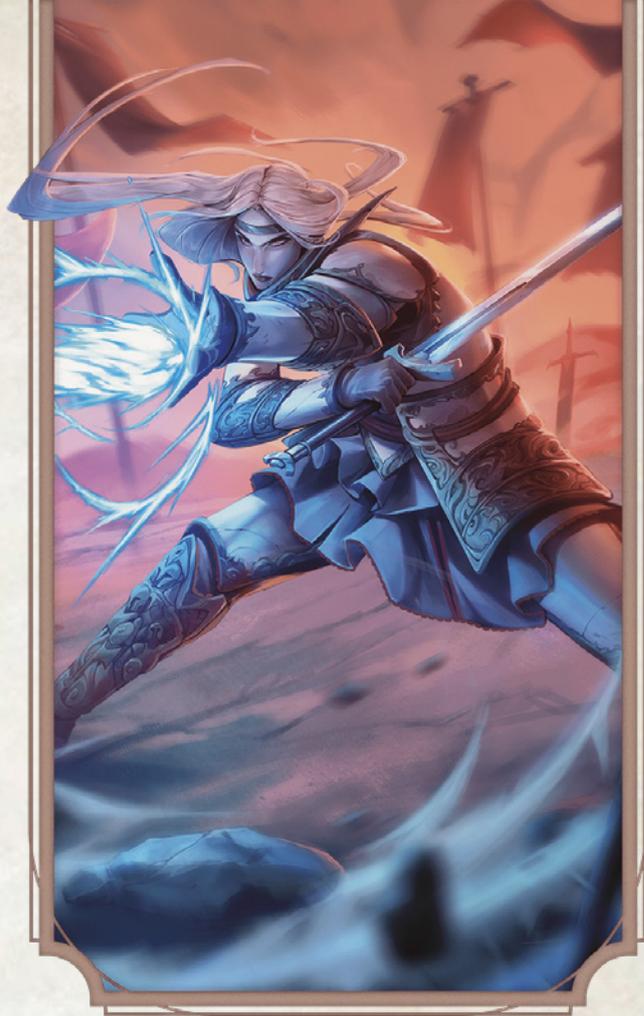
РАЗНООБРАЗИЕ ЭТНОСОВ

Войны и торговля раскидали людей по всему Фаэруну. Разрушительная война между империей Нарфелл и рауматарцами разбросала беженцев по всему востоку. Рауматарцы стали рашеми и осели в Магических Империях, в то время как уцелевшие из Нарфелла расселились вокруг моря Павших Звёзд и стали дамаранами.

На западе чондатанцы проложили торговые пути и основали поселения, культура которых быстро менялась от одного региона к другому. Люди вдоль побережья Меча сформировали морскую илусканскую культуру, в то время как к югу от них, спасавшиеся от тирании владык-джиннов, стали калишитами. Некоторые этносы людей даже происходят из других миров и были принесены в Фаэрун магией.

Орки

У орков в Фаэруне сложная история. Их мифы повествуют о первичном соперничестве между Груумшем, их покровителем, и Кореллоном, богом эльфов. Орочьи народы долгое время воевали с дварфийскими крепостями за территорию. Многие орков вербовали или принуждали к службе



в армиях будущих завоевателей. Но в целом орки мирно сосуществуют со всеми народами, особенно в суровых и опасных условиях, где вопрос жизни и смерти решают дары природы.

КОЧЕВОЙ НАРОД

Орки впервые прибыли на Торил из других миров. Легенды гласят, что когда Фаэрун делили между собой, дварфы забрали себе горы, эльфы — леса, и так далее, пока к приходу орков ничего не осталось. Наплевав на всё, Груумш просто объявил, что его орки будут жить повсюду, и с тех пор они — кочевой народ.

Они основывали поселения в землях, слишком суровых для других народов, особенно в горных районах, таких как Хребет Мира и горы Меча, рядом с Глубоководьем. В течение столетий орки покинули эти родные земли, в одиночку или группами, стали путешествовать по миру и искать новые места для жизни.

КОРОЛЕВСТВО МНОГО СТРЕЛ

Величайшее орочье королевство в новейшей истории Фаэруна было основано в 1371 ЛД королём Обальдом Многострелом, избранным слугой Груумша. Королевство Много Стрел занимало горы Хребта Мира, и Обальд поощрял торговлю и дипломатию со своими соседями с Севера.

Поколение назад тиран по имени Хартуск захватил управление королевством Много Стрел и вторгся к нескольким соседям. Хартуск был свергнут, но, несмотря на возвращение законного наследника Обальда и стремление орков к миру,

мстительные дварфы из крепостей, осаждённых Хартуском, сравнивали с землёй Тёмную Стрелу, столицу королевства.

Но орки не были бы орками, не будь они так устойчивы. Появился новый король Много Стрел, не имеющий родства с Обальдом. Орруск Ведущий Домой зовёт орков с Хребта Мира обратно, чтобы отстроить Тёмную Стрелу и восстановить королевство, сделав его величественнее, чем прежде.

Тифлинги

Исчадия влияли на Фаэрун с самых давних времён, а где были исчадия, там были и тифлинги.

Тифлинги с inferнальным наследием обычно ведут свою историю от Магической чумы. Во время этого катаклизма Асмодей попытался сделать каждого тифлинга в Фаэруне своим слугой, исполнив ритуал, который «одарил» их дьявольской внешностью, известной как Метка Асмодея. Затея Асмодея в конечном итоге провалилась, но inferнальное наследие является самым частым наследием тифлингов в Фаэруне.

Жизнь среди других

Хотя тифлинги и гораздо распространённое аасимаров, своих сородичей с Высших планов, они остаются относительно редкими в Фаэруне. В большинстве городков живёт не более горсти тифлингов, и лишь часть из них проживает там постоянно. Даже в городах тифлингские общины настолько малы, что все друг друга знают и делятся способами сосуществования с более многочисленным не-тифлингским населением.

Однако в некоторых регионах уже веками существуют значительные популяции тифлингов. Агларонд, земля, связываемая с чародеями и обучением волшебству, давно служит убежищем для тифлингов, желающих взять под контроль свои дьявольские силы. Присутствие богов и полубогов по всему региону Древних Империй сделало там тифлингов почти обыденными, а тифлинги с inferнальным наследием легко приспособились к суровым условиям Калимшана и часто находят место при дворе ифритов, живущих в пустыне Калим. Места с культурами, поклоняющимися дьяволам, такие как Невервинтер и Врата Балдура, также имеют давно живущее тифлингское население.

Эльтурель и Врата Балдура

Примерно десятилетие назад город Эльтурель на короткое время был перенесён в Девять Преисподних. Хотя в итоге город был спасён искателями приключений, на жителей Эльтуреля сильно повлияло время, проведённое на Нижних планах. В городе уже было некоторое количество тифлингов, а с тех пор родилось ещё больше. Но правители Эльтуреля отвергли всё, что имеет связь с Нижними планами, включая тифлингов-граждан, поэтому тифлингские семьи бежали во Врата Балдура по соседству.

Однако это мало спасает тех тифлингских детей, что недавно родились в Эльтуреле у родителей других видов. Родители прячут многих из этих детей, чтобы не обнаружилось их inferнальное наследие. Другие же бежали из своих домов — с родителями или без.

Подклассы

В этой главе представлено восемь новых подклассов, которые особенно подходят для персонажей в Забытых королевствах:

Коллегия Луны: Бард, обученный друидами с островов Муншае, обладающий особой связью с местными преданиями и таинственными святилищами, называемыми лунными колодцами

Знаменосец: Воин, ведущий других в бой

Певец клинка: Волшебник, овладевший древней эльфийской техникой магического боя

Домен знаний: Жрец Гонда, Мистры, Огмы, Селуне или другого божества, ценящего знание, ремесло или тайны

Клятва благородных гениев: Паладин, наделённый стихийной магией гениев Калимшана

Наследник Трёх: Плут, черпающий смертоносную силу трёх злых богов — Бейна, Баала и Миркула

Зимний странник: Следопыт с Севера, владеющий магией холода и льда

Чародейство чаропламени: Чародей, рождённый с умением обращаться с чаропламенем

Коллегия Луны (Бард)

Вдохновляйте союзников первобытными преданиями

Истоки Коллегии Луны уходят корнями в древние друидические круги островов Муншае, которые поручили первым Бардам этой традиции вести хроники истории островов и их народов. Барды этой коллегии черпают магию островных фей и первобытную мощь лунных колодцев, чтобы поддерживать своих союзников, защищать природу и искать вдохновение своим бардовским творениям.

3-й уровень: ЛУННОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

Первобытная и постоянно меняющаяся мощь Луны течёт в вас, даруя следующие преимущества.

Вдохновлённое затмение. Когда вы совершаете Бонусное действие, чтобы дать существу кость Бардовского вдохновения, вы можете стать Невидимым и телепортироваться на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое можете видеть, частью этого Бонусного действия. Эта невидимость длится до начала вашего следующего хода и заканчивается досрочно, если вы совершаете бросок атаки, наносите урон или сотворяете заклинание.

Лунная жизненная энергия. Один раз за ход, когда вы восстанавливаете Хиты существу с помощью заклинания, вы можете потратить кость Бардовского вдохновения и увеличить количество восстановленных Хитов на выпавшее на кости Бардовского вдохновения значение. Скорость существа также увеличивается на 10 футов до конца его следующего хода.

3-Й УРОВЕНЬ: ПЕРВОЫТНЫЕ ПРЕДАНИЯ

Вы изучаете Друидический язык и один заговор из списка заклинаний Друида. Для вас он считается заклинанием Барда и не учитывается в количестве известных вам заговоров. Каждый раз, когда вы получаете уровень Барда, вы можете заменить этот заговор на другой заговор по вашему выбору из списка заклинаний Друида.

Кроме того, выберите один из следующих навыков: Восприятие, Выживание, Медицина, Природа, Проницательность или Уход за животными. Вы владеете этим навыком.

6-Й УРОВЕНЬ: БЛАГОСЛОВЕНИЕ ЛУННОГО СВЕТА

У вас всегда подготовлено заклинание *Лунный луч* [Moonbeam].

Когда вы сотворяете *Лунный луч*, вы можете изменить заклинание так, чтобы вы слабо светились, пока заклинание активно. Пока вы светитесь, вы излучаете Тусклый свет в пределах 5 футов, и каждый раз, когда существо проваливает свой спасбросок от эффектов этого *Лунного луча*, другое существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 60 футов, восстанавливает 2к4 Хитов.

Используя это умение при сотворении *Лунного луча*, вы не сможете использовать его снова, пока не завершите Долгий отдых.

14-Й УРОВЕНЬ: ВЕЛИЧИЕ СУМЕРЕК

Вы пропитываетесь мощью Луны, улучшая своё Лунное вдохновение следующими способами.

Тень новолуния. Когда вы используете Вдохновенное затмение, существо, получившее кость Бардовского вдохновения, также может стать Невидимым и Реакцией сразу же телепортироваться на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое оно может видеть. Существо остаётся Невидимым до начала своего следующего хода.

Сияние полнолуния. Когда вы используете Лунную жизненную силу, вы можете бросить 1к6 и использовать выпавшее число вместо траты кости Бардовского вдохновения.



Коллегия луны
Подкласс



ЗНАМЕНОСЕЦ
Подкласс

ЗНАМЕНОСЕЦ (ВОИН)

Ведите вперед союзников воодушевляющим лидерством

Знаменосцы — это образцы доблести и лидерства, которые защищают невинных и сплывают искателей приключений во имя справедливости и свободы. Многие из них — рыцари, служащие в Кормире, Серебряных Пределах, Дамаре, Чесценте или других землях по всему Фаэруну. Они перемещаются по королевствам как странствующие рыцари, принося борьбу со злом за границы своих родных земель.

Знаменосец полагается на здравый смысл, отвагу и верность кодексу чести, и направляет их на борьбу со злодеями. Одиноким Знаменосец — искусный воин, но когда он ведет отряд союзников, один такой воин может превратить даже плохо оснащенное ополчение в свирепый военный отряд.

3-й УРОВЕНЬ: РЫЦАРСКИЙ ПОСЛАННИК

Вы знаете, как держать себя с достоинством в качестве благородного посла. Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Понимание. Вы можете сотворить заклинание *Понимание языков*, но только как Ритуал. Заклинательной характеристикой для него является Харизма.

Полиглот. Вы изучаете один язык из таблиц языков в «Книге игрока» или из главы 2 этой книги. Когда вы завершаете Долгий отдых, вы можете заменить язык, изученный благодаря этому преимуществу, на другой язык, который вы слышали, видели в жестовой форме или читали за последние 24 часа.

Красноречие. Вы получаете владение одним из следующих навыков по вашему выбору: Выступление, Запугивание, Проницательность или Убеждение.

3-й УРОВЕНЬ: ГРУППОВОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Когда вы используете Второе дыхание, чтобы восстановить Хиты, вы можете выбрать число союзников, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один), в Эманации с радиусом 30 футов, с центром на вас. Каждый из этих союзников восстанавливает количество Хитов, равное $1k4$ плюс ваш уровень Воина. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Короткий или Долгий отдых.

7-й УРОВЕНЬ: ГРУППОВАЯ ТАКТИКА

Когда вы используете Групповое восстановление, каждый выбранный союзник с Преимуществом совершает Тесты к20 до начала вашего следующего хода.

10-й УРОВЕНЬ: ОБЪЕДИНЯЮЩИЙ ВСПЛЕСК

Когда вы используете Всплеск действий, вы можете выбрать число союзников, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один), в Эма-

нации с радиусом 30 футов, с центром на вас. Каждый из этих союзников может немедленно Реакцией совершить одно из нижеперечисленного.

Атака. Союзник совершает одну атаку оружием или Безоружный удар.

Перемещение. Союзник перемещается на расстояние вплоть до половины его Скорости, не вызывая Провоцированных атак.

15-й уровень: РАСПРЕДЕЛЁННАЯ УСТОЙЧИВОСТЬ

Когда союзник, которого вы можете видеть в пределах 60 футов, проваливает спасбросок, вы можете Реакцией потратить одно использование вашего умения Упорный. Союзник может немедленно перебросить этот спасбросок с бонусом, равным вашему уровню Воина, и союзник должен использовать новый результат.

18-й уровень: ВДОХНОВЛЯЮЩИЙ КОМАНДИР

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Сплочённая поддержка. Область воздействия Группового восстановления, и Объединяющего всплеска, становится Эманацией с радиусом 60 футов.

Несокрушимая храбрость. Вы получаете Иммунитет к состояниям Очарованный и Испуганный.

ПЕВЕЦ КЛИНКА (ВОЛШЕБНИК)

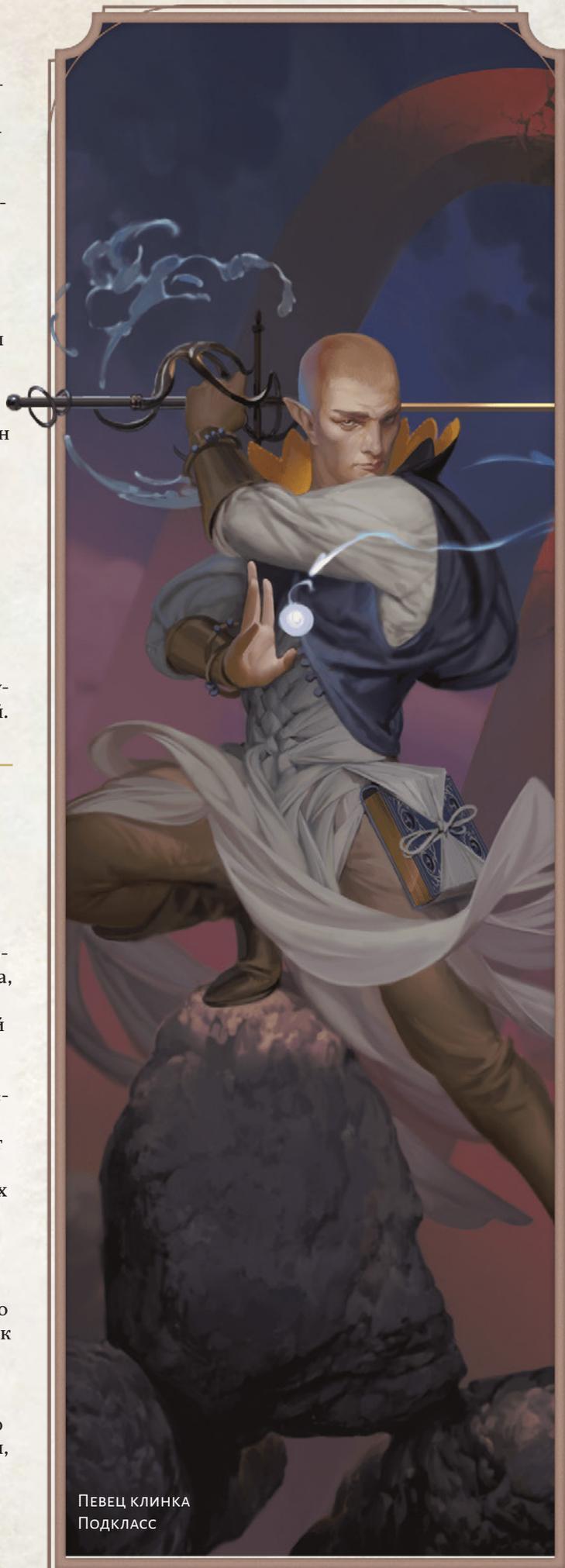
Владейте оружием и волшебством в элегантном тандеме

Певцы клинка совершенствуются в магической традиции, состоящей из фехтования и танца. В бою Певец клинка использует ряд сложных, но элегантных манёвров, отражающих возможный урон и позволяющих использовать магию для разрушительных атак и ловкой защиты. Многие из тех, кто наблюдал за работой певца клинка, вспоминают это зрелище как одно из самых прекрасных событий в своей жизни — великолепный танец под аккомпанемент поющего клинка.

Певец клинка ассоциируется с древними эльфийскими обществами, которые первыми овладели этим искусством и придумали термин. Даже сегодня большинство Певцов клинка происходят из древних эльфийских земель, таких как Миф Драннор, или из неэльфийских обществ, делящих землю и историю с эльфами, например, из Серебряных Пределов. Откуда бы ни были родом Певцы клинка, они несут свои таланты по всем Королевствам, дабы помогать обычным людям и совершать героические поступки. Большинство сообществ встречают прибытие Певца клинка как добрую примету.

3-й уровень: ПЕСНЬ КЛИНКА

Бонусным действием вы призываете эльфийскую магию, называемую Песней клинка, при условии, что вы не носите доспехи и не используете Щит.



ПЕВЕЦ КЛИНКА
Подкласс



Домен знания
Подкласс

Песнь клинка длится 1 минуту и заканчивается досрочно, если вы становитесь Недееспособным, надеваете доспехи или Щит, или используете две руки для атаки оружием. Вы можете прекратить Песнь клинка в любой момент (действие не требуется).

Пока Песнь клинка активна, вы получаете следующие преимущества. Вы можете призывать Песнь клинка количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха. Вы восстанавливаете одно потраченное использование, когда используете Магическое восстановление.

Ловкость. Вы получаете бонус к КЗ, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1), и ваша Скорость увеличивается на 10 футов. Кроме того, вы совершаете с Преимуществом проверки Ловкости (Акробатика).

Работа клинком. Каждый раз, когда вы атакуете оружием, которым владеете, вы можете использовать свой модификатор Интеллекта для бросков атаки и урона вместо Силы или Ловкости.

Фокусировка. Когда вы совершаете спасбросок Телосложения для поддержания Концентрации, вы можете добавить свой модификатор Интеллекта к результату.

3-й уровень: Тренировка войны и песни

Вы получаете владение всем Рукопашным Воинским оружием, не имеющим свойств Двуручное или Тяжёлое. Вы можете использовать Рукопашное оружие, которым владеете, в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Волшебника.

Вы также получаете владение одним из следующих навыков по вашему выбору: Акробатика, Атлетика, Выступление или Убеждение.

6-й уровень: Дополнительная атака

Каждый раз, когда вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить не одну, а две атаки. Кроме того, вместо одной из этих атак вы можете сотворить один из ваших заговоров Волшебника со временем сотворения 1 действие.

10-й уровень: Песнь защиты

Когда вы получаете урон пока активна ваша Песнь клинка, вы можете Реакцией потратить одну ячейку заклинаний и уменьшить этот урон на величину, равную пятикратному уровню этой ячейки.

14-й уровень: Песнь победы

После того, как вы сотворите заклинание со временем сотворения 1 действие, вы можете Бонусным действием совершить одну атаку оружием.

Домен знания (Жрец)

Раскройте тайны и овладейте разумом

Домен знания ставит обучение и понимание превыше всего. Жрецы, черпающие силу из этого домена, изучают эзотерические знания, собирают

старинные фолианты, проникают в тайные места и исследуют процессы работы разума. Для них знания ценнее материальных богатств, а обучение — это акт поклонения. Библиотеки, университеты и другие образовательные учреждения также черпают силу из Домена знания.

Боги знаний варьируются от владык тайной магии до покровителей ремесла и изобретений. В Фаэруне жрецы Домена знания поклоняются божествам учёности и изобретательности, таким как Огма и Гонд, а также многим другим.

3-й уровень: Благословение знаний

Вы получаете владение одним видом Ремесленных инструментов по вашему выбору и владение двумя навыками из следующих по вашему выбору: Тайная магия, История, Природа или Религия. Вы получаете Экспертность в этих двух навыках.

3-й уровень: Заклинания Домена знания

Когда вы достигаете уровня Жреца, указанного в таблице «Заклинания Домена знания», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Домена знания

Уровень Жреца	Подготовленные заклинания
3	Обнаружение магии* [Detect Magic], Обнаружение мыслей* [Detect Thoughts], Опознание* [Identify], Понимание языков* [Comprehend Languages], Приказ [Command], Пронзание разума* [Mind Spike]
5	Необнаружимость [Nondetection], Рассеивание магии [Dispel Magic], Языки* [Tongues]
7	Изгнание [Banishment], Магический глаз* [Arcane Eye], Смятение [Confusion]
9	Гадание* [Scrying], Знание легенд* [Legend Lore], Синаптический разряд [Synaptic Static]

*Заклинание из школы Прорицания

3-й уровень: Магия разума

Действием Магия вы можете потратить одно использование вашего Проведения божественности, чтобы проявить свои магические знания. Выберите одно заклинание школы Прорицания из таблицы «Заклинания Домена знания», которое у вас подготовлено. Частью этого действия вы сотворяете это заклинание без траты ячейки заклинаний и использования Материальных компонентов.

6-й уровень: Раскованный разум

Вы получаете телепатию в пределах 60 футов. С помощью этой телепатии, вы можете одновременно связаться с количеством существ, равным вашему модификатору Мудрости (минимум один).

Кроме того, вы получаете владение спасбросками Интеллекта. Если у вас уже есть такое владение, вы вместо этого получаете владение спасбросками той характеристики, у которой его ещё нет.

17-й уровень: Божественное предвидение

Бонусным действием вы магически расширяете свой разум в будущее. В течение часа вы совершаете с Преимуществом Тесты к20. Используя это

умение, вы не сможете использовать его снова, пока не завершите Долгий отдых. Вы также можете восстановить использование этого умения, потратив ячейку заклинаний 6-го уровня или выше (действие не требуется).

Клятва благородных гениев (Паладин)

Продемонстрируйте стихийное величие гениев

Паладины, принёсшие Клятву благородных гениев, почитают силы Стихийных планов. Принося эту клятву, паладины черпают силу от четырёх различных видов гениев — дао, владык земли; джиннов, владык воздуха; ифритов, владык огня; и маридов, владык воды. Многие паладины, приносящие эту клятву в Фаэруне, родом из Калимшана — кишасей гениями земли.

Паладины, приносящие эту клятву, часто берутся за задания, которые водят их по всем Королевствам и даже по всей мультивселенной — включая Стихийные планы. Эти паладины разделяют следующие догматы:

- Сей семена сотворения на пепелище разрушения.
- Веди с блеском и изяществом.
- Уважай стихии и бойся их гнева.

3-й уровень: Стихийная кара

Сразу после сотворения Божественной кары вы можете потратить одно использование Проведения божественности и призвать один из следующих эффектов.

Сдавливание дао. Вокруг цели вашей Божественной кары поднимается земля. Цель становится Схваченной (Сл высвобождения равна Сл спасброска ваших заклинаний). Пока цель Схвачена, она Опутана.

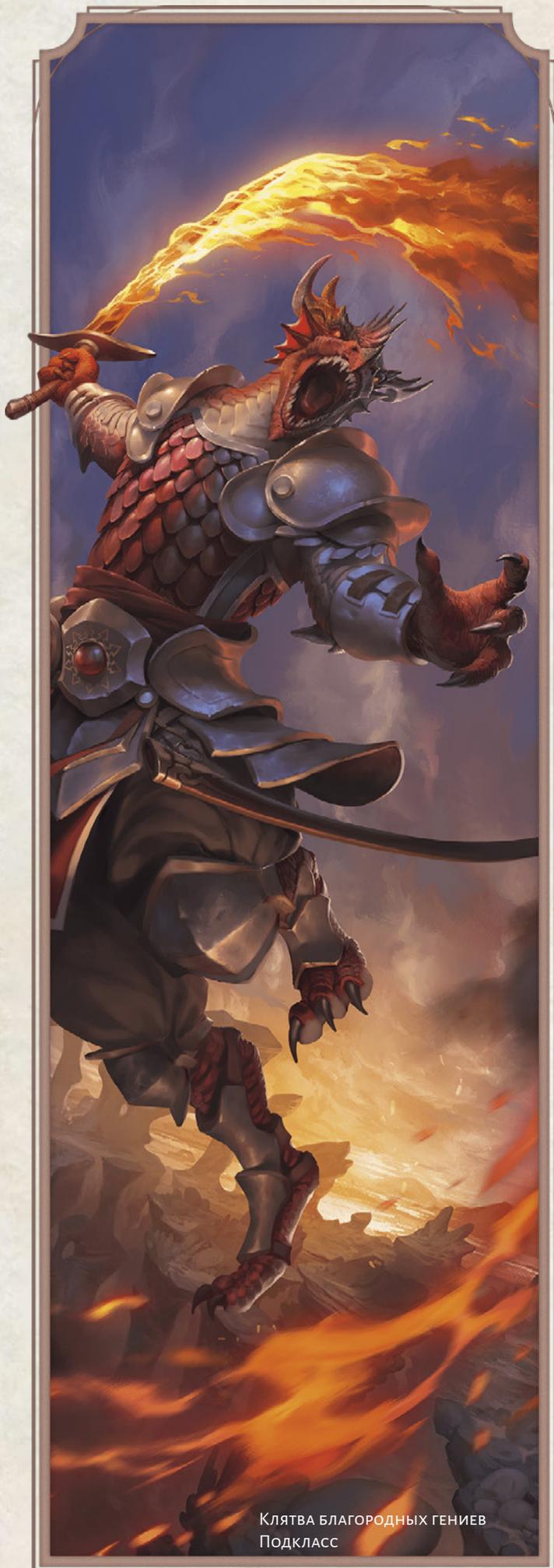
Побег джинна. Вы телепортируетесь в незанятое пространство, которое можете видеть в пределах 30 футов, и принимаете частично бесплотную форму, которая длится до конца вашего следующего хода. Будучи в этой форме, вы имаете Соппротивление Дробящему, Колющему и Рубящему урону и Иммуниетет к состояниям Схваченный, Сбитый с ног и Опутанный.

Ярость ифрита. Цель вашей Божественной кары получает дополнительно 2к4 урона Огнём, и огонь перескакивает с цели на другое существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов. Второе существо также получает 2к4 урона Огнём.

Напор мариды. Цель вашей Божественной кары и каждое существо по вашему выбору в Эманации с радиусом 10 футов с центром на вас совершают спасбросок Силы против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале существо отталкивается на 15 футов прямо от вас и становится Сбитым с ног.

3-й уровень: Заклинания гения

Когда вы достигаете уровня Паладина, указанного в таблице «Заклинания гения», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.



Клятва Благородных Гениев
Подкласс

ЗАКЛИНАНИЯ ГЕНИЯ

Уровень Паладина	Заклинания
3	Цветной шарик [Chromatic Orb], Стихийность [Elementalism], Громовая кара [Thunderous Smite]
5	Отражения [Mirror Image], Воображаемая сила [Phantasmal Force]
9	Полет [Fly], Газообразная форма [Gaseous Form]
13	Призыв малых элементалей [Summon Elemental], Вызов Элементаля [Conjure Minor Elemental]
17	Изгоняющая кара [Banishing Smite], Связь с иным планом [Contact Other Plane]

3-й уровень: Великолепие гения

Пока вы не носите доспехов, ваш Класс Защиты равен 10 + ваш модификатор Ловкости + ваш модификатор Харизмы. Вы получаете это преимущество, даже если используете Щит.

Вы получаете владение одним из следующих навыков по вашему выбору: Акробатика, Запугивание, Выступление или Убеждение.

7-й уровень: Аура стихийной защиты

Выберите один из следующих типов урона: Звук, Кислота, Огонь, Холод или Электричество. Вы и ваши союзники имеете Сопротивление этому типу урона, пока находитесь в вашей Ауре защиты.

В начале каждого своего хода вы можете изменить тип урона от этого умения на другой из перечисленных вариантов (действие не требуется).

15-й уровень: Стихийное возмездие

Когда по вам попадает бросок атаки, вы можете Реакцией уменьшить урон от атаки вдвое (округляя в меньшую сторону) и заставить атакующего совершить спасбросок Ловкости против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале атакующий получает урон, равный $2k10$ + ваш модификатор Харизмы, одного из следующих типов (по вашему выбору): Звук, Кислота, Огонь, Холод или Электричество. При успехе атакующий получает только половину этого урона.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

20-й уровень: Благородный потомок

Бонусным действием вы получаете описанные ниже преимущества на 10 минут или пока вы не окончите их (действие не требуется). Используя это умение, вы не сможете использовать его снова, пока не завершите Долгий отдых. Вы также можете восстановить использование этого умения, потратив ячейку заклинаний 5-го уровня (действие не требуется).

Полёт. Вы получаете скорость Полёта 60 футов и можете парить.

Малое желание. Когда вы или союзник в вашей Ауре защиты проваливаете Тест к20, вы можете Реакцией заставить себя или этого союзника преуспеть.

НАСЛЕДНИК ТРЁХ (ПЛУТ)

Станьте жутким агентом злого умысла

Наследник Трёх черпает силу из группы злобных богов, известных в Вратах Балдура как Мёртвая Троица: Бейн, бог тирании; Баал, бог насилия и убийства; и Миркул, бог смерти. И хотя некоторые плуты этого подкласса самоотверженно посвящают себя этим трём мрачным богам, другие оказываются на этом пути из-за проклятия. В любом случае, сила наследника проявляется в виде различных оккультных даров, а также невероятного таланта к атакам и устрашению врагов.

Наследники Трёх наиболее распространены в Вратах Балдура, где Мёртвая Троица жили как смертные, прежде чем вознестись в боги. Подпольные культы Бейна, Баала и Миркула часто считают Наследников Трёх одними из самых полезных агентов. За пределами Врат Балдура светские гильдии воров, такие как гильдия Теней Амна или гильдия Занатара в Глубоководье, могут призвать Наследника Трёх для выполнения особо жестокого контракта.

3-й УРОВЕНЬ: ЖАЖДА КРОВИ

Когда враг, которого вы можете видеть в пределах 30 футов, получает урон и становится Окровавленным после получения этого урона, но не убит мгновенно, вы можете Реакцией телепортиться в незанятое пространство, которое вы можете видеть, в пределах 5 футов от этого врага. После этого вы можете совершить одну рукопашную атаку. Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

3-й УРОВЕНЬ: УСТРАШАЮЩАЯ ВЕРНОСТЬ

Выберите одного из Мёртвой Троицы: Бейна, Баала или Миркула. Вы получаете Сопротивление одному типу урона и способность сотворять заговор, как описано в таблице ниже; вашей заклинательной характеристикой для этого заговора является Интеллект. Когда вы завершаете Долгий отдых, вы можете изменить свой выбор.

Бог	Сопротивление урону	Заговор
Бейн	Психическая энергия	Малая иллюзия [Minor Illusion]
Баал	Яд	Защита от оружия [Blade Ward]
Миркул	Некротическая энергия	Ледящее прикосновение [Chill Touch]

9-й УРОВЕНЬ: НАВЕДЕНИЕ УЖАСА

Вы получаете следующий вариант Хитрого удара.

Устрашение (стоимость: 1кб). Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Испуганной на 1 минуту. Пока цель Испугана таким образом, вы совершаете с Преимуществом броски атаки по этой цели.

Испуганная цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.



Наследник Трёх
Подкласс



Зимний странник
Подкласс

13-й уровень: Аура злобы

Вы излучаете злую силу, связанную с одним из Мёртвой Троицы. Когда вы используете Жажду крови и телепортируетесь, каждое существо по вашему выбору в пределах 10 футов от пространства, которое вы покинули, или от вашего целевого пространства (по вашему выбору) получает урон, равный вашему модификатору Интеллекта. Тип урона совпадает с тем, которое даёт выбранное вами сопротивление от умения Устрашающая верность. Урон от этого умения игнорирует Сопротивление.

17-й уровень: Ужасающее воплощение

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Резня. Вы восстанавливаете одно потраченное использование Жажды крови, когда завершаете Короткий отдых.

Убийственный замысел. Когда вы бросаете кости урона вашей Коварной атаки, вы можете считать результаты «1» или «2» на кости как «3».

Зимний странник (Следопыт)

Выживите в ужасах ледяных пустошей

Зимние странники оттачивают своё ремесло в безжизненных и замёрзших диких землях, таких как долина Ледяного Ветра. Эти беспощадные, покрытые инеем Следопыты охотятся на чудовищ, что населяют арктические пустоши, со временем становясь самим ледяным ужасом. Зимние странники хорошо разбираются в явлениях долины Ледяного Ветра, включая скрытую магию павших Нетерильских городов, эндемичных чудовищ, вроде йети и скальных кошек, и растущую угрозу захватчиков из Подземья. Из-за холодного прагматизма Зимних странников, ужасающей магии и превосходного знания региона на них смотрят одинаково с уважением и страхом. Жители Десяти Городов говорят, что частые контакты Зимних странников со злыми существами дают им устрашающие силы. Многие регхедские кочевники, с другой стороны, верят, что духи природы наделяют Зимних странников уникальным проклятием.

3-й уровень: Ледяной исследователь

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Пронзающий холод. Урон от ваших атак оружием, заклинаний Следопыта и умений Следопыта игнорирует Сопротивление урону Холодом.

Сопротивление холоду. Вы получаете сопротивление урону Холодом.

Полярные удары. Когда вы попадаете по существу броском атаки оружием, вы можете нанести цели дополнительно 1к4 урона Холодом, который цель может получить только один раз за ход. Когда вы достигаете 11-го уровня Следопыта, этот дополнительный урон увеличивается до 1к6.

3-й уровень: Иней охотника

Ледяной иней покрывает вас и вашу добычу, защищая вас и мешая им. Когда вы сотворяете *Метку охотника*, вы получаете 1к10 плюс ваш уровень Следопыта Временных хитов.

Кроме того, пока существо отмечено вашей *Меткой охотника*, оно не может совершить действие Отход.

3-й УРОВЕНЬ: ЗАКЛИНАНИЯ ЗИМНЕГО СТРАННИКА

Когда вы достигаете уровня Следопыта, указанного в таблице «Заклинания Зимнего странника», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

ЗАКЛИНАНИЯ ЗИМНЕГО СТРАННИКА

Уровень Следопыта	Заклинания
3	<i>Ледяной кинжал</i> [Ice Knife]
5	<i>Удержание личности</i> [Hold Person]
9	<i>Снятие проклятья</i> [Remove Curse]
13	<i>Град</i> [Ice Storm]
17	<i>Конус холода</i> [Cone of Cold]

7-й УРОВЕНЬ: УКРЕПЛЯЮЩАЯ ДУША

Ваш опыт выживания в суровой среде позволяет поддерживать не только себя, но и союзников. Действием Магия выберите количество существ, равное вашему модификатору Мудрости (минимум одно), которых вы можете видеть. Каждое выбранное существо восстанавливает 1к10 плюс ваш уровень Следопыта Хитов и совершает с Преимуществом спасброски, чтобы избежать или окончить состояние Испуганный на 1 час.

Используя это умение, вы не сможете использовать его снова, пока не завершите Долгий отдых.

11-й УРОВЕНЬ: ЛЕДЯНОЕ ВОЗМЕЗДИЕ

Когда существо попадает по вам броском атаки, вы можете Реакцией заставить это существо совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале она становится Ошеломлённой до конца вашего следующего хода. Пока цель Ошеломлённая, её Скорость снижается до 0 футов.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

15-й УРОВЕНЬ: ЛЕДЯНОЕ ПРИВИДЕНИЕ

Когда вы сотворяете *Метку охотника*, вы можете принять призрачную, заснеженную форму. Эта форма длится до окончания заклинания, и пока вы находитесь в этой форме, вы получаете следующие преимущества. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите ячейку заклинаний 4-го уровня и выше (действие не требуется).

Замёрзшая душа. Вы получаете Иммуниет к урону Холодом. Когда вы впервые принимаете эту форму и в начале каждого из ваших последующих ходов, каждое существо по вашему выбору в Эманации с радиусом 15 футов с центром на вас, получает 2к4 урона Холодом.



Чародейство Чаропламени
Подкласс



ЧАРОПЛАМЯ ПРИНИМАЕТ
МНОЖЕСТВО ФОРМ

Частичная бестелесность. Вы получаете иммунитет к состояниям Схваченный, Сбитый с ног и Опутанный. Вы можете перемещаться сквозь существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью, но вы получаете 1к10 урона Чистой силой если заканчиваете свой ход внутри существа или объекта. Если форма заканчивается, когда вы находитесь внутри существа или объекта, вас выталкивает в ближайшее незанятое пространство.

ЧАРОДЕЙСТВО ЧАРОПЛАМЕНИ (ЧАРОДЕЙ)

Управляйте первозданной магией

Ваша врождённая сила проистекает из самого источника магии: Плетения. Эта связь проявляется как редкая способность, известная как чаропламя, и вы извергаете сияющие вспышки этой чистой магии. Ваш талант к чаропламени позволяет вам исцелять союзников, обжигать врагов и поглощать могущественные заклинания.

Носители чаропламени имеют склонность к странствиям. Многие путешествуют между многонациональными поселениями, подобными тем, что находятся на побережье Меча, и используют свою магию во имя общего блага. Другие постигают свои странные силы, блуждая по не менее странным землям — от опустошённой магией пустыни Анорох до затронутых богами диких земель Древних Империй. Куда бы они ни отправились чародеи чаропламени в Королевствах, фракции, заинтересованные в тайных искусствах, такие как Арфисты, Культ дракона и Красные волшебники, стремятся их заполнить.

3-й УРОВЕНЬ: ВСПЫШКА ЧАРОПЛАМЕНИ

Когда вы тратите хотя бы 1 Очко чародейства частью действия Магия или Бонусного действия в свой ход, вы можете высвободить один из следующих магических эффектов по вашему выбору. Вы можете сделать это только один раз за ход.

Укрепляющее пламя. Вы или одно существо в пределах 30 футов, которое вы можете видеть, получаете 1к4 + ваш модификатор Харизмы Временных хитов.

Сияющее пламя. Одно существо в пределах 30 футов, которое вы можете видеть, получает 1к4 урона Огнём или Излучением (по вашему выбору).

3-й УРОВЕНЬ: ЗАКЛИНАНИЯ ЧАРОПЛАМЕНИ

Когда вы достигаете уровня Чародея, указанного в таблице «Заклинания чаропламени», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

ЗАКЛИНАНИЯ ЧАРОПЛАМЕНИ

Уровень Чародея	Заклинания
3	Лечение ран [Cure Wounds], Малое восстановление [Lesser Restoration], Направляющий снаряд [Guiding Bolt], Палящий луч [Scorching Ray]
5	Аура живучести [Aura of Vitality], Рассеивание магии [Dispel Magic]
7	Огненная стена [Wall of Fire], Огненный щит [Fire Shield]
9	Высшее восстановление [Greater Restoration], Небесный огонь [Flame Strike]

6-й уровень: ПОГЛОЩЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

У вас всегда подготовлено заклинание *Контрзаклинание*.

Кроме того, каждый раз, когда цель проваливает спасбросок против вашего *Контрзаклинания*, вы восстанавливаете 1к4 Очков чародейства.

14-й уровень: ОТТОЧЕННОЕ ЧАРОПЛАМЯ

Ваша Вспышка чароламни улучшается. Вы добавляете свой уровень Чародея к Временным хитам, получаемым от Укрепляющего пламени, а урон от вашего Сияющего пламени увеличивается до 1к8.

18-й уровень: КОРОНА ЧАРОПЛАМЕНИ

Когда вы используете Врождённое чародейство, вы можете изменить его и наполнить себя эссенцией чароламни, получая следующие преимущества, пока это использование Врождённого чародейства активно. Вы не можете использовать это умение повторно после изменения вашего Врождённого чародейства, пока не закончите Долгий отдых или не потратите 5 Очков чародейства (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

Горящая жизненная сила. Один раз за ход, когда по вам попадают броском атаки, вы можете потратить количество Костей хитов, равное вашему модификатору Харизмы (минимум одна) вплоть до максимума. Бросьте потраченные кости и уменьшите урон от этой атаки на выпавшее значение.

Полёт. Вы получаете скорость Полёта 60 футов и можете парить.

Избегание заклинаний. Если вы попадаете под действие эффекта, который позволяет вам совершить спасбросок, чтобы получить только половину урона, вместо этого вы вообще не получаете урона при успехе или получаете только половину урона при провале. Вы не можете использовать это умение, если вы Недееспособны.

Предыстории

В этом разделе представлены восемнадцать новых предысторий для персонажей из Фаэруна. Эти предыстории представлены в алфавитном порядке.

Десять из этих новых предысторий соответствуют регионам Забытых Королевств, которые описаны в главе 2. Эти предыстории перечислены в таблице «Региональные предыстории». Не обязательно, чтобы каждый персонаж из данного региона имел соответствующую предысторию. Например, не все жители Мулхоранда являются расхитителями гробниц. И наоборот, вы можете найти такую предысторию подходящей для вашего персонажа, даже если он не из указанного региона. Например, предыстория Чондатантский флибустьер отлично подойдёт для многих персонажей-пиратов из любого региона

Семь из этих предысторий связаны с фракциями, описанными в главе 6 — они перечислены в таблице «Предыстории фракций». Эти предыстории описывают некое обучение при вступлении во фракцию, но не являются обязательными для самого вступления или членства в ней.

И наконец, предыстория «Посвящённый чароламни» представляет персонажей, рождённых со способностью управлять чароламенем, которое описано в главе 5. Эта предыстория, наряду с соответствующими чертами далее в этой главе, может отражать персонажа любого класса, обладающего талантом к чароламни. Персонажи-Чародеи с такой предысторией также могут выбрать подкласс «Чародейство чароламни», представленный ранее в этой главе.

РЕГИОНАЛЬНЫЕ ПРЕДЫСТОРИИ

Предыстория	Регион
Затронутый гением	Земли интриг
Изгнанник Повелителей теней	Забытые Земли
Мулхорандский расхититель гробниц	Древние Империи
Наёмник Пылающего кулака	Побережье Меча
Обитатель области мёртвой магии	Анорох
Паломник лунных колодцев	Бесследное море
Подлёдный рыболов	Север
Рашемийский странник	Магические Империи
Хранитель мифала	Сердцеземье
Чондатский флибустьер	Вилхонская Протока

ПРЕДЫСТОРИИ ФРАКЦИЙ

Предыстория	Фракция
Арфист	Арфисты
Вассал Альянса лордов	Альянс лордов
Драконий культист	Культе дракона
Наёмник Жентарима	Жентарим
Оруженосец Пурпурного дракона	Рыцари пурпурного дракона
Рыцарь Латной перчатки	Рыцари Латной перчатки
Смотритель Изумрудного анклава	Изумрудный анклав





АРФИСТ

Значения характеристик: Ловкость, Интеллект, Харизма

Черта: Агент Арфистов (см. «Черты» далее в этой главе)

Владение навыками: Выступление и Ловкость рук

Владение инструментами: Набор для грима

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Набор для грима, Спальник, Костюм, Крюк-кошка, Верёвка, Дорожная одежда, 14 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы приняли приглашение присоединиться к Арфистам, приняв клятву следовать их кодексу и служить общему благу. Как и все Арфисты, вы цените командную работу, но также понимаете, когда лучше действовать в одиночку. Ветераны Арфистов научили вас секретам ордена — волшебным мелодиям, особым парольным фразам и ловкости рук — и доверили вам использовать эти знания для слежки и борьбой с силами зла.



ВАССАЛ АЛЬЯНСА ЛОРДОВ

Значения характеристик: Сила, Интеллект, Харизма

Черта: Агент Альянса лордов (см. «Черты» далее в этой главе)

Владение навыками: Проницательность и Убеждение

Владение инструментами: Инструменты каллиграфа

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) 2 Метательных копья, Инструменты каллиграфа, Отличная одежда, Чернила, 5 Писчих перьев, Пергамент (9 листов), 13 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы принесли клятву верности городу, который является членом Альянса лордов. Как агент, вы должны поддерживать догматы Альянса и стремиться улучшить безопасность и процветание вдоль побережья Меча. Вы клялись приносить честь и славу дому вашего повелителя, начиная от обеспечения безопасности торговых путей для купца из Глубоководья или заканчивая истреблением чудовищ вверх по реке от Кинжального Брода. Вы обучились искусству фехтования и дипломатии, и одинаково ловко владеете клинком и пером.



ДРАКОНИЙ КУЛЬТИСТ

Значения характеристик: Ловкость, Телосложение, Интеллект

Черта: Посвящённый Куклы дракона (см. «Черты» далее в этой главе)

Владение навыками: Обман и Скрытность

Владение инструментами: Инструменты каллиграфа

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Инструменты каллиграфа, Кинжал, Стеклянная бутылка, Лампа, Кандалы, Масло (5 флаконов), 2 Кошеля, Мантия, Верёвка, 30 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы — посвящённый Куклы дракона. Вы нашли или были приведены в тайную ячейку, где разделили ценности, почитаемые драконьими культистами: двуличие, скрытность и решимость. В обмен на клятву служения культ предложил вам компанию драконьих служителей, а также доступ к ресурсам, которые могут помочь в ваших исследованиях в области тайной магии и оккультизма.



ЗАТРОНУТЫЙ ГЕНИЕМ

Значения характеристик: Ловкость, Мудрость, Харизма

Черта: Посвящённый в магию (Волшебник)

Владение навыками: Восприятие и Убеждение

Владение инструментами: Инструменты стеклодува

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Лёгкий молот, Инструменты стеклодува, Отличная одежда, Лампа, Масло (3 флакона), Бурдюк, 2 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Хотя гении больше не правят в Калимшане, их магия всё ещё распространена на вашей родине. Возможно, вы случайно призвали джинна из волшебной лампы или наткнулись на оазис, охраняемый маридом. Дао мог спасти вас от камнепада, или вы заключили сделку с ифритом ради мимолётного богатства. Каким бы образом не пересеклись ваши пути с гением, этот опыт наделил вас проницательным взглядом, даром убеждения и некоторой долей магии.



ИЗГНАННИК ПОВЕЛИТЕЛЕЙ ТЕНЕЙ

Значения характеристик: Ловкость, Интеллект, Харизма

Черта: Дикая атака

Владение навыками: Акробатика и Скрытность

Владение инструментами: Воровские инструменты

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) 2 Кинжала, Инструменты вора, Калтропы, Костюм, Крюк-кошка, Железные шипы, Зеркало, 2 кошелька, Верёвка, Дорожная одежда, 3 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы всю жизнь готовились стать членом Повелителей теней — таинственной гильдии воров, закулисно управляющей королевством Теск. Скрытность и быстрая реакция были лишь началом вашего обучения, и вам также нужно было отточить свою беспощадность, чтобы обеспечить безопасность секретов гильдии. Но одна ваша ошибка привела к изгнанию из ордена. Теперь вы должны идти своим собственным путём.



МУЛХОРАНДСКИЙ РАСХИТИТЕЛЬ ГРОБНИЦ

Значения характеристик: Ловкость, Телосложение, Интеллект

Черта: Везунчик

Владение навыками: Расследование и Религия

Владение инструментами: Инструменты каменщика

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Кинжал, Лёгкий молот, Инструменты каменщика, Рюкзак, Спальник, Ломик, Лестница, Шест, 2 Кошеля, Верёвка, Бечёвка, Трутница, 5 Факелов, Дорожная одежда, Бурдюк, 26 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы выросли на земле живых королей-богов, и в детстве вы слышали бесчисленные истории о древних империях и погребённых городах. В этих сказаниях Мулхоранд был землёй, изобилующей забытыми богатствами — бесценными сокровищами, ждущими того, кто достаточно хитёр и смел, чтобы их разыскать. Вы взяли на себя задачу исследовать склепы, гробницы и пирамиды своей родины, чтобы вернуть реликвию своего народа.



Наёмник Жентарима

Значения характеристик: Сила, Ловкость, Харизма

Черта: Разбойник Жентарима (см. «Черты» далее в этой главе)

Владение навыками: Восприятие и Запугивание

Владение инструментами: Набор для фальсификации

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Дубинка, Кинжал, Набор для фальсификации, Отличная одежда, Закрытый фонарь, Масло (3 флакона), 2 Кошелька, Бечёвка, Трутница, 11 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Возможно, вам были нужны деньги. Возможно, вы страстно желали обрести семью, пусть и сомнительную. А возможно, вы просто хороши в том, чтобы доводить дело до конца любыми способами. Какова бы ни была ваша причина, вы вступили в Жентарим — самую известную наёмную

гильдию в Королевствах. И хотя лидеры Жентарима настаивают, что их организация — скорее семья, чем тайный синдикат, мало в каких семьях есть столько обмана, кумовства и развращения, сколько в этой. Вы оттачивали свою хитрость, рефлексы и владение клинком, дабы подняться по гильдейской карьерной лестнице.



Наёмник Пылающего кулака

Значения характеристик: Сила, Телосложение, Харизма

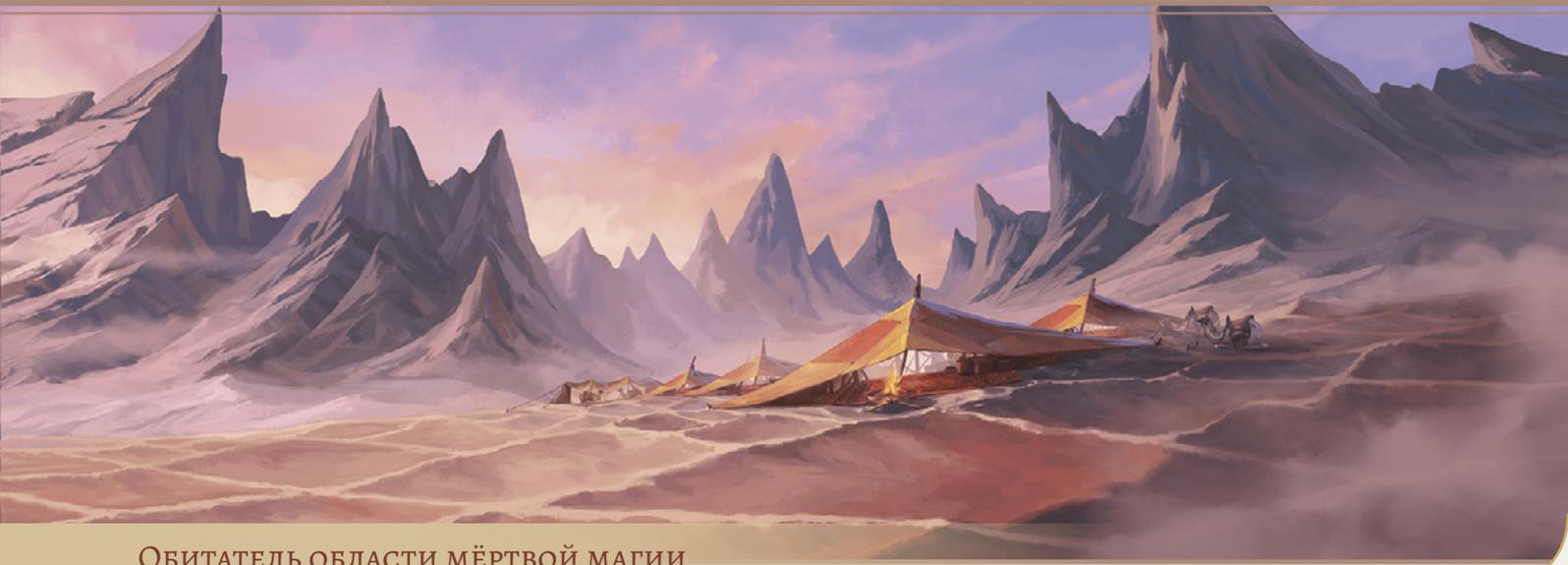
Черта: Крепкий

Владение навыками: Восприятие и Запугивание

Владение инструментами: Инструменты кузнеца

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Булава, Инструменты кузнеца, Отличная одежда, Кандалы, Портативный таран, 4 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Главной исполнительной ветвью власти Врат Балдура является Пылающий кулак — могучая гильдия наёмников, возглавляемая великим герцогом города. Вы некогда служили в Пылающем кулаке, где научились предотвращать неприятности своим устрашающим взглядом и, если необходимо, выдерживать смертельные удары. Наёмники Пылающего кулака, действующие или в отставке, сльвут одними из самых крепких и стойких воинов на побережье Меча, и вы стремитесь поддерживать эту репутацию.



ОБИТАТЕЛЬ ОБЛАСТИ МЁРТВОЙ МАГИИ

Значения характеристик: Сила, Телосложение, Мудрость

Черта: Лекарь

Владение навыками: Выживание и Медицина

Владение инструментами: Инструменты кожевника

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Палица, Инструменты кожевника, Спальник, Одеяло, Комплект целителя, Шест, Рационы (на 3 дня), Палатка, Трутница, 5 Факелов, Дорожная одежда, Бурдюк, 32 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Области мёртвой магии в пустыне Анорох — это анафема заклинателям и чудовищ, которые полагаются на магию, — именно поэтому вы и обустроились там. Возможно, вы скрываетесь от Красных волшебников, или разгневали могущественного джинна в Калимшане. В любом случае, вы решили, что жизнь в Анорохе — ваш лучший выбор. После долгих месяцев или лет вы стали сильнее, мудрее и вооружены добытым тяжким трудом знанием о пустынной медицине и выживании в бесплодных землях.



ОРУЖЕНОСЕЦ ПУРПУРНОГО ДРАКОНА

Значения характеристик: Сила, Мудрость, Харизма

Черта: Пешка Пурпурного дракона (см. «Черты» далее в этой главе)

Владение навыками: Проницательность и Уход за животными

Владение инструментами: Инструменты навигатора

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Копьё, Инструменты навигатора, Отличная одежда, 9 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы посвятили свою жизнь безопасности Кормира и стремились вступить в элитный орден воинов этого королевства: Рыцарей пурпурного дракона. Но прежде чем вы сможете официально присоединиться к их рядам, вы должны послужить пажом рыцаря. Вы нашли согласного взять вас к себе и обучить вас порядкам ордена. Сможете ли вы следовать идеалам Рыцарей пурпурного дракона — славе, чести и силе — и доказать, что достойны рыцарского звания?



Паломник лунных колодцев

Значения характеристик: Телосложение, Мудрость, Харизма

Черта: Посвящённый в магию (Друид)

Владение навыками: Выступление и Природа

Владение инструментами: Инструменты художника

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Боевой посох, Инструменты художника, Спальник, Колокольчик, Кошель, Мантия, Бечёвка, Дорожная одежда, Бурдюк, 34 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Как и многие родом с островов Муншае, вы с детства почитали благословенную землю, её уникальных богов и таинственные святилища, известные как лунные колодцы. Как паломник лунного колодца, вы взялись за задание посетить и пообщаться с каждым лунным колодцем на карте и за её пределами. В своих красивых путешествиях вы собрали репертуар народных песен Муншае, написали пейзажи очаровывающих взор видов и даже научились основам первобытной магии.



Подлёдный рыболов

Значения характеристик: Сила, Ловкость, Телосложение

Черта: Бдительный

Владение навыками: Атлетика и Уход за животными

Владение инструментами: Инструменты резчика по дереву

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Инструменты резчика по дереву, Корзина, Блок и лебёдка, Ведро, Цепь, Охотничий капкан, Сеть, Шест, Рационы (на 3 дня), Верёвка, Дорожная одежда, 32 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы происходите из гордого рода подлёдных рыбаков из Десяти Городов в долине Ледяного Ветра. Ловля тупоголовой форели — не самое славное ремесло на Севере, но это честный заработок. Вы развивали свои чувства, чтобы уловить малейшее движение лески, боролись с рыбинами, вытаскивая их из покрытых льдом озёр, и выпотрошили столько тупоголовой форели, что хватило бы, чтобы накормить вашу деревню множество раз. Эти вещи подготовили ваше тело и разум к жизни искателя приключений.



ПОСВЯЩЁННЫЙ ЧАРОПЛАМЕНИ

Значения характеристик: Телосложение, Интеллект, Харизма

Черта: Искра чаропламени (см. «Черты» далее в этой главе)

Владение навыками: Восприятие и Тайная магия

Владение инструментами: Выберите один вид Игрового набора

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Игровой набор (выбранный выше), Магическая фокусировка (Кристалл или Волшебная палочка), 2 Кошелек, Дорожная одежда, 36 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы носите в себе дар чаропламени: редкую форму магии, которая направляет первобытную мощь Плетения. Использование чаропламени тяжело сказывается на теле. Вы упражняли и ум, и тело, чтобы эффективно использовать эту сакральную силу.



РАШЕМИЙСКИЙ СТРАННИК

Значения характеристик: Сила, Телосложение, Харизма

Черта: Крепкий

Владение навыками: Восприятие и Запугивание

Владение инструментами: Инструменты картографа

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Инструменты картографа, Рюкзак, Спальник, Закрытый фонарь, Масло (3 флакона), Верёвка, Трутница, Дорожная одежда, Бурдюк, 23 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы много лет странствовали по нагорьям Рашемна — опасной продуваемой ветрами пустоши, усеянной древними обелисками, зачарованными для заточения Исчадий, и являющейся домом для драконов, гноллов и других смертоносных созданий. В такой изолированной местности трудно найти друзей, и вы научились держать незнакомцев на расстоянии.



РЫЦАРЬ ЛАТНОЙ ПЕРЧАТКИ

Значения характеристик: Сила, Интеллект, Мудрость
Черта: Новобранец Перчатки (см. «Черты» далее в этой главе)

Владение навыками: Атлетика и Медицина

Владение инструментами: Инструменты кузнеца

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Копьё, Инструменты кузнеца, Направленный фонарь, Священный символ, Кандалы, Масло (5 флаконов), Трутница, Дорожная одежда, 9 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Не все, кто откликается на призыв высшей силы, довольствуются тем, чтобы корпеть над писанинами в душной апсиде храма. Вы выбрали путь священного воина, присоединившись к Ордену латной перчатки. Как Рыцарь латной перчатки, вы проявляете праведное презрение к силам зла, непоколебимый дух товарищества к братьям по оружию и искреннее сострадание к пережившим войну. С оружием и святым символом в руках, вы поклялись не отдыхать, пока свет правосудия не победит тень хаоса по всему Фаэруну.



СМОТРИТЕЛЬ ИЗУМРУДНОГО АНКЛАВА

Значения характеристик: Телосложение, Интеллект, Мудрость

Черта: Птенец Изумрудного анклава (см. «Черты» далее в этой главе)

Владение навыками: Выживание и Природа

Владение инструментами: Набор травника

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Короткий лук, 20 Стрел, набор травника, Спальник, Одеяло, Кошель, Палатка, Дорожная одежда, 13 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Будучи смотрителем Изумрудного анклава вы заботитесь о тех, кто заботится о мире. Вместе со своими товарищами по Изумрудному анклаву или в одиночку вы изучили основные навыки для жизни в гармонии с природой: как выслеживать добычу, где собирать полезные травы и даже как предсказывать погоду. Вы используете эти таланты для поддержания баланса между цивилизацией и дикими землями, а также для очищения мира от неестественных существ.



ХРАНИТЕЛЬ МИФАЛА

Значения характеристик: Интеллект, Мудрость, Харизма

Черта: Самоделкин

Владение навыками: История и Тайная магия

Владение инструментами: Инструменты ювелира

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Боевой посох, Инструменты ювелира, Духи, Кошель, Мантия, Лопата, Бечёвка, Бурдюк, 16 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Мифалы — это источники великой магической силы, способные изменять Плетение или даже саму природу реальности. Большинство из них созданы в древности, и с тех пор многие были повреждены или перешли в спящее состояние. Будучи хранителем мифала из Долин, ваша первая встреча с мифалом, скорее всего, произошла в руинах Миф Драннора. Вы странствуете по Фаэруну в поисках других разрушенных мест силы, надеясь узнать больше об истории и силе мифалов — или даже восстановить неисправный.



ЧОНДАТАНСКИЙ ФЛИБУСТЬЕР

Значения характеристик: Сила, Ловкость, Мудрость

Черта: Одарённый

Владение навыками: Атлетика и Ловкость рук

Владение инструментами: Инструменты ткача

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Кинжал, Инструменты ткача, Рюкзак, Металлические шарики, Корзина, Спальник, Ведро, Рационы (на 3 дня), Верёвка, Сигнальный свисток, Дорожная одежда, 38 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Хотя большинство юношей в Чондате соглашались с четырьмя годами обязательной военной службы, вас всегда возмущала эта авторитарная попытка контролировать вашу жизнь. Вы отказались от своего гражданства и от данного вам имени, после чего нанялись вольным стрелком на первый корабль, который вас взял. С тех пор вы путешествуете по Вилхонской Протоке. Хотя вы никогда не ходили дальше, чем на несколько десятков лиг от берега, вы компенсируете это глубокими местными связями и широтой своего опыта.

ЧЕРТЫ

Черты в этом разделе сгруппированы по категориям: Черты происхождения, Универсальные черты и Эпические дары, а внутри категории они представлены алфавитном порядке. В таблице «Список черт» в алфавитном порядке перечислены все черты.

СПИСОК ЧЕРТ

Черта	Категория
Агент Альянса лордов	Происхождение
Агент Арфистов	Происхождение
Адепт чароламени	Универсальные
Дар безудержного веселья	Эпический дар
Дар изысканного сияния	Эпический дар
Дар искусства ядов	Эпический дар
Дар кровопролития	Эпический дар
Дар милости судьбы	Эпический дар
Дар обильного здоровья	Эпический дар
Дар общения	Эпический дар
Дар отчаянного сопротивления	Эпический дар
Дар поглотителя душ	Эпический дар
Дар текучих форм	Эпический дар
Дар ужаса	Эпический дар
Дар яркого солнца	Эпический дар
Дар яростной бури	Эпический дар
Затронутый мифалом	Универсальные
Искра чароламени	Происхождение
Комендант Пурпурного дракона	Универсальные
Магия анклава	Универсальные
Магия гения	Универсальные
Новобранец Перчатки	Происхождение
Отмеченный драконом	Универсальные
Пешка Пурпурного дракона	Происхождение
Посвящённый Культа дракона	Происхождение
Птенец Изумрудного анклава	Происхождение
Разбойник Жентарима	Происхождение
Решительность Лордов	Универсальные
Слаженность Арфистов	Универсальные
Тактика Жентарима	Универсальные
Уличное правосудие	Универсальные
Устойчивость Ордена	Универсальные
Фейский проказник	Универсальные
Холодный заклинатель	Универсальные

ЧЕРТЫ ПРОИСХОЖДЕНИЯ

Эти черты относятся к категории Происхождение.

АГЕНТ АЛЬЯНСА ЛОРДОВ

Черта происхождения

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Вдохновляющий удар. Один раз за ход, когда вы совершаете по существу Критическое попадание, вы можете выбрать союзника в пределах 30 футов, который может видеть или слышать вас и у которого нет Героического вдохновения. Этот союзник получает Героическое вдохновение.

Восстановление чести. Когда враг, которого вы можете видеть, наносит урон вашему союзнику, находящемуся в пределах 5 футов от вас, вы совершаете с Преимуществом свой следующий бросок атаки по этому врагу до конца вашего следующего хода.

АГЕНТ АРФИСТОВ

Черта происхождения

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Воровской жаргон. Вы знаете Воровской жаргон.

Обученность инструментам. Вы получаете владение одним Музыкальным инструментом по вашему выбору.

Отвлекающая мелодия. Когда вы совершаете действие Помощь, чтобы помочь союзнику в броске атаки, враг, которого вы отвлекаете, может находиться в пределах 30 футов от вас, а в 5 футах, при условии, что враг может видеть или слышать вас.

ИСКРА ЧАРОЛАМЕНИ

Черта происхождения

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Поглощение магии. Один раз в ход, когда вы получаете урон от заклинания или другого магического эффекта, вы уменьшаете полученный урон на 1к4. Вы не можете использовать это преимущество, если вы Недееспособны.

Огонь чароламени. Вы изучаете заговор Священное пламя [Sacred Flame]. Заклинательной характеристикой для этого заклинания является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты). Вы можете сотворить этот заговор Бонусным действием количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

НОВОБРАНЕЦ ПЕРЧАТКИ

Черта происхождения

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Единство. Когда союзник в пределах 5 футов подвергается эффекту, который должен его толкнуть или притянуть, вы можете предотвратить это Реакцией. Чтобы воспользоваться этим преимуществом союзник не должен быть Недееспособным.

Бдительность. Когда вы совершаете действие Подготовка, следующий бросок атаки по вам совершается с Помехой до начала вашего следующего хода.

ПЕШКА ПУРПУРНОГО ДРАКОНА

Черта происхождения

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Мольба. Вы получаете владение одним из следующих навыков: Проницательность, Выступление или Убеждение.

Боевой клич. Когда вы совершаете бросок Инициативы и не Недееспособны, вы можете выбрать количество существ, равное вашему Бонусу владения, которых вы можете видеть в пределах 30 футов. Эти существа получают Героическое вдохновение.

Вы не можете использовать это преимущество повторно, пока не закончите Долгий отдых.

ПОСВЯЩЁННЫЙ КУЛЬТА ДРАКОНА

Черта происхождения

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Драконий язык. Вы знаете Драконий. Если вы уже знаете Драконий на момент получения этой черты, вы вместо этого изучаете один язык по вашему выбору из таблиц языков в «Книге игрока» или во второй главе этой книги.

Драконий ужас. Вы можете совершить действие Магия, чтобы вселить ужас в существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов. Цель должна совершить спасбросок Мудрости (Сл 8 + ваш модификатор Мудрости + ваш Бонус владения), иначе станет Испуганной до конца вашего следующего хода. Если цель преуспевает в спасброске или когда эффект на цели заканчивается, она становится невосприимчивой к этому эффекту на 24 часа.

Вдохновлённый страхом. Когда вы делаете существо Испуганным и являетесь источником этого страха, вы можете получить Героическое вдохновение, если у вас его нет. Вы не можете воспользоваться этим преимуществом вновь, пока не закончите Короткий или Долгий отдых.

ПТЕНЕЦ ИЗУМРУДНОГО АНКЛАВА

Черта происхождения

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Разговор с животными. У вас всегда подготовлено заклинание *Разговор с животными* [Speak with Animals], и вы можете сотворить его с любыми имеющимися у вас ячейками заклинаний. Заклинательной характеристикой для этого заклинания является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты). Когда вы сотворяете это заклинание как Ритуал, его длительность составляет 8 часов.

Командная работа. Когда вы совершаете действие Помощь, вы можете поменяться местами с согласным союзником в пределах 5 футов от вас частью того же действия. Это перемещение не вызывает Провоцированных атак. Вы не можете использовать это преимущество, если вы Недееспособны.

РАЗБОЙНИК ЖЕНТАРИМА

Черта происхождения

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Использование уязвимости. Когда вы бросаете кости урона Провоцированной атаки, вы можете бросить кости дважды и использовать любой из результатов.

Семья превыше всего. Если у вас есть Героическое вдохновение, когда вы совершаете бросок Инициативы, вы можете потратить его, чтобы дать себе и своим союзникам Преимущество в этом броске.



Симбул с помощью своего заклинания Синостодвеомер Симбул защищает свою сестру Голубь Синелапку в бою

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Эти черты относятся к категории Универсальные.

АДЕПТ ЧАРОПЛАМЕНИ

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, черта Искра чаропламени или умение Сотворение заклинаний, или Магия договора)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Подпитываемое чаропламя. Один раз за ход, когда сотворённое вами заклинание наносит урон Излучением, вы можете потратить до двух Костей хитов, бросить их и прибавить выпавшее значение к одному броску урона этого заклинания.

Обжигающее чаропламя. Когда вы совершаете бросок урона Излучением, этот урон игнорирует Спротивление урону Излучением.

ЗАТРОНУТЫЙ МИФАЛОМ

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Мифальная защита. Если по вам попадает атакой заклинание или вы проваливаете спасбросок от заклинания, вы можете Реакцией совершить бросок по таблице «Магия затронутого мифалом» и создать магический эффект. Если эффект требует спасброска, его Сл равна 8 + модификатор характеристики, увеличенной этой чертой + ваш Бонус владения.

Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

МАГИЯ ЗАТРОНУТОГО МИФАЛОМ

1к20 Эффект

- | | |
|-------|---|
| 1-2 | Вы и каждое существо в пределах 15 футов совершаете спасбросок Ловкости, получая 1к8 × уровень спровоцировавшего заклинания урона Чистой силой при провале или половину этого урона при успехе. |
| 3-7 | Вы и создатель спровоцировавшего заклинания устанавливаете телепатическую связь на 1 час. |
| 8-10 | В Цилиндре радиусом 15 футов и высотой 60 футов с центром на вас на 1 минуту меняется гравитация, как при заклинании <i>Изменение тяготения [Reverse Gravity]</i> . |
| 11-13 | Вы и создатель спровоцировавшего заклинания совершаете спасбросок Телосложения. При провале существо становится Ошеломлённым до конца своего следующего хода. |
| 14-17 | Вы получаете бонус +2 к КЗ на 1 минуту, что может обратить спровоцировавшее заклинание в промах, если это была атака заклинанием. |

1к20 Эффект

- | | |
|-------|---|
| 18-19 | Любой легковоспламеняющийся немагический объект в пределах 10 футов от создателя спровоцировавшего заклинания, который не несёт и не носит другое существо, вспыхивает пламенем, получает 1к4 урона Огнём и начинает гореть. |
| 20 | Спровоцировавшее заклинание рассеивается и не оказывает никакого эффекта, а действие, Бонусное действие или Реакция, использованные для его сотворения, тратятся впустую. Если это заклинание сотворялось с ячейкой заклинаний, ячейка не тратится. |

КОМЕНДАНТ ПУРПУРНОГО ДРАКОНА

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, черта Пешка Пурпурного Дракона или владение Воинским оружием)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1, но не выше 20.

Поощрение союзника. Бонусным действием вы укрепляете одного союзника, которого можете видеть в пределах 30 футов. Союзник получает Временные хиты, равные 2к6 + модификатор значения характеристики, увеличенной этой чертой. Вы можете совершить это Бонусное действие количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Последний рубеж. Вы совершаете с Преимуществом бросок атаки, пока вы Окровавлены.

МАГИЯ АНКЛАВА

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, черта Птенец Изумрудного анклава)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Друг зверей. Вы совершаете с Преимуществом проверки характеристик совершения действия Влияние в отношении Зверей.

Два сердца, один разум. У вас всегда подготовлено заклинание *Животные чувства [Beast Sense]*. Вы можете сотворить его один раз без траты ячейки заклинаний, и вы восстанавливаете способность сотворять его таким образом после окончания Долгого отдыха. Когда вы сотворяете его с помощью этого преимущества, оно не требует Концентрации. Вы также можете сотворять его с тратой любых ячеек заклинаний подходящего уровня. Заклинательной характеристикой для этого заклинания является увеличенная этой чертой характеристика.

МАГИЯ ГЕНИЯ

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Магия желаний. Действием Магия вы можете сотворить заклинание 1-го уровня по вашему выбору из списка заклинаний Чародея со временем сотворения в 1 действие. Вы не можете использовать это преимущество повторно, пока не закончите Долгий отдых. Заклинательной характеристикой для этого заклинания является увеличенная этой чертой характеристика.

Когда вы достигаете 11-го уровня, вы сотворяете это заклинание так, как будто используете ячейку заклинаний 2-го уровня. Когда вы достигаете 17-го уровня, вы сотворяете это заклинание так, как будто используете ячейку заклинаний 3-го уровня.

ОТМЕЧЕННЫЙ ДРАКОНОМ

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, черта Посвящённый Культа дракона)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Телосложения или Харизмы на 1, но не выше 20.

Спротивление урону. Когда вы получаете эту черту, выберите: Кислота, Холод, Огонь, Электричество или Яд. Вы получаете Спротивление выбранному типу урона.

Ужасающая мощь. Когда вы наносите урон существу частью действия Атака или Магия в ваш ход, вы можете Бонусным действием использовать преимущество Драконий ужас черты Посвящённый Культа дракона в этот ход.

РЕШИТЕЛЬНОСТЬ ЛОРДОВ

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, черта «Агент Альянса лордов»)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы или Харизмы на 1, но не выше 20.

Знаменосец. Бонусным действием выберите до трёх существ в пределах 60 футов, которые могут вас видеть. Каждая цель может сразу же Реакцией подняться и прекратить состояние Сбитый с ног, если её Скорость не равна 0.

Кроме того, вы укрепляете решимость целей, что длится 1 минуту или пока вы не станете Недееспособным. Пока решимость укреплена, цель не может быть одержима или стать Очарованной или Испуганной; если цель уже одержима, Очарована или Испугана, она совершает с Преимуществом новые спасброски от аналогичных эффектов.

Вы не можете использовать это преимущество повторно, пока не закончите Долгий отдых.

СЛАЖЕННОСТЬ АРФИСТОВ

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, черта «Агент арфистов»)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Ловкости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Иссушающая словесность. Когда вы совершаете действие Помощь, чтобы помочь союзнику в броске атаки по врагу, этот враг также совершает с Помехой первый спасбросок до начала вашего следующего хода.

Вдохновляющая сила воли. Если вы преуспеваете в спасброске, чтобы окончить на себе состояние Испуганный или Парализованный, вы можете выбрать одного союзника, которого вы можете видеть в пределах 30 футов и который имеет то же состояние. Это состояние немедленно заканчивается на этом союзнике.

ТАКТИКА ЖЕНТАРИМА

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, черта Разбойник Жентарима)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Ловкости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Ответный удар. Сразу после того как существо в пределах 5 футов попадает по вам рукопашной атакой, вы можете совершить Провоцированную атаку по этому существу.

Универсальный наёмник. Когда вы завершаете Долгий отдых, выберите навык, которым вы владеете. Вы получаете Экспертность в этом навыке до завершения вашего следующего Долгого отдыха.

УЛИЧНОЕ ПРАВОСУДИЕ

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1, но не выше 20.

Плотный захват. Ваши союзники совершают с Преимуществом броски атаки по Схваченной вами цели.

Крепкий узел. Когда вы используете Цепь, Кандалы или Верёвку, чтобы связать существо, добавьте ваш Бонус владения к Сл высвобождения или разрыва Цепи, Кандалов или Верёвки.

Грозные разговоры. Враждебное отношение существа не накладывает Помеху на ваши проверки Харизмы (Запугивание) при попытке повлиять на это существо.

УСТОЙЧИВОСТЬ ОРДЕНА

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, черта Новобранец Перчатки)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Повторный всплеск. Когда вы Сбиты с ног, то можете встать, потратив только 5 футов перемещения.

Вместе — сильнее. Если вы находитесь в пределах 5 футов от союзника, который не Недееспособен, вы и этот союзник совершаете с Преимуществом спасброски Силы. Вы не можете использовать это преимущество, если вы Недееспособны.

ФЕЙСКИЙ ПРОКАЗНИК

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Ловкости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Ходьба по тропинкам фей. Когда в свой ход вы совершаете действие Отход, до конца этого хода Труднопроходимая местность не замедляет ваше перемещение.

Сбивающий с толку удар. Когда вы попадаете по существу броском атаки, вы можете попытаться сбить цель с толку. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости (Сл 8 + модификатор характеристики, увеличенной этой чертой, + ваш Бонус владения), иначе будет совершать с Помехой спасброски до конца вашего следующего хода.

Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

ХОЛОДНЫЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Заговор. Вы изучаете заговор *Луч холода* [Ray of Frost]. Если вы уже знаете этот заговор, вы изучаете другой заговор Волшебника по вашему выбору. Заклинательной характеристикой для этого заклинания является увеличенная этой чертой характеристика.

Обморожение. Один раз за ход, когда вы попадаете по существу броском атаки и наносите урон Холодом, вы можете временно ослабить защиту существа. Существо вычитает 1к4 из следующего спасброска, который оно совершит до конца вашего следующего хода.



ФАЭРУН — ДОМ ДЛЯ ИСКАТЕЛЕЙ
ПРИКЛЮЧЕНИЙ ВЕЛИКИХ
И МАЛЫХ

ЧЕРТЫ ЭПИЧЕСКИХ ДАРОВ

Эти черты относятся к категории Эпических даров.

ДАР БЕЗУДЕРЖНОГО ВЕСЕЛЬЯ

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 30.

Вдохновляющий танец. У вас всегда подготовлено заклинание *Неудержимая пляска Отто* [Otto's Irresistible Dance]. Вы можете сотворить его один раз без траты ячейки заклинаний, и вы восстанавливаете способность сотворять его таким образом после окончания Долгого отдыха. Вы также можете сотворять его с тратой любых ячеек заклинаний подходящего уровня.

Когда вы сотворяете это заклинание, оно не требует компонентов, а получение урона не прерывает вашу Концентрацию на нём.

Громко пой. Пока существо, провалившее спасбросок против вашей *Неудержимой пляски Отто*, очаровано этим заклинанием, оно не может сотворять заклинания с Вербальным компонентом и, если оно может петь, поёт восхитительную бессмыслицу.

ДАР ИЗЫСКАННОГО СИЯНИЯ

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 30.

Вечный покой. Существа, количество Хитов которых вы снизили до 0, не могут стать Нежитью.

Могучее сияние. Когда вы совершаете бросок урона Излучением, вы можете вместо этого использовать максимальное значение каждой из этих костей. Вы не можете использовать это преимущество повторно, пока не закончите Долгий отдых.

ДАР ИСКУССТВА ЯДОВ

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 30.

Противоядие. Вы получаете Иммунитет к урону Ядом и к состоянию Отравленный.

Идеальный отравитель. Один раз за ход, когда вы бросаете кости, определяющие урон Ядом, который существо получает от вашей атаки, заклинания или умения, вы можете вместо этого использовать максимальное значение каждой из этих костей.

ДАР КРОВОПРОЛИТИЯ

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 30.

Удача убийцы. Когда Хиты врага, которого вы можете видеть, снижаются до 0, вы совершаете с Преимуществом следующий бросок атаки до конца вашего следующего хода.

Сила из боли. Один раз за ход, когда вы совершаете бросок атаки будучи Окровавленным, вы можете нанести цели дополнительный урон, равный вашему Бонусу владения. Тип дополнительного урона совпадает с типом урона атаки.

ДАР МИЛОСТИ СУДЬБЫ

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 30.

Переброс спасброска. Когда вы проваливаете спасбросок, вы можете перебросить его и должны использовать новый результат. Вы не можете воспользоваться этим преимуществом вновь до начала вашего следующего хода.

ДАР ОБИЛЬНОГО ЗДОРОВЬЯ

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 30.

Усиленное здоровье. Когда вы получаете Временные хиты, увеличивайте получаемое количество на 5.

Превосходное восстановление. Когда вы тратите одну или несколько Костей хитов для восстановления Хитов, вы можете вместо этого использовать максимальное значение каждой из этих костей.

ДАР ОБЩЕНИЯ

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 30.

Хитроумный оратор. Вы совершаете проверки характеристик, позволяющие влиять на Враждебное существо, без Помехи.

Одарённый переводчик. Вы понимаете дословный смысл любого языка, который слышите или видите жесты, а также понимаете дословный смысл любой надписи, которую видите.

Ментальная коммуникация. Вы получаете Телепатию в пределах 120 футов.

ДАР ОТЧАЯННОГО СОПРОТИВЛЕНИЯ

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы или Телосложения на 1, но не выше 30.

Защита тела и разума. Пока вы Окровавлены, вы получаете Сопротивление всем типам урона, кроме урона Чистой силой.

ДАР ПОГЛОТИТЕЛЯ ДУШ

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 30.

Могильное сопротивление. Вы получаете Сопротивление урону Холодом и Некротической энергией.

Выкачивание жизни. Когда Хиты врага в пределах 120 футов снижаются до 0, вы можете Реакцией восстановить 50 хитов. Вы не можете воспользоваться этим преимуществом вновь, пока не закончите Короткий или Долгий отдых.

ДАР ТЕКУЧИХ ФОРМ

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 30.

Перевёртыш. Вы можете совершить действие Магия, чтобы превратиться в Зверя, Гуманоида или Монстра с Показателем опасности не выше 10. Когда вы превращаетесь, вы получаете количество Временных хитов, равное Хитам этого облика. Эффект превращения длится 1 час и заканчивается досрочно, если у вас не остаётся Временных хитов или если вы совершаете действие Магия, чтобы вернуться в истинный облик.

Ваши игровые параметры заменяются блоком статистики выбранного существа, но вы сохраняете ваш тип существа, мировоззрение, индивидуальность и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Вы также сохраняете ваши Хиты, Кости хитов, владения и способность общаться. Если у вас есть умение Сотворение заклинаний или Магия договора, вы тоже сохраняете его. Вы сами решаете, что будет с вашим снаряжением после превращения. Оно может упасть на землю или измениться в размерах, чтобы соответствовать вашей новой форме, пока вы в ней находитесь.

Вы не можете использовать это преимущество повторно, пока не закончите Долгий отдых.

Жестокое превращение. Когда вы получаете Временные хиты при превращении, увеличьте количество полученных Временных хитов на 20.

ДАР УЖАСА

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Харизмы на 1, но не выше 30.

Бесстрашие. Вы получаете иммунитет к состоянию Испуганный.

Бегите, глупцы! Когда Испуганное существо начинает свой ход в пределах 60 футов, вы можете Реакцией разжечь его ужас, при условии, что вы можете видеть это существо и оно не находится за Полным укрытием. Если вы так делаете, существо должно преуспеть в спасброске Мудрости (Сл 8 + ваш модификатор Харизмы + ваш Бонус владения), иначе потратит своё перемещение, чтобы передвинуться от вас наиболее коротким путём. Вы не можете воспользоваться этим преимуществом вновь, пока не закончите Короткий или Долгий отдых.

Запугивание. Вы получаете владение навыком Запугивание, если у вас его ещё нет. Вы также получаете Экспертность в Запугивании.

ДАР ЯРКОГО СОЛНЦА

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Телосложения, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 30.

Присутствие дневного света. Бонусным действием вы излучаете Яркий свет, являющийся дневным светом, Эманацией с радиусом 30 футов. Если любая часть Эманации перекрывается с областью Тьмы, созданной заклинанием, то это заклинание рассеивается. Эманация длиться, пока вы не рассеете её (действие не тратится), не умрёте или не станете Недееспособным.

Укрепляющий свет. Когда ваше Присутствие дневного света активно, в начале каждого вашего хода вы и ваши союзники, которых вы можете видеть в вашем Присутствии дневного света, получаете 10 Временных хитов.

ДАР ЯРОСТНОЙ БУРИ

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+, умение Сотворение заклинаний или Магия договора)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 30.

Глаз бури. Вы имеете Сопротивление урону Звуком и Электричеством. Пока вы Окровавлены, вы получаете Иммунитет к урону Электричеством и Звуком.

Сила бури. Существа совершают спасброски с Помехой от ваших заклинаний, наносящих урон Электричеством или Звуком.



Минск, Бу и Делина исследуют руины
Миф Драннора

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО КОРОЛЕВСТВАМ

КОНТИНЕНТ ФАЭРУН ПРОСТИРАЕТСЯ между Бесследным морем на западе и горами Восхода на востоке в мире под названием Торил. Будучи местом разнообразных культур и народов, Фаэрун включает в себя различные королевства, города-государства и скрупулёзно поддерживаемые союзы сельских общин. Хотя многими из этих королевств правят люди — самый многочисленный вид в современном Фаэруне, — в них также обитают всевозможные народы, включая драконорождённых, голиафов, орков, тифлингов и прочих, а также существуют горные королевства dwarфов, скрытые анклав эльфов и другие общины. За исключением самых отдалённых или изолированных мест, жители Фаэруна привыкли видеть людей разных культур, народов и видов.

В Королевствах можно найти бесчисленное множество приключений. Пути между городами и государствами часто ведут через земли разбойников или бесчинствующих чудищ. Каждый лес, болото и горный хребет таит в себе свои опасности, будь то прячущиеся разбойники, злобные феи или могучие существа, вроде великанов и драконов. Ландшафт усеян руинами древних и забытых королевств, и в этих руинах часто скрываются обширные подземелья, что вьются под поверхностью. В таких местах отважных искателей приключений ждут бесследно исчезнувшие сокровища.

Фаэрун полон богатой историей и чудесных сказаний о приключениях и магии, но повседневная жизнь в Фаэруне — это жизнь средневекового общества. Фермеры выращивают продукты и разводят скот, который отправляется на рынки в маленьких посёлках и городах, где собираются ремесленники и другие торговцы. Новости и слухи обычно разносятся караванами, кораблями и странствующими менестрелями. Искатели приключений тоже распространяют новости — если не заняты их созданием!

Большинство населяющих континент людей знают мало или вовсе ничего о землях за пределами Фаэруна. Лишь наиболее образованные и искушённые в путешествиях среди населения ведают, что Фаэрун — всего лишь один из континентов, а Торил — это целый мир. Для большинства «Фаэрун» и так достаточно велик.

ВРЕМЯ В КОРОЛЕВСТВАХ

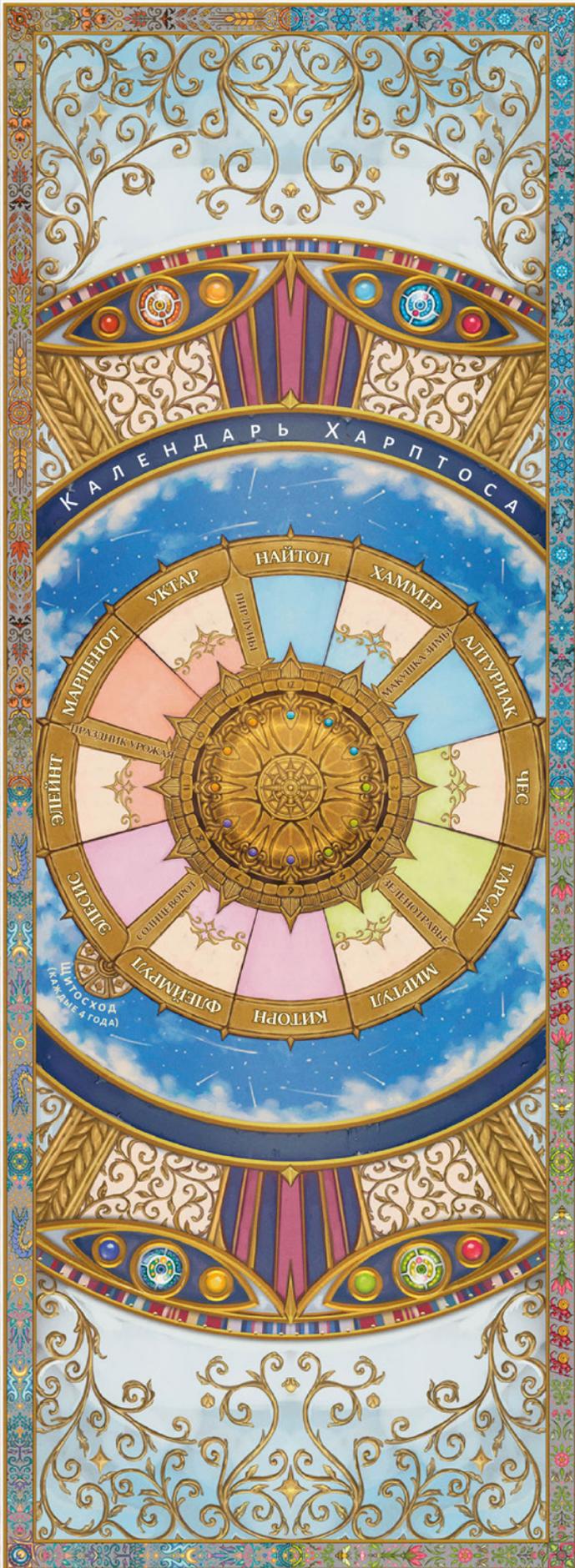
Хотя существует несколько способов измерения времени и названий для конкретных отрезков времени, большинство жителей Фаэруна используют для этого Календарь Харптоса.

По календарю Харптоса, год на Торице состоит из 365 дней, разделённых на двенадцать месяцев по тридцать дней, которые примерно следуют циклу луны Селуне. Месяц состоит из трёх декад, которые также называются проходами. Пять ежегодных праздников, выпадающих между месяцами, завершают календарь. Раз в четыре года после Солнцеворота наступает Щитовой сход — високосный день.

У отдельных дней декады нет особых названий. Вместо этого они обозначаются счётом с начала периода («первый день», «второй день» и так далее). Дни месяца обозначаются номером и названием месяца, например, «1 Миртула» или «27 Уктара». Также даты можно обозначать относительно сегодняшнего дня («через две декады») или относительно какого-нибудь праздника («через три дня после дня Зеленотравья»).

КАЛЕНДАРЬ ХАРПТОСА

Месяц	Название	Расхожее название
1	Хаммер	Разгар зимы
	Ежегодный праздник: Макушка зимы	
2	Алтуриак	Коготь зимы
3	Чес	Коготь закатов
4	Тарсак	Коготь бурь
	Ежегодный праздник: Зеленотравье	
5	Миртул	Таяние
6	Киторн	Время цветов
7	Флеймрул	Разгар лета
	Ежегодный праздник: Солнцеворот	
	Праздник раз в четыре года: Щитовой сход	
8	Элесис	Солнце в зените
9	Элейнт	Угасание
	Ежегодный праздник: Праздник урожая	
10	Марпенот	Листопад
11	Уктар	Умирание
	Ежегодный праздник: Пир луны	
12	Найтол	Завершение года



ОСОБЫЕ ДНИ КАЛЕНДАРЯ

В каждой нации, религии или культуре на Фаэруне существуют собственные фестивали и праздники, наступление которых привязано к циклам солнца, луны, звёзд или какому-нибудь другому событию. Кроме того, в календаре Харптоса есть пять особых ежегодных праздников, которые привязаны к смене сезонов, и один праздник, который случается раз в четыре года. Эти праздники отмечаются практически в каждой стране, но методы и обряды празднования сильно различаются в зависимости от местных традиций и наиболее распространённой веры.

МАКУШКА ЗИМЫ

Первый праздник года чаще всего называют Макушкой зимы, хотя бывают и другие названия. Дворяне и монархи Сердцеземья в этот Главный праздник зимы обычно возобновляют альянсы или отмечают очередную годовщину их существования. Крестьяне на Севере, у Лунного моря и в прочих регионах с холодным климатом отмечают День стоячей зимы как отметку середины холодного времени года, когда по крайней мере часть из худших дней уже позади.

ЗЕЛЕНОТРАВЬЕ

Традиционный весенний фестиваль Зеленоотравье отмечается демонстрацией свежих цветов (выращиваемых в парниках в тех местах, где это необходимо), которые приносятся в дар богам или разбрасываются по полям в надежде на богатый грядущий урожай.

СОЛНЦЕВОРОТ

Середина лета отмечается застольями, кутежом, помолвками и наслаждением приятной погодой. Грозы в ночь Солнцеворота считаются дурным знамением, и иногда трактуются как неодобрение высших сил новых романов или браков, заключаемых в этот день.

ЩИТОВОЙ СХОД

Большой праздник в календаре Харптоса, Щитовой сход случается раз в четыре года сразу вслед за днём Солнцеворота. В этот день подданные и короли могут говорить друг с другом и советовать, отбросив формальности, могут возобновляться пакты и контракты. Множество турниров или соревнований в ремесле устраивается каждый Щитовой сход, и большинство религий отмечает праздник, делая особый акцент на одном из своих постулатов. Следующий Щитовой сход случится в 1504 ЛД (см. врезку «Хронология Королевств»).

ПРАЗДНИК УРОЖАЯ

Праздник Урожая — день пиршеств и благодарения, отмечающий сбор осеннего урожая. Большинство людей в этот день приносят благодарность Чонтии за её щедрые дары в преддверии грядущей зимы. Те, кто зарабатывают на жизнь путешествиями, часто отправляются в путь сразу же после этого праздника, пока зима не всту-

пила в силу и горные проходы и гавани не оказались скованными снегом и льдом.

ПИР ЛУНЫ

Когда ночи становятся длиннее и приближаются зимние ветры, случается Пир Луны — время, когда все отдают дань предкам и чествуют усопших. Во время празднеств этого дня люди собираются рассказать истории и легенды, помолиться о павших и приготовиться к грядущим холодам.

ПОВСЕДНЕВНОЕ ОТСЛЕЖИВАНИЕ ВРЕМЕНИ

Большинство людей не отслеживают время с большей точностью, чем понятиями «середина утра» или «перед закатом». Если людям необходимо встретиться в определённое время, то они улаиваются с использованием подобных выражений.

Понятие часов и минут существует в основном в местах, где богачи имеют возможность использовать часы, хотя механические часы часто ненадёжны, и редко можно встретить двое часов, установленных на одинаковое время. Если у местного храма или государственного здания есть часы, которые отзванивают прошедшие часы, то местные жители могут измерять время по «ударам», например, «встретимся в семь ударов».

ВАЛЮТА

Практически у любого крупного государства Фаэруна есть собственная валюта — монеты, которые чеканятся на территории государства, представляющие его влияние и материальное богатство. Большинство монет из чистого металла и стандартного веса принимаются как средство оплаты по всему континенту, хотя не каждая страна или город-государство чеканит монеты всех номиналов. Эталон, используемый для установления веса и стоимости монет, является *Золотая монета* Вокин — реликвия, лежащая на священных весах в городе Шамедар в Калимшане.

Некоторые из наиболее распространённых и повсеместно принимаемых валют в Королевствах приведены ниже. Каждая группа расположена в порядке возрастания ценности: медь, серебро, электрум, золото и (если есть) платина. Большинство людей Фаэруна называют монеты их официальными названиями, присвоенными отчеканившим их государством, вне зависимости от происхождения, кроме Жентильских монет — по какой-то причине все их монеты имеют нелестные прозвища:

Амн: фандер, таран, кентавр, дантер, ролдон
Калимшан: унархе, декархе, центархе, бицента, килархе

Кормир: палец, сокол, синеглаз, золотой лев, три короны

Сембия: стальной пенс (железная монета), ястреб, синеглаз, нобль

Серебристая Луна: блеск, щит, меч, дракон, единорог

Глубоководье: клин, осколок, самбар, дракон, солнце

Жентильская Твердыня: клык («какашка»), коготь/наал («блоха»), тарент («твёрдый молот»), слава («плачущий волк»), платиновая слава («плоский металлический самоцвет»).

ХРОНОЛОГИЯ КОРОЛЕВСТВ

Эта хронология представляет собой краткий обзор истории Фаэруна. Даты приведены в Летоисчислении Долин (ЛД). Начиная с -700 ЛД, каждый год имеет название, найденное в «Свитке Лет», пророческих писаниях нетерильского мага Аугатры и дополненных Алаундо из Цитадели Свечи:

Дни Грома (-35000 ЛД по -30000 ЛД). Вода отступает, обнажая суперконтинент Мерруроборос, который в итоге населяют так называемые расы-создатели.

Эпоха Рассвета (-30000 ЛД по -24000 ЛД). Империи рас-создателей угасают, их сменяют королевства драконов и великанов. Эти два великих народа на протяжении веков ведут ожесточённые войны.

Первый Расцвет (-24000 ЛД до -12000 ЛД).

Эльфийские цивилизации вытесняют цивилизации драконов и великанов. В -17600 высшая магия эльфов создаёт Эвермит и обрушивает на Торил катаклизм, известный как Раскол.

Войны Короны (-12000 ЛД до -9000 ЛД). Эльфы воюют друг с другом на протяжении поколений.

Время Основания (-9000 ЛД до -3000 ЛД). По мере угасания влияния эльфов возникают другие царства, включая Имаскар, Нетерил, Рашемен и Унтер. Гении Калима и Мемнона становятся привязанными.

Эпоха Людей (-3000 ЛД до 1000 ЛД).

Управляемые людьми государства — включая империи Мулхоранд, Нарфелл и Рауматар — распространяются по Фаэруну и доминируют в нём.

Начало Нынешней Эры (1000 ЛД). Нынешняя эра — это эпоха конфликтов, приключений и глобальных кризисов.

Смутное Время (1358 ЛД). По земле странствуют божества в облике смертных и воюют друг с другом.

Возвращение Нетерила (1372 ЛД). Парящий город Тултантар возвращается из Царства Теней в Анорох, и его осенённые тенью начинают восстанавливать свою империю.

Магическая Чума (1385 ЛД). Цирик и Шар убивают Мистру, что запускает череду катастроф. Торил на короткое время сливается с миром Абеяра.

Второй Раскол (1482 ЛД до 1489 ЛД). Абеяир и Торил снова разделяются, и за несколько лет многие из эффектов Магической чумы обращаются вспять.

Настоящее время (1501 ЛД). Текущий год — Год Сияющего Мифала.

ДЕРИАН КАЙА ПРИЗЫВАЕТ ОРДУ КОНСТРУКТОВ,
ЧТОБЫ ОТБИТЬСЯ ОТ СИНЕГО ДРАКОНА



ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

У искателей приключений в Фаэруне долгая история. Детям рассказывают истории о великих искателях приключений, таких как Шторм Среброрукая, Дриззт До'Урден и Алиас. И хоть большинство в итоге отказываются от грёз о героических приключениях, и выбирают более практические дела, некоторые всё же покидают свои дома, чтобы начать жизнь, полную опасностей, в надежде стать героями и обрести великое богатство. Те, кто в своей жизни пережил великую трагедию, могут отправиться на поиски приключений от отчаяния. Некоторые вынуждены стать искателями приключений, когда они или их близкие сталкиваются с внезапной опасностью. Некоторые просто устают от своей жизни и мечтают о чём-то большем, становясь искателями приключений, дабы найти себя или новый смысл в своей жизни.

Обыватели Фаэруна смотрят на искателей приключений со смесью восхищения, зависти и недоверия.

Искатель приключений, согласный рискнуть жизнью ради полного незнакомца, заслуживает аплодисментов и награды, и многие им завидуют, так как они живут по своим правилам, не скованные обычаями или условиями.

Но искатели приключений также опасны, поскольку обладают навыками и магией, недоступными для обывателей Фаэруна. Их жизнь полна насилия, и куда бы они ни шли, за ними следует хаос. Многие группы спускались в древние склепы, лишь чтобы по неведению выпустить ужасающее зло в незащищенный мир. А успешный искатель приключений накапливает богатство и влияние очень быстро — даже слишком быстро, чтобы правители могли за этим уследить или чтобы закон мог это проконтролировать.

Тем не менее, носители власти часто обращаются к искателям приключений для решения необычных проблем. В маленьких и больших городах обычно есть бюджет, выделенный на найм искателей приключений.

РЕГИОНЫ КОРОЛЕВСТВ

Фаэрун поделён на различные регионы, объединённые общими культурными особенностями. Сеттинг *Forgotten Realms* содержит следующие десять регионов:

Анорох. Неприветливая пустыня Анорох и прилегающий к ней ледник служат домом для кочевников и пересечены караванными путями.

Бесследное море. Островные государства в Бесследном море изолированы друг от друга, но их объединяет зависимость от моря.

Вилхонская Протока. Мистический остров Изумрудного Анклава Илигон находится у входа в Вилхонскую Протоку. Владение тайной магией является преступлением в большей части Вилхонской Протоки.

Древние Империи. Древние королевства Чессента, Мулхоранд и Унтер управляются — к счастью или несчастью — живыми богами.

Забывшие Земли. Отдалённый северо-восток Фаэруна хранит огромные залежи минералов и давно утерянные секреты магии.

Земли Интриг. Королевства Амн, Калимшан и Тетир не воевали друг с другом веками, но их связывает долгая история политических интриг.

Магические Империи. Три королевства на востоке Фаэруна управляются владыками тайной магии: скрывающимися ведьмами в Рашемене, чародеями в Агларонде и печально известными Красными Волшебниками в Тэе.

Побережье Меча. Некоторые из крупнейших и самых известных городов Фаэруна расположены вдоль его западного побережья и объединены торговлей и общей историей.

Север. Суровая погода, опасности Подземья и изоляция угрожают жителям Долины Ледяного Ветра и другим поселениям в этом опасном и безжалостном месте.

Сердцеземье. Богатые и могущественные королевства Кормир и Сембия окружают пограничные поселения Долин и легендарные эльфийские руины.

Каждый из этих регионов описан далее в этой книге и на приложенном к ней плакате. Описание каждого региона начинается с карты региона и краткого обзора, обобщающего ключевые факты. Последующие разделы подробно описывают королевства каждого региона, важные культурные элементы и примечательные места, которые могут посетить искатели приключений.

РЕГИОНЫ И ЯЗЫКИ

Многие королевства, этнические и культурные группы в Фаэруне имеют собственный язык, который они используют в дополнение к Общему. Эти языки отмечены в последующих разделах путеводителя. Вы можете выбрать любой из этих языков в качестве одного из известных вашему персонажу. Эти региональные языки, а также стандартные языки из *«Книги игрока»*, указаны в таблице «Стандартные языки Фаэруна», которую вы можете использовать, чтобы случайно определить языки, известные вашему персонажу (помимо Общего).

СТАНДАРТНЫЕ ЯЗЫКИ ФАЭРУНА

1к100	Язык	Происхождение
—	Общий	Сигил
01–03	Агларондский	Агларонд
04–06	Алжедо	Калимшан
07–09	Ботхия	Кочевники Утгардта
10–12	Чессентский	Чессента
13–15	Чондатанский	Чондат
16–18	Общий жестовый	Сигил
19–21	Дамаранский	Дамара
22–26	Драконий	Драконы
27–33	Дварфийский	Дварфы
34–40	Эльфийский	Эльфы
41–45	Великаний	Великаны
46–50	Гномий	Гномы
51–55	Гоблинский	Гоблиноиды
56–62	Полуросликов	Полурослики
63–65	Иллусканский	Север
66–68	Лантанский	Лантан
69–71	Мидани	Кочевники-бедины
72–74	Мулхорандский	Мулхоранд
75–77	Нетерильский	Нетерил
78–82	Орочий	Орки
83–85	Рашемийский	Рашемен
86–88	Регхедский	Регхедские кочевники
89–91	Сеспешский	Сеспеш
92–94	Тэйский	Тэй
95–97	Турмийский	Турмиш
98–00	Унтерский	Унтер



Долина Ледяного Ветра

СЕВЕР

Невервинтер

Глубоководье

ПОБЕРЕЖЬЕ МЕЧА

Острова Муншае

Врата Балдура

ЗЕМЛИ ИНТРИГ

БЕССЛЕДНОЕ МОРЕ

Калимпорт

ЗА ПРЕДЕЛАМИ



- Большой город
- Маленький город
- Руины





АНОРОХ

Обзор

Краткий обзор: Пустошь, некогда процветающее сердце Нетерильской империи, неумолимо расползающаяся на соседние земли.

Королевства: Племена бединов, Империя Теней, Жентаримские караваны

Языки: мидани (бедины), нетерильский (Тень)

Достопримечательности: Азиррхат, Сайаддар, Скимитарные шпильи, Теневое море, Меч

Угрозы: ламии удерживают север, нетерильцы строят коварные планы по воссозданию своей империи, а налётчики охотятся на путников и поселения.

Пустыня Анорох, где попеременно стоит то нестерпимая жара, то пронизывающий холод, некогда была плодородной, процветающей родиной империи Нетерил. С тех пор как империя пала, а следом за этим злбные aberrации, известные как фаэримы, учинили магическое опустошение, эта безжизненная пустыня медленно расползается, угрожая поглотить окружающие земли.

Несмотря на суровые условия в Анорохе, жизнь всё же нашла свой способ основаться в этом месте. Оставшиеся в живых нетерильцы вернулись из долгого уединения в Царстве Теней и вновь поселились здесь, намереваясь вернуть свою власть и влияние. Кочевые народы, приспособившиеся к тяготам этого региона, путешествуют и вполне комфортно живут в пустошах. Путники и авантюристы из дальних стран также находят себе место в пустыне, ища под песками и льдом богатства и реликвии прошлого.

Приключения в Анорохе связаны с темой выживания, ибо борьба с жестокими условиями не прекращается никогда. Кроме того, в пустошах обитают свирепые создания, которые ревностно охраняют утерянную магию и знания о королевствах, что некогда возвышались здесь, а потом пали.

ПЛЕМЕНА БЕДИНОВ

Кочевой народ бединов обитает в Анорохе веками, странствуя от одного оазиса к другому, живя в шатрах и следуя за небольшими стадами пустынных животных. Большинство племён живёт в регионе, называемом Меч; племена, насчитывающие около ста человек, сталкиваются между собой всего один или два раза в год. Их знание пустыни и выносливость, подкреплённые навыками выживания, вызывают уважение.

ИМПЕРИЯ ТЕНЕЙ

Анорох усеян руинами древней империи Нетерил, павшей от магического катаклизма почти 3000 лет назад. Некоторые из этих руин затеряны во льдах, и их магические тайны сохранились и ждут, когда их откроют выжившие нетерильцы или отважные искатели приключений. В год Дикой Магии (1372 ЛД) летающий нетерильский город Тултантар, также называемый Городом Тени, появился из Царства Теней, где скрывался

веками. Его правители, называвшие себя тенева-рами, начали восстанавливать свою давно утраченную империю и даже возвращать пустыне жизнь и рост. Тултантар пал в 1487 ЛД, разбившись в Миф Дранноре (см. «Сердцеземье» в этой главе), и вместе с ним пала империя тенева-ров. Однако выжившие в той катастрофе трудятся над воссозданием павшего города у Отмели Жажды.

Тень. Бывший город Тултантар, столица Империи Теней, был летающим магическим чудом. После его падения выжившие жители империи построили новое поселение на склонах Скимитарных шпилей с видом на Отмель Жажды. Хотя этот город, названный Тенью, пока не умеет летать, он вдохновлён старым Тултантаром и напоминает кусочек Царства Теней, перенесённый в Фаэрун. Несмотря на ослепительное солнце пустыни, его лишённые солнечного света проспекты и дворы окутаны непроницаемым мраком, что обеспечивает правителям города комфортное жильё. Большинство исследователей и торговцев избегают этого города, так как тенева-ры нападают на чужаков.

КАРАВАНЫ ЖЕНТАРИМА

Жентаримцы давно заняли свою нишу в Анорохе, проложив и обезопасив караванные пути через пустыню, позволяющие обойти Высокий Лёд на севере. Их проводники и стражники опытные в путешествиях по этим маршрутам и берут высокую плату за то, чтобы безопасно провести торговцев и путников через пустыню вместе с их караванами.

Чёрная дорога. Чёрная дорога — это главный торговый путь, пересекающий Анорох. Гарнизоны и патрули Жентарима следят за дорогой и защищают плодородные оазисы, расположенные вдоль неё. Они оказывают огромное влияние на эту дорогу. Предоставляя защиту, места для отдыха и доступ к оазисам, жентаримцы ожидают, что плата за проезд будет внесена без промедления.

ОСОБЕННОСТИ АНОРОХА

Чужеземцы часто представляют Анорох безликой пустошью из бесконечного песка, но на деле он состоит из ледника на севере и скалистым плато в центре, и оба окружены развеваемыми ветром песками.

Зеркало Ат'ар. Зеркало Ат'ар — это опасный, знойный участок пустыни на юго-востоке Анороха, названный в честь безжалостной бединской богини солнца, чьё лицо отражается от песка обратно в небеса.

Высокий Лёд. Северные пределы Анороха венчает пустынный дикий ледник, известный как Высокий Лёд. Мало кто живёт здесь. На морозных равнинах Высокого Льда обитает множество арктических чудовищ, в том числе разные виды драконов. Несмотря на опасность, экспедиции отправляются вглубь ледника в надежде разграбить древние города, погребённые и сохранённые льдом.



Равнина Менгиров. Центральная область Анороха — это Равнина Менгиров, плато, с которого открывается вид на песчаную пустыню к югу. Эта область почти лишена воды, покрыта гравием и острыми камнями и продувается постоянными воющими ветрами. Именно здесь теневары впервые обнаружили чардалин — тёмный, похожий на лёд кристалл, поглощающий магию.

Сайаддар. Единственное место в южном Анорохе, изобилующее пышной зеленью и животными, — это Сайаддар. Эта цветущая долина рядом с Мечом пронизана природными источниками, орошающими её, и бедины охраняют эту территорию как охотничьи угодья и безопасную стоянку для путешественников. Ни одно из бединских племён не заявляет прав на владение Сайаддаром, и они отверженно сотрудничают, чтобы никто другой не попытался это сделать.

Скимитарные шпили. Скимитарные шпили — это хребет с острыми горными вершинами, примыкающий к Отмели Жажды и плодородной долине Сайаадар. В северной части Шпилей расположен Эла'зад — священный для богини Эльдат оазис. Храм в оазисе сделан из полупрозрачной пустынной породы; говорят, что Эльдат может говорить через любого, кто войдёт в храм.

Отмель Жажды. Однажды магия теневаров создала и сохранила здесь водоём под названием Теневое море. С уничтожением Тултантара и падением империи магическое облако, защищавшее море, развеялось, и пустыня быстро вернула свои права на эту землю. Легенды рассказывают о драгоценных камнях, некогда погребённых на дне, а теперь открыто лежащих и ждущих охотников за сокровищами, но близость Отмели к Тени делает добычу этих камней опасным занятием.

Меч. Когда большинство людей думает об Анорохе, они представляют себе именно южный регион, известный как Меч, названный так из-за бандитов и налётчиков, грабящих в этих местах. Также здесь в изобилии водятся свирепые существа, такие как виверны и лиловые черви.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Анорох усеян древними руинами, в особенности руинами павших нетерильских городов. Для тех, кто готов пройти через эти просторы выветренных камней и песка, пустыня хранит множество секретов, погребённых во времени, многие из которых могущественны, ценны, либо и то и другое.

Араугул. Южный регион Анороха когда-то был домом для большого экспансионистского гоблиноидного царства, известного как Хлундадим. Город-крепость Араугул, также известная как Гоблинский утёс, был столицей и домом загадочного волшебника Хлундадима, основателя и правителя царства. Когда климат в Анорохе стал засушливым, и земля обратилась в пыль, гоблины бежали, а волшебник исчез так же загадочно, как и появился. Это было более тысячи лет назад. С тех пор гоблиноиды и их союзники вернулись в руины, и некоторые живут там до сих пор, защищая город от незваных гостей.

Аскор. Разрушенный северный город Аскор когда-то был оживлённым портом на берегу ныне высохшего моря. Теперь на его продуваемых ветрами улицах обитает нежить, а древняя синяя драконица Имрит объявила руины частью своей территории. Где-то в своих глубинах Аскор хранит портал в затерянный нетерильский город Хлаунгадат. Портал активируется прочтением последней строки, вырезанной на каменной арке.

Азиррхат. Небольшая группа вершин на юго-восточной окраине Равнины Менгиров известна как Азиррхат, что означает «исполосованные скалы». В скалах виднеются золотые жилы, и старатели иногда рискуют столкнуться с асаби — территориальными ночными людоящерами, живущими среди этих вершин.

Шлем Героев. Скалистый пик Шлема Героев в центральной части Анороха возвышается на четырёхста футов и по форме напоминает шлем

могучего воина с двумя пещерами на месте глаз. Пещеры ведут в обширный центральный грот, где обитает древний синий дракон по имени Гонда-лаат.

Хлаунгадат. Один из разрушенных летающих городов Нетерила в Анорохе, Хлаунгадат, приземлился неподалёку от Высокого Льда и был покинут. Спустя века его захватила могущественная семья ламий. Город по большей части сохранился, и его поддерживают ламии и их рабы. Ламии убивают большинство чужаков, но иногда выбирают нескольких, опутывают их проклятиями и очарованиями, а потом держат в качестве питомцев и слуг. Большинство народов Анороха знают о дурной славе этого места и держатся от него подальше, но утерянные знания и возможное богатство — хорошая приманка для искателей приключений.

Лашлок. Так называемое Ледяное озеро образовалось из-за подземных горячих источников, которые растопили часть Высокого Льда, образовав длинное извилистое озеро. Для существ, живущих на Высоком Лёду, Лашлок — это оазис, место, где можно согреться и найти жидкую воду, не разводя огня. Сильные ветры замораживают часть воды на поверхности озера, превращая её в плавучие льдины. В озере обитают хищные твари, но господствуют там три коварных аболета, использующих необычную природу озера, чтобы заманивать жертв

Шахты Тетимара. На окраине Анороха, к юго-востоку от Аддас-Бабара, когда-то располагалось дварфийское королевство Тетимар. Этот огромный город разрастался под землёй в виде разрозненных и самодостаточных районов, которые составляли одно большое и процветающее целое. Четыре века назад Тетимар был завоёван злыми волшебниками, командовавшими исчадиями и наёмниками. Попытки отвоевать город повторялись, но всякий раз оканчивались провалом. Выжившие бежали в Кинжальную долину в Долинах. Когда город пал, у Жентарима было давнее торговое соперничество с Тетимаром, и женты разграбили верхние этажи утраченного города в поисках магических тайн и сокровищ.

Разрушенная башня. Давным-давно магия фаэримов обрушила облачный замок штормового великана, который упал в восточной части Анороха. Искатели приключений находили здесь скелеты штормовых великанов и разграбили многие залы замка. Замок огромен, в нём обитают элементали и синий дракон, который либо пережил крушение, либо поселился здесь позже.

Дымные дыры. Путешественники по Высокому Лёду за много миль видят огромные столбы дыма и пара, поднимающиеся из Дымных дыр. Эти вентиляционные отверстия созданы обширной сетью подземных лавовых труб и озёр, известных как пещеры Горящего Льда. В них обитают саламандры и драконы, для которых Высокий Лёд иначе был бы непригоден для жизни, включая синих, латунных и красных драконов. Жар от лавы образует отверстия во льду и выплавляет паровые гроты, в которых удерживается тёплый влажный воздух.

Руины нетерильских городов в Анорохе
несут на себе отпечаток Царства Теней



Унтриввин. На склонах горы Унтриввин на Высоком Лёду обитают йети, а внутренности горы — это катакомбы из искусно вырезанных туннелей и залов, которые отдают эхом и усиливают любой звук, изданный внутри них. Именно отсюда и пошло название горы, означающее «поющая скала». Сеть ходов внутри горы позволяет предположить, что они были высечены, возможно, древней цивилизацией, существовавшей ещё даже до великанов и драконов.

Жизнь в Анорохе

Просто выжить в Анорохе — уже испытание. Живущие здесь полагаются на традиции, основанные на опыте многих поколений.

Разбой. Бандиты, налётчики и прочие разбойники — постоянное несчастье в Анорохе. Жертвам налётчиков приходится делать выбор: сражаться ради защиты своего имущества или позволить грабителям забрать всё, что захочется, в надежде, что они оставят достаточно для выживания.

Сухая смерть. Поиск воды — это постоянная борьба для всего живого в этом регионе. Большинство мест здесь — это абсолютно сухой песок и пыльные камни. Высокий Лёд — это замёрзший ледник, где нет и следа чего-то, что могло бы быть топливом для костра.

Боги и имена. Божества, которым поклоняются в Анорохе, часто являются богами фаэрунского пантеона, выступающими под другими ликами и именами. Например, Ат'ар — это безжалостная богиня солнца, но учёные других земель считают её одной из форм Амонатора. Эльдат, богиня мирных вод, упорно сохраняет своё присутствие в этой суровой земле, подобно родникам и оазисам, дарующим жизнь среди пыли.

Путешествия и торговля. Для многих в Анорохе жизнь проходит в движении, так как оставаться на месте обычно означает смерть. Племена бединов возят с собой еду и средства к существованию, перегоняя стада между оазисами. Другие, например Жентарим, курсируют туда-сюда по Чёрной дороге — опасному, но прибыльному маршруту через пустыню.

БЕССЛЕДНОЕ МОРЕ

Обзор

Краткий обзор: Каждое островное королевство — это отдельный небольшой и самодостаточный очаг культуры, от древних традиций Муншае до инновационного Лантана.

Королевства: Лантан, Минтарн, острова Муншае

Языки: Лантанский, Иллусканский, Чондатанский

Достопримечательности: Гундарлун, Матерь Туманов, Нелантер, острова Нордланд, Пурпурные скалы, Туэрн, Китовые Кости

Угрозы: воды населяют пираты и морские чудовища, Ржавление шагает по островам Муншае, а дракон Хундарр жаждет власти.

Есть причина, почему большинство морских путей в Фаэруне проходят близко к берегу: ориентироваться в холодных, бурных водах Бесследного моря — сложная задача. Мало того, что опасны сами волны, так в этих водах ещё и скрывается множество существ. Жестокие пираты с островов Нелантер наслаждаются грабежами кораблей и уничтожением их экипажей. Последователи Амберли призывают цунами и водовороты, дабы утянуть людей на океанское дно для подношения своему богу. Кровожадные сахуагины и мерроу поднимаются из глубин, чтобы разрывать и терзать свою добычу, а загадочные королевства штормовых великанов лежат ещё глубже.



Приключения низкого уровня в Бесследном море могут сосредоточиться на событиях на одном из островов. Когда персонажи начинают перерастать масштаб острова, их они могут отправиться к другим островам и изучить различные культуры архипелага. Опытные герои могут исследовать то, что скрывается на морском дне, либо отправиться на запад и узнать, что лежит за пределами известной карты.

Несколько процветающих и уникальных островных королевств считают Бесследное море своим домом, но культурный обмен между ними затруднён из-за опасностей океана. Жизнь народов Минтарна, обитающих под тенью жестокого дракона Хундарра, сильно отличается от жизни их соседей в волшебных Муншае. Жители Лантана наслаждаются удобствами, которые дарят им их многочисленные изобретения, но они осторожны и не спешат делиться открытиями с внешним миром.

ЛАНТАН

Жители материка мало что знают об уединённом королевстве Лантан, кроме преданности его людей Гонду, богу изобретений. Сложные замки, масляные лампы, растяжки и лучевая сигнализация для обнаружения нарушителей зародились именно на этом острове. Если у ловушки в подземелье Фаэруна сложный механизм, то, скорее всего, её технология родом из Лантана. Архипелагом правит теократический совет из двенадцати членов, называемый Айрорх, в который входят высокопоставленные члены Церкви Гонда. Гномы составляют большую часть населения острова и большую часть совета.

Изобретения Лантана. За последние сто лет уединённое островное королевство Лантан стало ещё более скрытным. Среди его недавних новшеств — пакеты со взрывчатым дымным порохом, парашюты, огнестрельное оружие и даже подводные лодки. Жители Лантана опасаются, что остальной Фаэрун может научиться копировать эти изобретения, что потенциально ослабит торговое могущество островного королевства. Лантан отправляет изобретения на экспорт небольшими партиями в материковые портовые города, такие как Врата Балдура и Глубоководье, в обмен на драгоценные металлы и жизненно важные ресурсы, недоступные на островах Лантана.

Северный Лантан. Большой северный остров Лантана является домом для столицы Самбар, где заседает правящий совет королевства. Неподалёку расположен город Иллул, где находится Высший Святой Дом Вдохновения. Под руководством верховного изобретателя это чудесное храмовое сооружение является центром поклонения Гонду в Фаэруне.

Орлил. Остров Орлил, внешне пустынный, может похвастаться изолированной сетью тоннелей Подземья, в которых живут процветающие коммуны лантанских глубинных гномов, или свирфнеблинов. В отличие от свирфнеблинов материкового Фаэруна, глубинные гномы Орлила никогда не были под гнётом дроу.

Южный Лантан. Чужеземцы, желающие торговать и вести переговоры с Лантаном, должны делать это на южном острове в портовом городе Анкорил. Народы южного Лантана так же трудолюбивы и изобретательны, как и их северные соседи, но жители Анкорила притворно занижают свой технологический уровень, чтобы сохранить секреты Лантана в безопасности.

МИНТАРН

Остров Минтарн, расположенный между островами Муншае и Глубоководьем, известен своими наёмниками. Он известен в качестве нейтральной территории, где встречаются противники для ведения переговоров и заключения сделок. Юные герои часто отправляются в Минтарн, чтобы сделать себе имя. Таверны острова кишат теми, кто даёт задания, и теми, кто их ищет — со всего Бесследного моря и материка. Лидерство Минтарна всегда было единоличным, и правитель всегда провозглашал себя тираном, но такие тираны всегда правили мягкой рукой. Но даже нынешний тиран трепещет перед древним красным драконом Хундарром, поселившимся на маленьком вулканическом острове к северо-западу от Минтарна и требующим ежегодную дань с жителей острова.

Хундарр. До недавнего времени Минтарн наслаждался невиданным процветанием, предлагая свои наёмные услуги богатым большим городам: Невервинтеру и Глубоководью. По мере того как богатство Минтарна росло, древний красный дракон Хундарр требовал с его жителей всё большую дань. Сегодня влияние Хундарра мешает Невервинтеру и Глубоководью вести с Минтарном какие-либо дела. Это оставило правительнице острова — Её Тиранству Блоэт Эмбурхан — слишком мало способов платить всё более алчному красному дракону. Минтарн стоит на пороге жёсткой смены власти, поскольку его жители требуют найти новый подход в делах с Хундарром.

ОСТРОВА МУНШАЕ

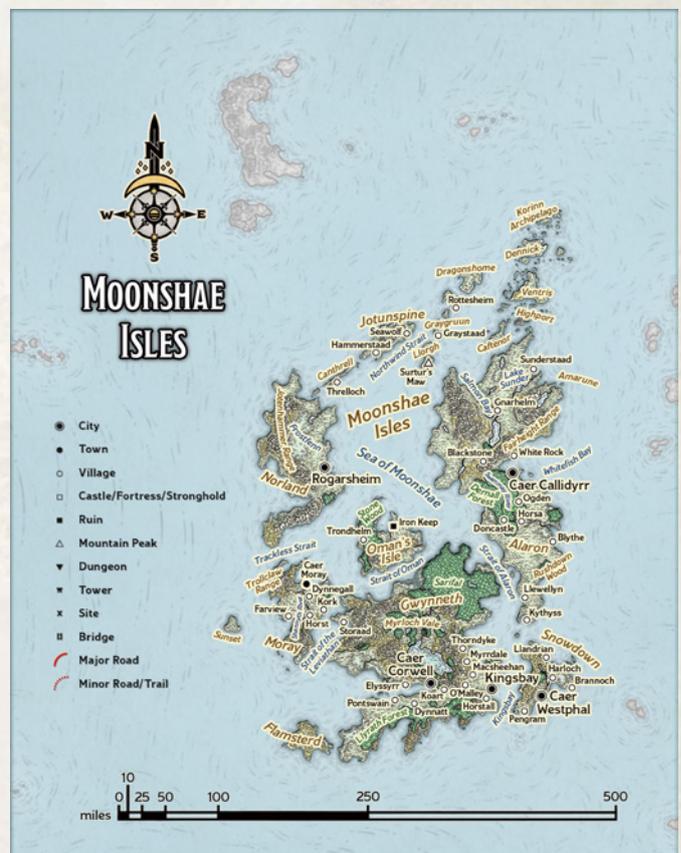
В туманных островах Муншае, пропитанном магией фей архипелаге, скрываются великаны и живут феи. Эти чудесные острова являются домом для двух культур: суровых морских норландцев и практичных, трудолюбивых ффолков. Когда-то эти культуры воевали друг с другом, но объединились под властью правящей династии Кендриков. Ффолки поклоняются божественному воплощению островов Муншае — Матери Земле. Источники природной магии, называемые лунными колодцами, — это её окна в мир. Друиды и следопыты ухаживают за лунными колодцами и защищают их от нового, коварного проклятия, называемого Ржавлением. Это проклятие угрожает превратить лунные колодцы в лужи воняющего масла, а живых существ — в ржавое железо. Смотрите главу 5 книги *«Забывшие Королевства: Приключения в Фаэруне»* для получения дополнительной информации об островах Муншае.

Ржавление и Ржавые. Век назад Амн вторгся на один из островов Муншае — Снегосход. Под

предводительством вампириши Эрлизы Дариссы солдаты Амна разграбили шахты острова, вырубали леса и загрязнили пруды. Жители Муншае объединились, чтобы уничтожить Эрлизу и изгнать жителей Амна, но вампириша прокляла Муншае последним словом. Это проклятие стало Ржавлением. Животные и растения под воздействием Ржавления превращаются в скрученное железо, а потом рассыпаются в пыль. Лунные колодцы становятся провалами скользкой, чёрной нефти. Те, кто слишком долго живет в охваченной Ржавлением области, становятся Ржавыми конструктами, ненавидящими живых. Некоторые Ржавые норландцы даже терроризируют побережья Муншае на больших военных кораблях, обшитых ржавым железом.

Аларон. Остров Муншае Аларон является домом для большого населения ффолков. Каэр Калидирр — крепость, с которой открывается вид на город Калидирр, — служит домом для Дериды Кендрика, верховного короля Муншае. Норландцы живут в северной части острова, пасут овец и работают в шахтах хребта Фархейт.

Гвиннет. Гвиннет — самый волшебный из островов Муншае и центр власти Матери Земли. На данный момент это единственный остров Муншае, избежавший Ржавления. Его достопримечательности включают в себя восстановленный замок Каэр Корвелл и лесистую, кишащую феями долину Мирлох. На севере острова находится фейское королевство Сарифал, управляемое Верховной Леди Ордальф.



Морей. Остров Морей является домом для чудовищ и Красной Тени: стай оборотней, поклоняющихся жестокому зверю-богу по имени Казгарот. Красная Тень регулярно похищает невинных для принесения в жертву во время жестоких ритуалов.

Норланд. Когда норландцы впервые приплыли на острова Муншае, они высадились на холодном острове, который сейчас известен как Норланд. По сей день он остаётся центром культуры норландцев на островах Муншае. Ярл Ольфсвенн верен верховному королю Кендрику, но его терзает тот факт, что его сестра стала жертвой Ржавления и теперь её знают как Королеву Форфален. Избыточный вылов рыбы в море Муншае принёс Ржавление в Рогарсхейм, и у рабочих доков уже заметны признаки воздействия проклятия: ржавые пятна вокруг глаз и мучительный кашель.

Остров Омана. Великаны и их сородичи голиафы живут в стабильных поселениях и древних руинах Остории по всему острову Омана. Посетители могут безопасно причалить в Трондхейме, за которым присматривают работающие на великанов голиафы.

Снегосход. Остров Снегосход — это язва на теле островов Муншае. Ржавление впервые проявилось в единственном лунном колодце острова, расположенном недалеко от его центра. Попытки обуздать причинённый Амном экологический ущерб оказались тщетны, и население острова сокращается с каждым годом.

ДРУГИЕ ОСТРОВА И МЕСТА В ОКЕАНЕ

Помимо крупных островов и архипелагов, море усеяно независимыми островами, а некоторые загадочные места скрыты волнами.

Гундарлун. На Гундарлуне, расположенном к западу от Невервинтера, большую часть года властвует суровая зимняя погода, а жителей норландцев постоянно терроризирует Арвеячерас, белая драконица Севера. У юго-западного побережья острова лежат останки «Золотой Короны» — калишитского торгового судна, перевозившего огромный груз золота, серебра, электрума и самоцветов, затонувшего во время шторма. Вместе с кораблём погиб и волшебник по имени Хох Мираз. Сокровища так никто и не нашёл.

Водоворот. Крепость штормовых великанов Водоворот находится на морском дне где-то между Руатимом, Китовыми Костями и островами Муншае. Здесь правит Серисса, титулованная королева всех великанов. Над дворцом иногда возникает природный водоворот, который ломает корабли и утягивает их на морское дно.

Матерь Туманов. Искатели приключений из Чалта и Лантана отправлялись на Матерь Туманов в поисках сокровищ, но там их ждала только опасность. Ядовитые испарения и дым смешиваются с холодными морскими ветрами, создавая извечные туманы, за счёт которых этот вулканический остров и получил своё название.

Нелантер. Нелантерские острова, изобилующие общинами чудовищ-пиратов, бедны на ресурсы и страдают от междоусобиц. Древние

башни, охраняемые чудовищами и волшебными берегами, возвышаются над несколькими островами, а некоторые из них торчат прямо из моря. Пираты Нелантера обходят эти башни стороной из-за смеси ужаса и суеверий.

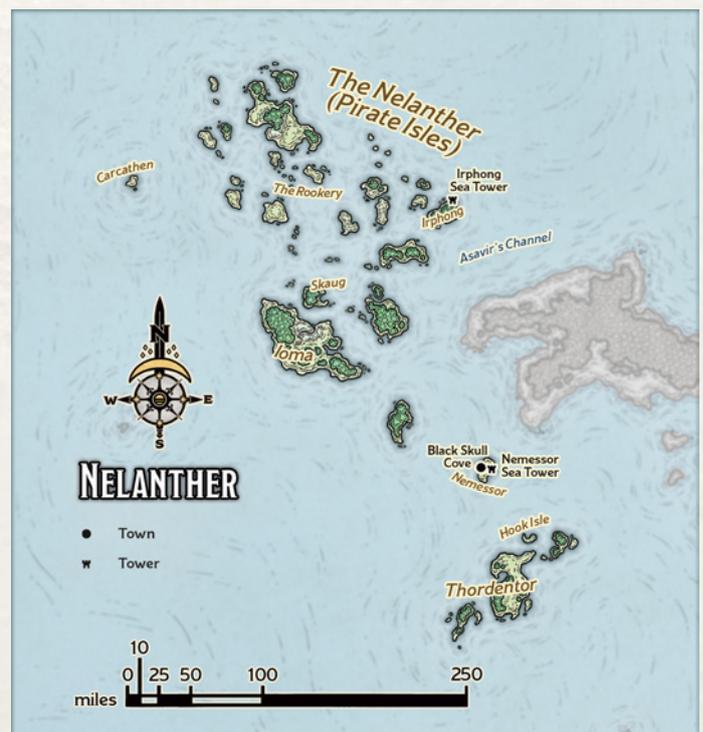
Острова Нордланд. Культура норландцев зародилась давно на безрадостном, гористом острове Руатим на островах Нордланд, к северу от островов Муншае. Большинство норландцев давно покинули те острова, выбрав более дружелюбный климат, но там всё ещё присутствуют несколько разрозненных поселений. Королева Форфален, Ржавая королева пиратов и норландка, использует Руатим в качестве безопасного порта.

Пурпурные скалы. Немногие посещали далёкий архипелаг Пурпурные скалы, расположенный далеко к западу от Невервинтера и названный так потому, что он кажется тёмно-пурпурным под тенью грозовых туч. Вернувшиеся рассказывают, что его дружелюбные жители обладают странными рыбьими чертами, а также отмечают необычное отсутствие детей и стариков.

Море Мечей. Море Мечей — это холодный и штормовой залив. Большинство торговых путей побережья Меча проходят вплотную к берегу.

Туэрн. На вулканическом острове Туэрн, далеко к северо-западу между собой постоянно воюют красные драконы и огненные великаны. Десятилетиями они облагали данью Гуманоидов Туэрна. Когда те в конечном счёте перестали платить, драконы и великаны стали заставлять их служить в качестве «пушечного мяса» в своих жестоких войнах. Жители Минтарна, слышавшие о Туэрне, видят в нём поучительную историю.

Китовые Кости. По неизвестным причинам киты приходят умирать к группе островов, называемой Китовые Кости. Берега усеяны их отбеленными костями этих китов. На вершинах гор сидят рухи, а самозванные «короли» крошечных островков сражаются между собой за власть.





Китобои в Бесследном море иногда находят нечто большее, чем рассчитывали.

Жизнь в Бесследном море

На каком бы острове ни высадились чужаки, они быстро обнаруживают, что жизнь в Бесследном море может сильно отличаться от жизни на материке.

Обитатели глубин. Под волнами Фаэруна скрываются целые царства. Штормовые великаны живут в огромных дворцах на морском дне. В залитых солнцем мелководьях обитают русалы. В тёмных гротах живут чудовищные мерроу и сахуагины, и они выходят на поверхность, чтобы пожирать невинных. Морские эльфы в Бесследном море встречаются гораздо реже, чем во внутреннем море Павших Звёзд, поскольку в этих водах их постоянно преследуют сахуагины и их шпионы-маленти — порода сахуагинов, выглядящих как морские эльфы.

Пиратство. В Бесследном море полно пиратов. Пиратство и набеги давно являются неотъемлемой частью культуры норландцев, и иногда они нападают на торговые суда материка вдоль моря Мечей. Наёмники из Минтарна оказывают услуги экипажам каперов. Но самые страшные пираты родом с чудовищных островов Нелантер. Каперы огры, людоящеры и минотавры не связаны кодексом чести — они пытаются своих жертв и оставляют их на ужасную смерть. Они рыщут на торговых путях Амна, Калимшана, побережья Меча и островов Муншае, и воюют между собой столь же часто, как и с чужаками.

Корабли. Лёгкие галеры, которые предпочтительны в более закрытых водах, плохо справляются с ветрами и бурями в Бесследном море. Опытные мореходы выбирают более крупные и прочные парусные корабли. Норландцы Руати-ма и Муншае строят быстрые и прочные ладьи, оснащённые небольшими специализированными лодками, называемыми китобойными шлюпками. Это одни из самых узнаваемых кораблей на море, и тренированный глаз сможет определить происхождение любого судна по его размеру, форме и постройке, даже если корабль не несёт никаких флагов.

Культ Амберли. Обитатели Бесследного моря всегда остерегаются Амберли, Матери Волн. Культисты вселяют в сердца моряков ужас, предупреждая о гневе Амберли и требуя взять их в плавание. В каждом прибрежном городе есть святилища жестокой морской богине, и моряки оставляют цветы или маленькие конфеты в надежде, что Амберли смилостивится над их кораблём в следующий раз. Известны случаи, когда хитрые экипажи пиратских кораблей нанимали жрецов Амберли, чтобы заманить ничего не подозревающие торговые суда в водовороты или разрушить городки с помощью цунами, а потом разграбить.

ВИЛХОНСКАЯ ПРОТОКА

ОБЗОР

Краткий обзор: Изумрудный анклав помогает поддерживать баланс между существами и природой в этом регионе.

Королевства: Чондат, Сеспеш, Сияющие Равнины, Тёрмиш, независимые города-государства

Языки: Чондатанский, Шааранский, Тёрмишский

Достопримечательности: Алагон, Аррабар, Чондальский лес, Гультмир, Илигон, Ормпетарр, Оррсронские горы, Сияющие Равнины

Угрозы: Эпидемии, вулканическая активность

Субтропическая Вилхонская Протока раскинулась вдоль одноимённого залива к юго-западу от моря Павших Звёзд. Природу здесь уважают больше, чем в других областях Фаэруна, и причина тому — как огромное влияние Изумрудного анклава, так и произошедшие в этих землях природные катастрофы.

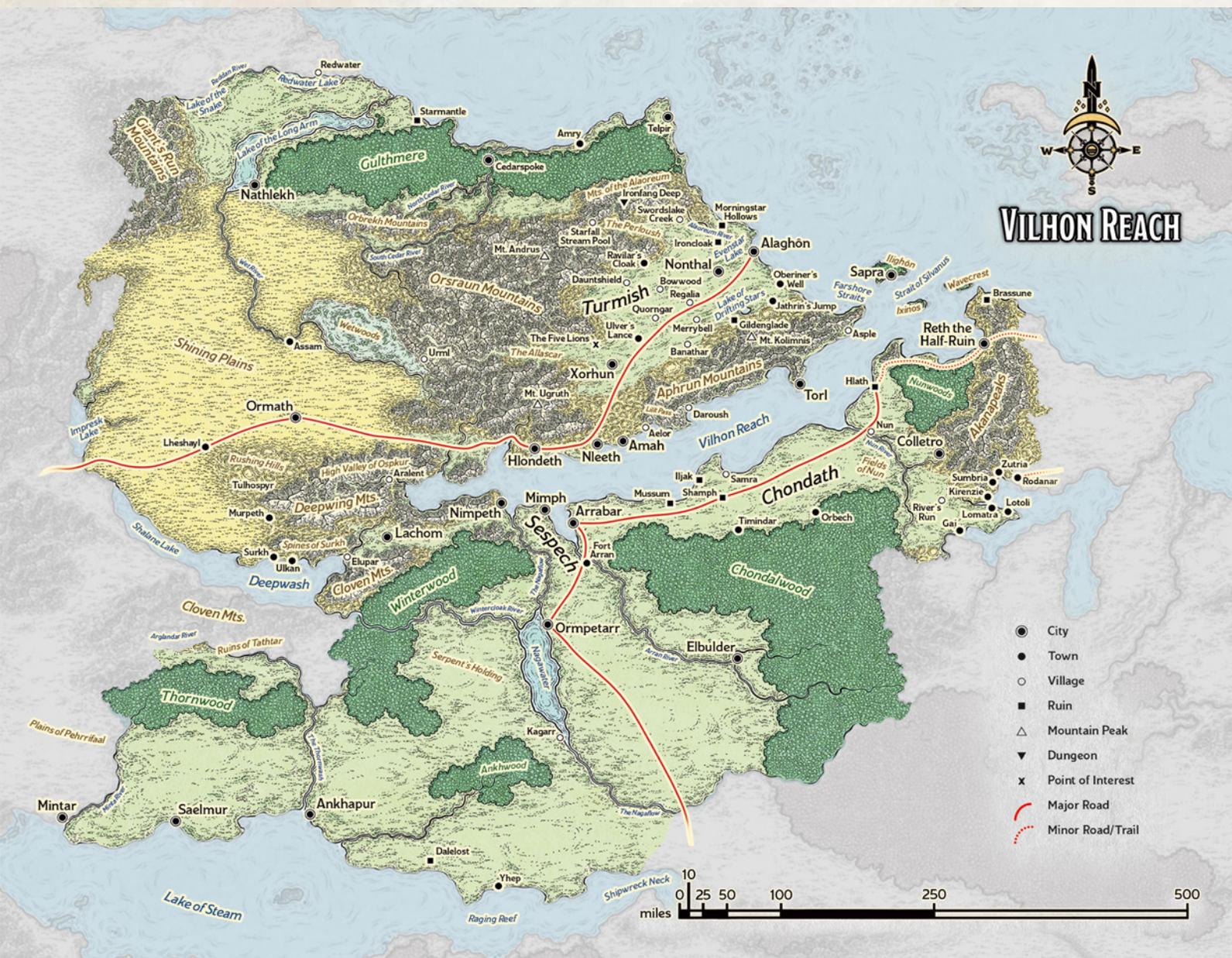
Существа, опасаящиеся магии, часто селятся в Протоке, поскольку в некоторых её городах существуют законы, ограничивающие или даже

запрещающие сотворение заклинаний. Некоторые тэйские обыватели, отчаянно желающие сбежать от власти Красных волшебников, говорят исключительно шёпотом об Илигоне — острове в Вилхонской Протоке, где их не сможет найти магия школы Прорицания.

Приключения в этом регионе могут затрагивать философские темы о роли магии в обществе или о проблемах сосуществования с природой. Их героями могут быть волшебники в бегах, ищущие обучения друиды и следопыты или наёмники, нанятые для поимки беглых заклинателей. Чондат также предоставляет героям возможность помочь маленьким городам и деревням освободиться из цепкой хватки жадного государства — неважно дипломатией или силой.

ЧОНДАТ

Когда-то Чондат был большим и могущественным королевством, охватывающим всю южную Вилхонскую Протоку, и имел далёкие колонии на земле, ныне известной как Сембия. До нынешних границ он сжался в течение тысячи лет из-за военных поражений и многочисленных эпидемий. Затем Магическая чума опустошила почти все прибрежные поселения Чондата, предрешив судьбу и без того умирающего королевства.



Сегодня Чондат является блеклой тенью своего былого величия. Его столица Аррабар всё ещё держится и отчаянно взимает всё более непомерные налоги с трёх крошечных городов: Самры, Тиминдара и Орбеа. Все они размышляют над отделением от королевства. Искатели приключений стекаются в Чондат, чтобы узнать, какие затерянные сокровища можно найти в руинах городов Муссум, Ильджак, Шамф и Хлат.

Аррабар. Столица Чондата, Аррабар — это город, отчаянно цепляющийся за остатки былого величия королевства. Леди Удриана Вианар правит Аррабаром и всем Чондатом из величественного дворца — Генрона. Её семья вместе со множеством дворян города ведёт разгульную жизнь за счёт остальных жителей Чондата.

Чондальский лес. Ходят слухи, что ветви Чондальского леса скрывают город-государство лесных эльфов-затворников — Рюсьен-Зан. Те, кто прочёсывал заросли, находили лишь чудовищ, грубых сатиров, яростно защищающих территорию друидов и Призрачных полуросликов — недоверчивого клана, обладающего телепатией и не свойственной этому виду свирепостью.

СЕСПЕШ

Однажды несколько веков назад чондатанское баронство Сеспеш получило независимость после гражданской войны, известной как Гнилая война. С тех пор оно яростно защищало себя. Теперь же, когда его сосед, Чондат находится в упадке, Сеспешу почти не нужна своя армия. Многие бывшие сеспешские солдаты выбрали путь приключений, отправившись странствовать по Вилхонской Протоке и за её пределы. Они часто удивляются и даже ужасаются магии, встречающейся на их пути, поскольку у них дома к ней относятся со значительно более сильным подозрением, чем где-либо ещё в Вилхоне. Исползование магии для очарования или причинения вреда другому существу в Сеспеше — преступление, караемое смертью.

Мимф. Процветающий торговый город Сеспеша, Мимф практически полностью полагается на свой порт — как известно, в это место не ведёт ни одна дорога. Здесь расквартирован сильный флот. Город так яростно соперничает с соседним Аррабаром, что купцы предпочитают вести дела только с одним из них, чтобы не провоцировать насилие. Мимфу покровительствует Хельм. Большой храм, посвящённый ему, защищает подразделение Ордена перчатки (описан в главе 6).

Нажьё озеро. Пресное Нажьё озеро разделяется покачивающейся на поверхности воды линией буйков, подсвеченных заклинанием *Вечный огонь* [Continual Flame]. Его северная половина, в которой рыбаки из Ормпетарра часто ловят рыбу, принадлежит королевству Сеспеш. Южную половину населяют мирные охранные наги. Решившие, что эти существа, охраняют какие-то сокровища, и пытающиеся завладеть ими, как правило, тонут в неподвижных водах озера.

Ормпетарр. Столица Сеспеша, Ормпетарр раскинулся на берегу Нажьёго озера. Здесь располо-

жен скромный особняк, из которого Барон Йорик Кленостоп правит Сеспешем. Это немногословный полурослик, который пользуется уважением своего народа за ежедневные публичные слушания, на которых он решает вопросы граждан.

Хладолес. Тусклый свет пробивается сквозь плотные кроны высоких дубов и сосен Хладолеса. Землю покрывает прохладный туман, похожий на снег, который и дал этому месту такое название. В Хладолесе обитает несколько орочьих общин, которые защищают свои деревни от орда разъярённых чудовищных растений.

ТЁРМИШ

Торговое королевство Тёрмиш, часто называемое сердцем Вилхонской Протоки, управляется искусно и в основном мирно. Большинство жителей Тёрмиша — люди, но здесь также живёт множество дварфов, чьи семьи перебрались сюда из ближайших гор, а также других более недавних переселенцев. Тёрмишские купцы славятся своей честностью и справедливостью.

Высокие горные хребты этой демократической республики защищают её от агрессии извне. Тёрмиш также сознательно держится в стороне от конфликтов своих соседей, отказывая им в какой-либо помощи. Это неоднократно раздражало соседние королевства, однако ненадолго, а самому Тёрмишу сослужило хорошую службу в долгосрочной перспективе.

Алагон. Тысячу лет назад столицу Тёрмиша, Алагон, разрушил сильный пожар. С тех пор в городе строятся только каменные здания. Местная детвора играет в прятки в сотнях ниш и укромных мест этого города и иногда обнаруживает тайные проходы в давно забытые комплексы подземелий.

На свободных выборах граждане Алагона назначают членов Ассамблеи Звёзд, правящего совета Тёрмиша. Избранные таким образом чиновники затем выбирают из своего числа Владыку Тёрмиша.

Горы Афрун. В горах Афрун не живёт никто, кроме нескольких обособленных семей каменных и огненных голиафов, скрывающихся в потайных пещерах всякий раз, когда гора Колимнис извергает пепел или в небе появляются красные драконы.

«Пять львов». «Пять львов» — расположенная в глуши печально известная таверна, когда-то ставшая местом резни. Здесь нашли убежище спасающиеся от революции в далёком Тетире дворяне, но мятежники настигли их и перебили. Сейчас заведение служит убежищем для магов, скрывающихся от преследования законом. Они пускают слухи, что таверна населена неупокоенными духами тетирцев. Это служит прикрытием для деятельности магов, в которую входит обучение магии и различные эксперименты с ней.

Златая Долина. Златая Долина некогда была процветающим тёрмишским городом, населённым эльфами и дварфами. Затем в 1423 году ЛД гора Колимнис изверглась и погребла его под вулканической грязью и пеплом. Годы спустя

лава остыла, и в погребённый город открылись пещеры. Исследователи подземелий, изучающие эти кишасшие чудовищами из Подземья руины, находят жутким то, как хорошо сохранилось это место.

Гультмир. Согласно преданиям, в лесу Гультмир живёт Нобанион — благосклонный бог, считающийся защитником этого региона. Местные поговаривают, что видели, будто среди листвы рыскает, а иногда и бросается на защиту царственный бог-лев. Некоторые верные последователи Нобаниона совершают паломничество с Сияющих Равнин в Гультмир, надеясь хотя бы мельком увидеть своего возлюбленного бога.

Гора Андр. Гора Андр, являющаяся полуактивным вулканом, прославилась тем, что тысячу лет назад уничтожила дом орочьего клана Свечной Башни. Вулкан священен для Талоса, чьи почитатели поддерживают храм и святилища в сердце горы. Там они заключают союзы со злыми элементами и другими чудовищами, способными выжить в испепеляющем жаре. Но гора Андр скрывает и Врата времени — портал, способный отправить в прошлое. Он находится под защитой Мистры, которая запрещает пользоваться им кому-то кроме избранных ею.

Орсронские горы. Кобольды и красные драконы таятся в неисследованных Орсронских горах, под северо-западными отрогами которых расположен дварфийский город-королевство Глубины Железного Клыка. И хотя некоторые дварфы мигрировали из города в Тёрмиш, многие из них ненавидят мир, расположенный на поверхности. Много веков назад некий военачальник повёл тёрмишцев в битву против Железного Клыка, а дварфы не торопятся забывать о своих павших.

Плёт Звёздонадного ручья. Являясь популярным местом отдыха, этот живописный маленький городок в предгорьях Орсронских гор особенно славится тем, что здесь отмечают Праздник Луны. Однако именно в это время на туристов охотится культ Малара, что вынуждает город отчаянно искать наёмников и искателей приключений, которые смогут обезопасить гостей.

Зорхун. Большую часть населения Зорхуна составляют эльфы и гномы. Этот тёрмишский город построен на манер великих древних эльфийских городов — здесь растёт много деревьев, а также есть изящные башни. Здесь необычайно часто рождаются близнецы и тройняшки. Местные жители считают это благословением своих богов.

СИЯЮЩИЕ РАВНИНЫ

Почти круглый год над протяжёнными сухими лугами Сияющих равнин мерцают волны жары, давшие этому месту его название. Равнины населяют кентавры и три-крины. Они поддерживают вежливые, хотя и отстранённые отношения с многочисленными городками, расположенными здесь. Единого субъекта, управляющего Сияющими равнинами и прилегающими холмами, горами и болотистыми лесами, нет, но на них распространяется влияние с другого берега Вилхонской Протоки.

Горы глубиннокрылов. Горы глубиннокрылов названы так из-за многочисленных крылатых чудовищ, обитающих на их вершинах: мантикор, грифонов, гиппогрифов, драконов, виверн и многих других.

Натлех. В независимом городе-государстве Натлех полно кошек — они отдыхают повсюду на крышах и лакают молоко из общественных кормушек. Почти каждый житель этого «города кошек» поклоняется Нобаниону — богу-льву, который по слухам бродит по соседнему лесу Гультмир.

Мокролесье. Мокролесье населяют людоящеры, жаболюды и прочие болотные обитатели. Не считая парочки крошечных деревушек полуросликов, самым заметным поселением здесь является Урмл — деревня жаболюдов-затворников.

НЕЗАВИСИМЫЕ ГОРОДА-ГОСУДАРСТВА

По всей Вилхонской Протоке разбросаны независимые города-государства. Когда-то они боялись повторного присоединения к Чондатанской империи, но теперь эти страхи исчезли — те времена давно прошли.

Хлондет. Тёрмиш старательно поддерживает дружелюбные отношения с Хлондетом, ещё называемым Городом Змей и контролирующим единственную торговую дорогу из Тёрмиша. Многие столетия этим городом правит род коварных юань-ти — Дом Экстаминос. Улицы украшены архитектурой со змеиными мотивами и зданиями из зелёного мрамора.

Илигон. На этом зелёном острове в штаб-квартире Изумрудного анклава заседают его лидеры, Старший круг друидов. На Илигоне не действует тайная магия, но на природную и божественную магию этот эффект не действует. В связи с этим портовый город острова, Сапра, стал убежищем для тех, кто хочет держаться подалеже от магов. Илигон охраняется Семью стражами Сильвануса — гигантскими элементами, отпугивающими гостей и подчиняющимися Изумрудному анклаву.

Жители Вилхонской Протоки называют острова Гребень Волны и Илигон Глазами Сильвануса. В отличие от своего мирного брата Гребень Волны — это необитаемые и опасные джунгли, кишасшие свирепыми зверями и чудовищами.

Иксинос. Об Иксиносе — маленьком лесистом острове у входа в Вилхонскую Протоку — известно очень мало, ведь его жители прогоняют всех гостей и отказываются от дипломатии даже со своими соседями из Изумрудного анклава с острова Илигон. Известно только об одном поселении в этом месте — портовом посёлке Тазиксор, где правит загадочная королева острова. Иксинос защищают наёмницы, известные как Волчицы. Они путешествуют по Протоке небольшими группами, предлагая свои услуги, и именно от них исходит большая часть сведений об острове.

Рет Полуразрушенный. Половина независимого города Рет рухнула в море во время катастрофической Магической чумы. Некоторые искатели



СЕМЬ СТРАЖЕЙ СИЛЬВАНУСА ЗАЩИЩАЮТ
ИЛИГОН — ДОМ ИЗУМРУДНОГО АНКЛАВА

приключений рискуют нырнуть туда и сразиться с куо-тоа в подводных руинах в поисках затерянных сокровищ.

Жизнь в Вилхонской Протоке

После Второго раскола в Вилхонской Протоке наступил период относительного спокойствия.

Влияние Изумрудного анклава. Изумрудный анклав (описан в главе 6) был основан на острове Илигон в 4 веке ЛД объединением служащих божествам природы жрецов из Тёрмиша и Чондата. Фракция имеет значительно большее влияние именно в Вилхонской Протоке, чем где-либо ещё в Фаэруне. Благодаря Изумрудному анклаву жители Протоки относятся к природе с огромным уважением. Те немногие бессердечные создания, которые на протяжении истории загрязняли местные воды или пытались вырубать охраняемые леса, испытали неудержимый гнев фракции на себе.

Гнилая война и недоверие к магии. К сожалению, субтропический климат Вилхонской Протоки всегда был идеальной средой для распространения чумы. Ничто так не пугает жителей региона, как магическое заражение, которое положило конец Гнилой войне. Эта гражданская война началась в 900 году ЛД в Чондате и получила своё название, когда архимаги из Аррабара

и Хлата с помощью некромантии выпустили в мир чуму. Заражение ударило по всем сторонам конфликта и распространилось так далеко, как не ожидал никто. Чума давно отступила, но из-за неё Чондат, Сеспеш и независимые города-государства рядом с ними всё ещё не доверяют магии.

Заклинательные метки. В некоторых деревнях и посёлках на юге Протоки заклинателей просят рисовать у себя на лбу заметную руну чернилами или мелом, тем самым обозначая себя. Эта традиция «заклинательных меток» происходит от старого вилхонского обычая, когда местные рисовали у себя на лбу несколько кругов, чтобы показать, что умеют читать или писать — практика, устаревшая с ростом грамотности.

Вулканическая активность. Вулканы вокруг Тёрмиша — это и благословение, и проклятие. Их пепел подарил плодородную почву, которой так известна местность, но они также уничтожили не одно поселение. Гора Угрут давно спит, но горы Колимнис и Андр всё ещё активны. Тёрмишские заклинатели изо всех сил стараются предсказывать извержения и оберегать свои города. Красных драконов, всегда замышляющих что-то недоброе, привлекают дымящиеся пики вулканов, в которых они устраивают свои логова.



ГЛАВА 4

Каталог всех Королевств АВРОРЫ

*Добро пожаловать
в «Каталог всех Королевств Авроры»!
Моя прабабушка основала это дело более
века назад, поставляя снаряжение и рабочие
инструменты взыскательным клиентам по
всему Фаэруну. Для меня честь продолжать
её славное дело.*

*Перед вами лишь образцы сотен предметов,
имеющихся в продаже в любом из магазинов
нашей сети, расположенных в поселениях
и городах в каждом королевстве. Вы можете
не найти желаемого в одной из наших точек,
но знайте, что мы выполняем особые заказы
быстро и надёжно, а также гарантируем, что
каждый клиент будет доволен. У нас даже
доставка есть!*

ТОВАРЫ ИЗ ВРАТ БАЛДУРА

Поездка на чёрной карете
1 ЗМ/поездка



Летающая змея
25 ЗМ



Дьявольская маска
25 ЗМ



ТОВАРЫ ИЗ ДОЛИН

Крытый фургон
250 ЗМ



Книга заклинаний с замком
35 ЗМ



Кольцо искателя приключений
250 ЗМ



ТОВАРЫ ИЗ КАЛИМШАНА



ОДЕЖДА ДЛЯ ПУСТЫНИ
10 ЗМ



МАНТИЯ ГЕНИЯ
50 ЗМ



ОБЫЧНЫЙ ПРОТЕЗ
0 ЗМ



БЫТОВОЕ ЧУДО
(400 ЗМ)

ТОВАРЫ ИЗ ДОЛИНЫ ЛЕДЯНОГО ВЕТРА



Топороклюв
50 ЗМ



СВЕТАЩИЙСЯ ГРИБНОЙ ПЛАЩ
25 ЗМ



Зимняя маскировка
50 ЗМ



Маскировка
под чудовище
50 ЗМ



Тёплая грибная одежда
15 ЗМ

Поездка на санях
4 ЗМ/день

Упряжная собака
50 ЗМ





Яртинг
40 ЗМ

БАНДОРА
65 ЗМ

ЦИСТРА
65 ЗМ

НАРЯД СВЕТА И ТЕНИ
50 ЗМ



ПАРУСНИК
4 000 ЗМ

ЭКИПИРОВКА

С помощью «Каталога всех Королевств Авроры» можно приобрести следующее снаряжение.

СНАРЯЖЕНИЕ

В этом разделе описывается повсеместно используемое в Королевствах снаряжение.

СНАРЯЖЕНИЕ

Предмет	Вес	Стоимость
Дьявольская маска	—	25 ЗМ
Зимняя маскировка	4 фунта	50 ЗМ
Книга заклинаний с замком	3 фунта	35 ЗМ
Кольцо искателя приключений	—	250 ЗМ
Мантия гения	6 фунтов	50 ЗМ
Маскировка под чудовище	6 фунтов	50 ЗМ
Наряд света и тени	6 фунтов	50 ЗМ
Обычный Протез	—	—
Одежда для пустыни	4 фунта	10 ЗМ
Парусник	—	4 000 ЗМ
Светящийся грибной плащ	4 фунта	25 ЗМ
Тёплая грибная одежда	4 фунта	15 ЗМ

ДЬЯВОЛЬСКАЯ МАСКА (25 ЗМ)

Элегантно спрячьте свои грехи, надев одну из этих дьявольских масок, вдохновлённых исчадиями из Девяти Преисподних. Этот предмет также отлично подходит для патриархских балов во Вратах Балдура.

Пока на вас надета Дьявольская маска, другие существа совершают с Помехой проверки Интеллекта (Расследование) и Мудрости (Проницательность), совершаемые, чтобы раскрыть вашу истинную личность или намерения.

ЗИМНЯЯ МАСКИРОВКА (50 ЗМ)

Эта симпатичная одежда поможет вам скрыться на Севере, неважно, прячетесь ли вы от жутких чудовищ тундры или просто хотите немного личного пространства.

Пока на вас надета Зимняя маскировка в подходящей среде, вы совершаете проверки Ловкости (Скрытность) с Преимуществом.

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ С ЗАМКОМ (35 ЗМ)

Мудрый волшебник хранит копию всех своих заклинаний в надёжном месте на случай беды. Мы снабдили нашу книгу заклинаний верным замком, достаточно надёжным, чтобы отпугнуть любопытных гоблинов.

Этот обтянутый кожей стостраничный том можно использовать как Книгу заклинаний. Он закрывается на замок, ключ прилагается. Действием Использование персонаж, использующий Воровские инструменты, может взломать замок, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) Сл 15.

КОЛЬЦО ИСКАТЕЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ (250 ЗМ)

Кольцо, Обычное

Лампы — такая обуза в приключениях. Они хрупки, из них постоянно грозит вылиться масло, и они занимают руку, которая могла бы держать оружие или сотворять заклинания. Стоит вам попробовать одно из наших элегантных и практичных колец, и вы никогда не вернётесь к громоздкому кремню и огниву.

Пока крышечка на этом кольце открыта, оно создаёт пламя, не излучающее тепло и не расходующее топливо. Огонь испускает Яркий свет в пределах 20 футов и Тусклый свет в пределах ещё 20 футов. Бонусным действием вы можете закрыть крышечку, тем самым потушив пламя, или открыть её снова.

МАНТИЯ ГЕНИЯ (50 ЗМ)

Обретите влияние Гениев с помощью этого элегантного калишитского наряда.

Эта мантия сделана так, чтобы понравиться Элементалям, связанным с конкретным Стихийным планом (Воздуха, Земли, Огня, Воды). Пока на вас надета Мантия гения, вы совершаете с Преимуществом проверки характеристик, совершаемые, чтобы повлиять на Элементалей, связанных с этим планом.

МАСКИРОВКА ПОД ЧУДОВИЩЕ (50 ЗМ)

Товары из долины Ледяного Ветра

У жителей долины Ледяного Ветра в ходу множество способов путешествовать по опасной дикой местности безопасно. Этот наряд, вдохновлённый охотничьей одеждой, отпугивает как чужаков, так и животных.

Маскировка под чудовище выглядит как Зверь или Монстр, например **Совомедведь [Owlbear]**. Чтобы заметить, что вы замаскированы, существо должно действием Изучение обследовать вашу внешность и преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10. Существо совершает эту проверку с Преимуществом, если находится в пределах 30 футов от вас, и автоматически преуспевает в этой проверке, если вы делаете что-то, что чудовище, под которое вы замаскированы, не могло бы сделать.

НАРЯД СВЕТА И ТЕНИ (50 ЗМ)

Эти одеяния популярны среди фей-придворных на островах Муншае. Я добыла достаточно образцов, чтобы воспроизвести их, разгадав загадки и попрощавшись с прядью своих волос.

Этот костюм сделан так, чтобы понравиться Фее из одного Домена Наслаждения, например, из Сумеречного или Летнего двора. Пока на вас надет Наряд света и тени, вы совершаете с Преимуществом проверки характеристик, совершаемые, чтобы повлиять на Фей, связанных с этим Доме-ном Наслаждения.

ОБЫЧНЫЙ ПРОТЕЗ (0 ЗМ)

Отличный пример того, что магия должна делать нашу жизнь легче. Благодаря щедрости султаны Сонгал, любой, кто нуждается в Обычном протезе, может получить его бесплатно. Обратитесь к одному из наших торговцев в ближайшем магазине сети.

Обычные Протезы описаны в «Руководстве Мастера».

ОДЕЖДА ДЛЯ ПУСТЫНИ (10 ЗМ)

Наша стильная, но практичная одежда для пустыни защитит вас, пока вы сопровождаете караван верблюдов через пустыню Калим или исследуете древнюю мулхорандскую гробницу.

Пока вы носите Одежду для пустыни и не облачены в Средний или Тяжёлый доспех, вы автоматически преуспеваете в спасбросках против чрезвычайной жары. Правила, касающиеся чрезвычайной жары, описываются в главе 3 «Руководства Мастера».

ПАРУСНИК (4 000 ЗМ)

Чудесный предмет, Редкий

Если вы желаете путешествовать между островами Муншае, у вас не получится сделать это пешком, верхом или на повозке. Вам придётся плыть. Вы, конечно, можете заплатить за поездку на лодке, но это же совсем не весело!

Эта небольшая драгоценность имеет 3 заряда и восстанавливает все потраченные заряды каждый день на рассвете. Пока вы держите её, вы можете действием Магия потратить 1 заряд и заставить драгоценность превратиться в личный транспорт с парусом. Размером и формой это средство передвижения сравнимо с межкомнатной дверью, на одной стороне которой есть 10-футовый парус. Через 1 час или пока вы не используете командное слово предмета (действие не требуется), трансформация заканчивается, и Парусник принимает форму драгоценности.

В форме транспорта Парусник — это Средний объект, имеющий КЗ 12, Хиты 30 и Скорость 40 футов. Он парит в нескольких дюймах над любой поверхностью, на которой находится, и может планировать; он перемещается на 5 футов по горизонтали за каждый 1 фут спуска. Парусник и его наездники не получают урона от падения.

СВЕТАЩИЙСЯ ГРИБНОЙ ПЛАЩ (25 ЗМ)

Больше никаких исследований пещер во тьме! Этот плащ из волокон биолюминесцентных грибов наверняка сделает ваш день ярче.

Пока на вас надет Светящийся грибной плащ, вы можете Бонусным действием свернуть его или развернуть. Когда плащ развёрнут, он испускает Яркий свет в пределах 5 футов и Тусклый свет в пределах ещё 5 футов.

В Светящийся грибной плащ вшит один фунт грибов. Их можно использовать в пищу. Как только весь фунт будет съеден, плащ превратится в обыкновенную Дорожную одежду.

ТЁПЛАЯ ГРИБНАЯ ОДЕЖДА (15 ЗМ)

Отважные исследователи со станции Верхний Плюм в долине Ледяного Ветра спустились в паровые гейзерные жерла, чтобы добыть из Подземья полезные грибы. А после этого за работу взялись наши искусные ремесленники.

Пока на вас надета Тёплая грибная одежда, вы автоматически преуспеваете в спасбросках против чрезвычайного холода. Правила, касающиеся чрезвычайного холода, описываются в главе 3 «Руководства Мастера».

В Тёплую грибную одежду вшит один фунт грибов. Их можно использовать в пищу. Как только все грибы будут съедены, одеяние превратится в обыкновенную Дорожную одежду.

МЕХАНИЧЕСКИЕ ЧУДЕСА

Механические чудеса кардинально изменили жизнь в Калимпорте. Представьте себе заводной механизм, который стирает бельё, моет посуду и убирает ваш дом. А теперь представьте, что вы можете воплотить эту мечту, посетив любой магазин нашей сети.

Калишиты полагаются на технологические инновации, известные как Механические чудеса.

Механические чудеса — это полуавтономные объекты, наполненные магической силой. Они сильно различаются по размеру и форме в зависимости от своего назначения.

Пока Механическое чудо не активировано, оно является бездействующим объектом. Чтобы активировать его, вы должны завести его специальным ручным ключом, уникальным для этого чуда. Завод Механического чуда занимает 1 минуту. Вы должны совершать действие Использование каждый ход, пока заводите Механическое чудо.

Будучи заведённым, механизм остаётся активным в течение времени, указанного в его описании.

МЕХАНИЧЕСКИЕ ЧУДЕСА

Предмет	Стоимость
Механическое чудо (бытовое)	400 ЗМ

БЫТОВОЕ ЧУДО

Средний Конструкт, Без мировоззрения

КЗ 10

Инициатива -1 (9)

Хиты 5 (1к8 + 1)

Скорость 30 футов

	МОД СПАС			МОД СПАС			МОД СПАС				
Сил	13	+1	+1	Лов	8	-1	-1	Тел	13	+1	+1
Инт	3	-4	-4	Мдр	8	-1	-1	Хар	1	-5	-5

Иммунитеты Яд; Истощение, Отравленный

Чувства пассивное Восприятие 9

Языки понимает Общий, но не может говорить

ПО нет (0 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Механическая решимость. Если урон снижает Хиты чуда до 0, оно должно совершить спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон Электричеством или от Критического попадания. При успехе Хиты чуда опускаются до 1.

Заводная работа. Чудо является Бессознательным, пока другое существо не заведёт его уникальным ключом в течение 1 минуты. После завода чудо работает 10 дней, или пока существо действием Использование не коснётся его ключом, чтобы деактивировать, после чего механизм снова станет Бессознательным до следующего завода.

БЫТОВОЕ ЧУДО (400 ЗМ)

Чудесный предмет, Необычный

Это двуногое чудо предназначено для помощи с домашними делами. Оно отдалённо напоминает тот вид, которым вдохновлялся создатель механизма. Активированное домашнее чудо использует блок статистики **Бытового чуда**. Оно дружелюбно к вам и вашим союзникам. В бою чудо получает вашу Инициативу, но ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (действие не требуется). Если вы ничего не приказываете, чудо использует действие Уклонение и перемещается, чтобы избежать опасностей. Бытовое чудо уничтожается, если его Хиты опускаются до 0.

СКАКУНЫ И ДРУГИЕ ЖИВОТНЫЕ

Для передвижения и многих других задач в Фаэруне используют животных.

СКАКУНЫ И ДРУГИЕ ЖИВОТНЫЕ

Животное	Грузоподъёмность	Стоимость
Летающая змея	60 фунтов	25 ЗМ
Топороклюв	210 фунтов	50 ЗМ
Упряжная собака	210 фунтов	50 ЗМ

ЛЕТАЮЩАЯ ЗМЕЯ (25 ЗМ)

Этих примечательных питомцев поставляют наши партнёры из Жентарима. Существа полностью одомашнены и обучены доставке сообщений. Всегда надевайте перчатки при обращении с ядовитыми существами.

Питомцы летающие змеи используют блок статистики **Летающей змеи** (см. «Бестиарий»).

ТОПОРОКЛЮВ (50 ЗМ)

Не позволяйте дурной репутации этих трудолюбивых существ отпугнуть вас. Группа топороклювов может тянуть ваши сани с поразительно высокой скоростью и эффективностью.

Используйте блок статистики **Топороклюва** (см. «Бестиарий»).

УПРЯЖНАЯ СОБАКА (50 ЗМ)

Мы рекомендуем упряжку из этих собак, чтобы облегчить нагрузку на отдельных животных. Чередуйте собак, стоящих во главе упряжки, чтобы уставшие животные могли отдохнуть.

Упряжная собака использует блок статистики **Волка** (см. «Бестиарий»). Запряжённая собака, тянущая сани в одиночку, должна совершить Короткий отдых после одного часа такой работы, иначе получит 1 уровень Истощения.

ИНСТРУМЕНТЫ

Описанные в этом разделе музыкальные инструменты используются музыкантами по всему Фаэруну.

ИНСТРУМЕНТЫ

Предмет	Вес	Стоимость
Бандора	3 фунта	65 ЗМ
Цистра	2 фунта	65 ЗМ
Яртинг	2 фунта	40 ЗМ

МУЗЫКАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ (ЕСТЬ ВАРИАНТЫ)

Яртинг — основной струнный инструмент менестрелей по всему Фаэруну. **Цистра**, отличающаяся грушевидным корпусом, производит приятный, более насыщенный звук. **Бандора** — сложный басовый инструмент с дополнительными наборами струн, идеально подходящий для сопровождения теноров и альтовых инструментов в ансамбле.

Бандора, цистра и яртинг являются разновидностями Музыкальных инструментов. Обратитесь к «Книге игрока» для получения дополнительной информации о Музыкальных инструментах.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Путешествующие по Королевствам могут использовать для этого необычные виды транспорта.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Услуга	Стоимость
Поездка на чёрной карете во Вратах Балдура	1 ЗМ/поездка
Поездка на санях	4 ЗМ/день

ПОЕЗДКА НА ЧЁРНОЙ КАРЕТЕ (1 ЗМ/ПОЕЗДКА)

Поездка по Вратам Балдура должна быть комфортной, элегантной и скрытной. Магические чёрные кареты Нарвина Коттла отвечают всем этим требованиям. Скажите своему возничему, что вас прислала Аврора.

Каждая из чёрных карет Коттла — это Карета (см. «Книгу игрока»), настроенная на уникальную последовательность сигиллов. Находясь внутри неё, существо может действием Магия повернуть наборный диск и ввести на нём последовательность сигиллов, принадлежащую другой чёрной карете. Затем все существа, находящиеся внутри этого средства передвижения, телепортируются во вторую карету. Если та занята, телепортация прерывается, и действие тратится впустую.

В качестве альтернативы существо внутри кареты может использовать наборный диск для ввода случайной последовательности, телепортируя всех существ, находящихся внутри, в случайную карету из парка Коттла.

ПОЕЗДКА НА САНЯХ (4 ЗМ/ДЕНЬ)

Мы заключили договоры с опытными наездниками на санях, чтобы предоставить услуги по перемещению по долине Ледяного Ветра, Высокому Льду, Великому леднику и другим местам Севера. Каждый наездник использует свои собственные сани и группу из шести упряжных собак или топороклювов. Вам и вашим спутникам также будет предложена настоящая местная еда. Контракты заключаются на одну поездку, половина суммы оплачивается вперёд, вторая половина — по прибытии.

К Поездке на санях также прилагается **Разведчик** и шесть **Топороклювов** или упряжных собак (**Волков**). Блоки статистики этих существ приведены в «Бестиарии».

ТРАНСПОРТ

Описанное далее транспортное средство, часто встречающееся в Долинах, используется существами, желающими защитить свой груз.

ТРАНСПОРТ

Предмет	Вес	Стоимость
Крытый фургон	1 300 фунтов	250 ЗМ

КРЫТЫЙ ФУРГОН (250 ЗМ)

Кого-то удивляет то, что искатели приключений стекаются именно в Долины? Дело не только в величественных лесах и ароматном эле — здесь никто не лезет не в своё дело. Эти фургоны, ставшие популярными благодаря нынешним и отставным искателям приключений, используют везде: от Громогого перевала до Драконьего предела.

Это транспортное средство представляет собой Фургон (см. «Книгу игрока»), покрытый прочным брезентом. Существо, находящееся внутри него, получает Укрытие на три четверти.



Ваджра Сафар отдаёт приказы могучим
ходячим статуям Глубоководья

МАГИЯ ФАЭРУНА

ОТ ПРОСТЕЙШЕГО ЗАГОВОРА ДО МОГУЩЕСТВЕННЫХ ДЕЯНИЙ ВЫСОКОЙ МАГИИ, от скромного заклинания *Лечение ран* до воскрешения великих героев из мёртвых — магия пронизывает все Королевства. И любое понимание магии в Фаэруне начинается с понимания Плетения.

ПЛЕТЕНИЕ

Плетение — это сырой материал, из которого соткан гобелен всей магии — важнейший элемент вселенной, пронизывающий всё сущее. У некоторых существ, предметов и областей особенно глубокая связь с Плетением. Такие существа могут совершать значительные вещи, которые даются им от природы (полёт созерцателя, очаровывающий взгляд вампира, дыхание дракона и так далее), но также и другие личности, прилагая талант и навыки, могут сотворять заклинания, манипулируя Плетением. Обычно Плетение невидимо и необнаружимо, за исключением использования заклинаний.

Богиня Мистра — хранительница и попечительница Плетения. Все три раза, когда богиня магии умирала или отделялась от своей божественности (дважды как Мистра и один раз как её предшественница, Мистрил), магия искажалась или полностью исчезала. После самой последней смерти Мистры и наступления Магической чумы Плетение считалось уничтоженным. Но во время Второго раскола и Мистра, и Плетение вернулись, и заклинания с магическими предметами вновь стали действенными.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

В то время как заклинание создаётся манипуляцией нитями Плетения, создание магического предмета связывает эти нити воедино. Плетение позволяет существам высвобождать энергию, скрытую внутри магического предмета. Когда существо настраивается на магический предмет, нити Плетения, исходящие от владельца и магического предмета переплетаются.

ЧАРОПЛАМЯ

Чаропламя — это сырая энергия плетения. Способность очищать и контролировать её — это дар, который получают лишь немногие за поколение. Чаропламя может проявляться как источник серебристого света или целительной энергии, оно может впитывать магию или быть ослепительным сине-белым потоком всепоглощающего сияния.

Самая могущественная и прямая форма чаропламени — это чародейство чаропламени. Но персонажи любого класса могут проявить связь с чаропламенем, взяв черты Искра чаропламени и Адепт чаропламени. Дополнительную информацию об этих чертах и подклассе Чародейство чаропламени смотрите в главе 1.

МАГИЯ, ВОЗДЕЙСТВУЮЩАЯ НА ПЛЕТЕНИЕ

Правила для заклинаний и сотворения заклинаний, изложенные в «Книге игрока», верны и для Фаэруна, хотя некоторые заклинания и магические эффекты могут взаимодействовать с Плетением особым образом.

Обнаружение магии. Заклинание *Обнаружение магии* [Detect Magic] выявляет нити Плетения, сотканые вместе в результате сотворения заклинания, и то, как эти нити расположены, проявляет школу магии. Точно так же активные заклинания и области, пропитанные магией, очерчены серебристой сетью нитей, которая может скручиваться и переплетаться в зависимости от использованной магии. Магический предмет выглядит опутанным серебристо-синими нитями Плетения.

Рассеивание магии. Заклинание *Рассеивание магии* [Dispel Magic] распутывает сотканые нити Плетения.

Антимагия. Заклинание *Поле антимагии* [Antimagic Field] распутывает магию, сотканную из Плетения. Пока обычно постоянный эффект находится в области антимагии, узлы Плетения распускаются, но нити снова собираются вместе, как только магия оказывается за пределами области антимагии.

Мёртвая магия. В областях мёртвой магии Плетение отсутствует. Перестают функционировать не только заклинания и магические предметы, но и сверхъестественные способности существ, которые врождённо связаны с Плетением, могут давать сбой, так как узел Плетения, который они несут в себе, распутывается.

Дикая магия. В области дикой магии Плетение запутывается, спонтанно создавая новую собственную магию. Дикая магия также искажает магические творения Плетения, приводя к неожиданным результатам.



ПРЕСТО СОТВОРЯЕТ КЛИНОК РАЗРУШЕНИЯ,
ЧТОБЫ СРАЗИТЬСЯ С ВЕНДЖЕРОМ

ДИКАЯ МАГИЯ И МЁРТВАЯ МАГИЯ

В некоторых частях Фаэруна Плетение настолько искажено или стёрто, что магия не может работать предсказуемо, что приводит к образованию области дикой магии. Такой урон может быть вызван магическими катастрофами — такими, как те, что произошли во время Смутного времени, Магической чумы и Второго раскола, — либо могущественным эффектом, искажающим Плетение, например мифалом. Области дикой магии обычно остаются незамеченными, пока какое-нибудь заклинание не даёт там сбой. Некоторые маги строят свои крепости вблизи областей дикой магии. Они отмечают границы такой области, заманивают в неё врагов, а затем берут верх за счёт смятения и слабости своих противников.

В других частях Фаэруна Плетение имеет разрыв или дыру, что приводит к образованию мёртвой магической области. Многие из таких мест возникли там, где внезапно были разрушены экстремальные концентрации магической силы. Руины Миф Драннора, например, могут похвастаться обширными мёртвыми магическими областями. Мёртвые магические области также могут появиться в местах, где были уничтожены Артефакты или пали боги — это прорывает дыру в Плетении.

Правила, касающиеся мёртвых магических областей и областей дикой магии, приведены в 3-й главе «Руководства Мастера».

ВЫСШАЯ МАГИЯ

В ранних эпохах Фаэруна Плетение ещё не было стабильным. В то время маги эльфов разработали систему сотворения заклинаний, известную как высшая магия. Эта система требовала совместной работы многих — порой сотен — заклинателей, а для создания одного магического эффекта могли понадобиться дни или даже недели. Высшая магия была способна на невероятные деяния, недоступные обычным заклинателям сегодня. Эльфийские верховные маги могли исцелять сотни людей за раз, одновременно создавать множество магических предметов, восстанавливать обширные лесные массивы или уничтожать целые города. Самыми известными примерами высшей магии являются поднятие острова Эвермит со дна моря и сотворение мифалов.

Веками считалось, что высшая магия утеряна, а её методы были вытеснены традиционным сотворением заклинаний, после того, как Плетение приняло свой нынешний облик. Но некоторые тайны высшей магии не были утрачены, хотя лишь немногие из живых заклинателей обладают этими знаниями.

Примеры высшей магии можно найти в 1-й главе книги «Забывшие Королевства: Приключения в Фаэруне».

МИФАЛЫ

Мифалы — это одна из самых могущественных магий Фаэруна. Эти творения представляют собой постоянные поля перекрывающихся магических защит, которые связывают и формируют Плетение в определённом месте. Порой мифалы настолько могущественны, что искажают или переписывают законы магии или даже самой реальности.

Первоначально термин «мифал» относился к творениям высшей магии, защищавшим древние эльфийские города, например Миф Драннор. С тех пор его значение расширилось и охватывает другие похожие защиты, например магию, удерживающую на плаву огромные летающие города павшего Нетерила, защиты Серебристой Луны и магические конструкции попроще, оберегающие такие важные места, как Цитадель Свечи. Некоторые даже считают многоуровневые защитные эффекты Подгорья под Глубоководьем мифалом.

Большинство мифалов ограничивают виды магии, которые можно применять в подконтрольной им области; например, мифал может запретить магию телепортации или заклинания школы Призыва. Мифал Эверески влияет на погоду в области и защищает её обитателей от болезней, а мифал подводного Миф Нантара делает воду пригодной для дыхания и более комфортной для существ, не приспособленных к жизни под водой.

Во многом мифал — это скорее не заклинание или магический предмет, а живое магическое творение, способное становиться сильнее или слабее, получать урон или умирать. Мифалы иногда могут исцелять сами себя, как это сделал мифал Серебристой Луны, расцветший на Лунном мосту после недавнего возвращения Мистры.

Каждый действующий мифал имеет одного или нескольких индивидов, специально настроенных на него. Эти индивиды могут игнорировать любые ограничения на сотворение заклинаний, нацеливать управляемые эффекты мифала и обучать других тому, как получить доступ к его секретам.

Искатели приключений чаще всего сталкиваются с повреждёнными или выходящими из строя мифалами в руинах, где магия когда-то имела большое влияние. Хотя заклинание *Опознание [Identify]* и может раскрыть некоторые простейшие эффекты мифала, заклинатели могут заметить ограничения на сотворение заклинаний, лишь попытавшись (и потерпев неудачу) сотворить запрещённое заклинание. Могущественный заклинатель может научиться получать доступ к мифалу или чинить его без посторонней помощи, но такие деяния редки даже для самых именитых магов. Любой эльфийский город, в названии которого есть «Миф» (Миф Драннор, Миф Глаурах, Миф Нантар и другие), имеет или имел мифал. Руины таких мест часто содержат непредсказуемые эффекты, связанные с их повреждёнными или уничтоженными мифалами.

КРУГОВАЯ МАГИЯ

Давным-давно эльфийские маги, исследовавшие другие магические традиции, разработали технику, позволявшую многим заклинателям, работающим сообща, сотворять заклинания, выходящие за рамки возможностей отдельного индивида. Эта техника стала известна как круговая магия, и хотя первоначально её разработали эльфы, заклинатели Тэя и Рашемена переизобрели её, после чего она быстро распространилась и на другие земли Фаэруна.

ЧТО ТАКОЕ КРУГОВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ?

Когда группа заклинателей вместе направляет магию в одно заклинание, они способны усилить и расширить магию заклинания разными могущественными способами. Заклинание, сотворённое таким образом, известно как Круговое заклинание.

ПОДХОДЯЩИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Любое заклинание со временем сотворения действием или 1 минута (и дольше) и сотворяемое с использованием ячейки заклинаний можно сотворить как Круговое заклинание. Чтобы сотворить Круговое заклинание, следуйте обычным правилам сотворения заклинаний, описанным в «Книге игрока», и приведённым ниже правилам для Круговых заклинаний.

СОТВОРЕНИЕ КРУГОВОГО ЗАКЛИНАНИЯ

У Кругового заклинания есть один основной заклинатель («вы» в этих правилах). Если не указано иное, вы как основной заклинатель выбираете цели заклинания, поддерживаете Концентрацию, если это указано в графе Длительность, предоставляете компоненты заклинания, тратите ячейку на сотворение заклинания и выбираете другие параметры, указанные в описании заклинания. Эффекты заклинания исходят от вас.

НАЧАЛО СОТВОРЕНИЯ КРУГОВОГО ЗАКЛИНАНИЯ

Вы совершаете действие Магия, чтобы начать сотворение Кругового заклинания. В этом случае выберите, какой вариант Кругового сотворения (см. раздел «Варианты Кругового сотворения» ниже) вы для этого используете, и вы также должны соответствовать всем требованиям, указанным в описании этого варианта. До завершения сотворения Кругового заклинания (см. ниже) вы должны поддерживать Концентрацию на этом заклинании.

Если при сотворении существом должна сработать Реакция — например, реакция при сотворении *Контрзаклинания*, — она также срабатывает, когда вы совершаете это действие для начала сотворения Кругового заклинания.

НИП в роли второстепенных заклинателей

Для некоторых Круговых заклинаний требуется, чтобы второстепенные заклинатели потратили одну или несколько ячеек заклинаний для участия в сотворении заклинания. По усмотрению Мастера, НИП, способные сотворять заклинания — например, нанятые в поселениях заклинатели — могут выполнить это требование, потратив одно или несколько ограниченных использований любых заклинаний того же уровня или выше вместо требуемых ячеек.

Второстепенные заклинатели

Для сотворения Кругового заклинания требуется, чтобы один или несколько других заклинателей, называемых второстепенными заклинателями, вложили свою магию в общее заклинание. Чтобы участвовать в сотворении Кругового заклинания, второстепенный заклинатель должен иметь умение Сотворение заклинаний или Магия договора.

После того как вы начали сотворение, каждый второстепенный заклинатель совершает действие Магия, чтобы внести свой вклад. Второстепенный заклинатель может совершить это действие, только находясь в пределах 30 футов от вас и до начала вашего следующего хода.

Завершение сотворения

Если время сотворения заклинания — действие, то эффекты Кругового заклинания возникают сразу после того, как последний второстепенный заклинатель совершит необходимое действие для внесения своего вклада. Вы решаете, кто из второстепенных заклинателей будет последним.

Если заклинание имеет время сотворения 1 минуту или больше, вы и каждый второстепенный заклинатель должны совершать действие Магия каждый ход все время сотворения, сохраняя при этом Концентрацию. В этом случае, если Концентрация любого заклинателя будет прервана, заклинание проваливается.

Провал заклинания

Если Круговое заклинание проваливается, ничего не происходит. Вы не тратите ячейку заклинаний, и никакие Материальные компоненты не расходуются. Чтобы сотворить заклинание, вы должны начать сначала.

Варианты кругового сотворения

Следующие варианты предлагают способы усиления заклинания при сотворении его в качестве Кругового заклинания. Вы можете использовать только один вариант Кругового сотворения за раз.

У некоторых заклинаний в описании есть раздел «Сотворение в качестве Кругового заклинания». Вместо использования одного из вариантов ниже вы можете создать эффект, описанный в этом разделе, при его сотворении в качестве Кругового заклинания. Такие эффекты часто особенно могущественны и специфичны для конкретных заклинаний.

Усиление

Когда вы сотворяете заклинание с дистанцией не менее 5 футов, вы можете увеличить дистанцию заклинания на 1000 футов за каждого второстепенного заклинателя, вносящего вклад, до максимального увеличения в 1 милю (5 280 футов).



Красные волшебники разработали Круговую магию, чтобы сотворять заклинания, превосходящие силу любого мага в отдельности

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ

Когда вы сотворяете заклинание, требующее Концентрации, вы можете распределить умственную нагрузку от сотворения между собой и второстепенными заклинателями. После завершения сотворения вы и все второстепенные заклинатели можете поддерживать Концентрацию на этом заклинании. Пока хотя бы один заклинатель, внёсший вклад, поддерживает эту Концентрацию, эффекты заклинания остаются активными.

РАСШИРЕНИЕ

Когда вы сотворяете заклинание, создающее область воздействия, вы можете увеличить одно из измерений этой области на 10 футов за каждого второстепенного заклинателя, вносящего вклад. Например, если заклинание создаёт Сферу с радиусом 20 футов, то сотворение его в качестве Кругового заклинания с двумя второстепенными заклинателями увеличит радиус до 40 футов. Если заклинание создаёт Линию шириной 5 футов и длиной 300 футов, то сотворение его в качестве Кругового заклинания с двумя второстепенными заклинателями может превратить её в Линию шириной 25 футов или длиной 320 футов.

Каждый второстепенный заклинатель, участвующий в сотворении, должен потратить ячейку заклинаний (действие не требуется). Если заклинание проваливается, эти ячейки заклинаний не тратятся.

ПРОДЛЕНИЕ

Когда вы сотворяете заклинание с длительностью не менее 1 минуты, вы можете увеличить эту длительность в зависимости от количества второстепенных заклинателей, вносящих вклад, как показано в таблице ниже.

Каждый второстепенный заклинатель, участвующий в сотворении, должен потратить ячейку заклинаний (действие не требуется). Если заклинание проваливается, эти ячейки заклинаний не тратятся.

Второстепенные заклинатели	Длительность заклинания увеличивается на ...
1–3	1 час
4–6	8 часов
7+	24 часа

ПРЕДОТВРАЩЕНИЕ

Когда вы сотворяете заклинание, создающее область воздействия, вы можете выделить внутри этой области безопасную зону, которая не будет попадать под действие заклинания пока оно

КРУГОВАЯ МАГИЯ В ИГРЕ

Круговая магия предоставляет уникальные стратегические способы для изменения заклинаний. Вот несколько общих рекомендаций по внедрению круговой магии в вашу игру.

Уровень и опыт персонажа. Хотя персонажи любого уровня могут использовать круговую магию, те, кто имеет заклинания более высоких уровней, обладают большими возможностями для получения максимальной выгоды из круговой магии.

Найдите свои заклинания. Сотворение Кругового требует чёткого понимания того, как работает обычное сотворение заклинаний. Обязательно изучите подготовленные заклинания и Варианты кругового сотворения перед игрой. Многие Варианты кругового сотворения полезнее всего вне боя!

Планируйте заранее. Круговая магия работает лучше всего, когда участники заранее прорабатывают стратегию. Чтобы не замедлять бой, скооперируйтесь с союзными заклинателями, чтобы решить, как и когда сотворять Круговые заклинания. Кроме того, убедитесь, что у всех участников хватает возможностей сотворять заклинания и действовать независимо, а не только в круговой магии.

активно. Эта безопасная зона состоит из числа Кубов со стороны 5 футов, равного вашему модификатору заклинательной характеристики плюс количеству второстепенных заклинателей, вносящих вклад (минимум один Куб). Вы можете расположить Кубы как вам угодно, но каждый Куб должен соприкасаться как минимум с одним другим Кубом.

Если область воздействия заклинания может перемещаться, безопасная зона перемещается вместе с ней.

ЗАМЕЩЕНИЕ

Когда вы сотворяете заклинание, требующее как минимум один Материальный компонент с указанной стоимостью, расходуемый при сотворении, вы можете уменьшить минимальную стоимость одного такого компонента на 50 ЗМ за каждого второстепенного заклинателя, вносящего вклад. Например, сотворение *Возрождения [Revivify]* в качестве Кругового заклинания с двумя второстепенными заклинателями уменьшит минимальную стоимость Материального компонента до 200 ЗМ.

Каждый второстепенный заклинатель, участвующий в сотворении, должен потратить ячейку заклинаний уровня не ниже уровня этого заклинания (действие не требуется). Если заклинание проваливается, эти ячейки заклинаний не тратятся.

ЗАКЛИНАНИЯ

Приведённые ниже заклинания расположены в алфавитном порядке.

БУРЯ ЧАРОПЛАМЕНИ

4 уровень, Воплощение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте столб чаропламени в виде Цилиндра радиусом 20 футов и высотой 20 футов с центром в точке в пределах дистанции. Область Цилиндра считается областью Яркого света, и когда она появляется, все находящиеся в ней существа должны совершить спасбросок Телосложения, получая 4к10 урона Излучением при провале или половину этого урона при успехе. Существа должны также совершать этот спасбросок когда впервые за ход входят в область заклинания или оканчивают там ход. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Кроме того, каждый раз, когда существо внутри Цилиндра сотворяет заклинание, оно совершает спасбросок Телосложения. При провале, сотворённое заклинание рассеивается и не оказывает никакого эффекта, а действие, Бонусное действие или Реакция, использованные для его сотворения, тратятся впустую. Если это заклинание сотворилось с ячейкой заклинаний, ячейка не тратится.

Когда вы сотворяете это заклинание, вы можете указать любое количество существ, на которых оно не будет действовать.

Сотворение в качестве Кругового заклинания.

В дополнение к обычным компонентам вы должны предоставить один особый (голубой звёздчатый сапфир стоимостью не менее 25 000 ЗМ), расходуемый заклинанием. Дистанция заклинания увеличивается до 1 мили, и оно больше не требует Концентрации. При сотворении каждый второстепенный заклинатель должен потратить ячейку заклинаний 3 уровня и выше; в противном случае заклинание проваливается.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

Количество второстепенных заклинателей определяет область воздействия и длительность заклинания, как показано в таблице ниже. Заклинание заканчивается досрочно, если любой из участвующих заклинателей примет участие в другом сотворении *Бури чаропламени* в качестве Кругового заклинания.

Второстепенные заклинатели	Область воздействия	Длительность
1–3	Цилиндр с радиусом 40 футов, высотой 40 футов	1 час
4–6	Цилиндр с радиусом 60 футов, высотой 60 футов	8 часов
7+	Цилиндр с радиусом 100 футов, высотой 100 футов	24 часа

ВСПЫШКА ЧАРОПЛАМЕНИ

1 уровень, Воплощение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы высвобождаете вспышку ослепительного огня. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по цели в пределах дистанции; этот бросок атаки игнорирует Укрытие на половину или Укрытие на три четверти цели. При попадании цель получает 2к10 урона Излучением.

Использование ячейки большего уровня. Вы создаёте дополнительную вспышку за каждый уровень ячейки выше первого. Вы можете направить вспышки как на одну цель, так и на разные. Совершите отдельный бросок атаки для каждой вспышки.

ГАДЮКА СИЛУНЭ

3 уровень, Призыв (Волшебник, Друид)

Время сотворения: Бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (змеиный клык)

Длительность: 1 час

Ваше тело обвивает сущность в виде мерцающего призрачного змея пока заклинание активно. Вы получаете 15 Временных хитов, и заклинание заканчивается досрочно, если у вас не осталось Временных хитов.

Пока заклинание активно, вы получаете следующие преимущества:

Лазание. Вы получаете Скорость лазания, равную вашей Скорости.

Ядовитый укус. Действием Магия вы можете совершить дальнобойную атаку заклинанием с помощью змея по одному существу в пределах 50 футов. При попадании цель получает 1к6 урона Чистой силой и становится Отравленной до начала вашего следующего хода. Будучи Отравленной, цель является Недееспособной.

Использование ячейки большего уровня. За каждый уровень ячейки заклинаний выше третьего количество Временных хитов, получаемых от этого заклинания, увеличивается на 5, а урон от Ядовитого укуса увеличивается на 1к6.



Алустриэль Среброрукая использует свой Лунный плащ, чтобы защитить союзников.

ГИБЕЛЬНАЯ ВОЛНА

Уровень 4, Призыв (Бард, Жрец, Колдун)

Время сотворения: Действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (сажа и сушёный угорь)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте Сферу с радиусом 20 футов из чёрного тумана в пределах дистанции. Туман является магической Тьмой, и существует, пока активно заклинание, или пока сильный ветер (например, созданный заклинанием *Порыв ветра [Gust of Wind]*) его не развеет, окончив заклинание.

Каждое существо в Сфере при её появлении совершает спасбросок Мудрости. При провале существо получает 5кб урона Психической энергией и вычитает 1кб из своих спасбросков до конца своего следующего хода. При успехе существо получает только половину этого урона. Существо также должно совершать этот спасбросок, когда Сфера входит в пространство существа, существо входит в Сферу или оканчивает там ход. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Сфера перемещается на 10 футов прочь от вас в начале каждого вашего хода.

Сотворение в качестве Кругового заклинания. Для сотворения этого заклинания в качестве Кругового заклинания требуется минимум пять второстепенных заклинателей. В дополнение

к обычным компонентам вы должны предоставить особый компонент (три чёрные жемчужины из Пандемониума на нити), расходуемый заклинанием. Дистанция заклинания увеличивается до 1 мили, а длительность — до Пока не рассеется (Концентрация не требуется). Заклинание заканчивается досрочно, если любой из участвующих заклинателей примет участие в другом сотворении *Гибельной волны* в качестве Кругового заклинания.

При сотворении каждый второстепенный заклинатель должен потратить ячейку заклинаний 3 уровня и выше; в противном случае заклинание проваливается.

ДОСПЕХИ СМЕРТИ

2 уровень, Некромантия (Вошебник, Чародей)

Время сотворения: Действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (оникс стоимостью не менее 50 ЗМ, расходуемый заклинанием)

Длительность: 1 час

Чернильная аура окружает одно существо, которого вы коснулись, на время действия заклинания. Цель совершает с Преимуществом Спасброски от смерти, и один раз за ход, когда существо в пределах 5 футов от цели попадает по ней броском рукопашной атаки, атакующий получает 2к4 урона Некротической энергией.

КЛИНОК РАЗРУШЕНИЯ

9 уровень, Призыв (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Бонусное действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте пространственный разлом в форме клинка длиной около 3 футов, который существует до окончания действия заклинания. Разлом появляется в точке по вашему выбору в пределах дистанции, и вы сразу же можете совершить до двух рукопашных атак заклинанием по существу или объекту в пределах 5 футов от разлома. При попадании цель получает 10кб урона Чистой силой. Эта атака считается Критическим попаданием, если на к20 выпало 18 и больше.

Бонусным действием в свои последующие ходы вы можете переместить разлом на 60 футов и повторить две атаки по существу или объекту в пределах 5 футов от разлома. Вы можете направить атаки как на одну цель, так и на разные.

Клинок может беспрепятственно перемещаться через любой барьер, включая созданный заклинаниями вроде *Силовая стена* [Wall of Force].

ЛУННЫЙ ПЛАЩ АЛУСТРИЭЛЬ

5 уровень, Ограждение (Бард, Волшебник, Друид, Следопыт)

Время сотворения: Действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (лунный камень стоимостью не менее 50 ЗМ)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Лунный свет заполняет Тусклым светом Эманацию с радиусом 20 футов, исходящую от вас, пока заклинание активно. Будучи в этой области, вы и ваши союзники получаете Укрытие на половину и Соппротивление урону Излучением, Холодом и Электричеством.

Пока заклинание активно, вы можете использовать один из следующих вариантов, сразу после чего заклинание заканчивается:

Освобождение. Когда вы проваливаете спасбросок, чтобы избежать или прекратить состояния Испуганный, Схваченный или Опутанный, вы можете вместо этого Реакцией преуспеть в спасброске.

Передышка. Действием Магия или ваш союзник в области действия восстанавливаете количество Хитов, равное 4к10 + ваш модификатор заклинательной характеристики.

ЛУЧЕЗАРНЫЕ СФЕРЫ ЭЛЬМИНСТЕРА

6 уровень, Воплощение (Волшебник, Друид, Чародей)

Время сотворения: Действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (опал стоимостью не менее 1000 ЗМ)

Длительность: 1 час

Вокруг вас вращаются шесть разноцветных сфер пока заклинание активно.

Пока сферы существуют, вы можете тратить их для создания следующих эффектов:

Поглощение энергии. Когда вы получаете урон Кислотой, Холодом, Огнём, Электричеством или Звуком, вы можете реакцией потратить одну сферу и получить Соппротивление типу урона, вызвавшему Реакцию, до начала вашего следующего хода.

Взрыв энергии. Бонусным действием вы направляет одну сферу в существо в пределах 120 футов. Совершите дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает 3кб урона Кислотой, Холодом, Огнём, Электричеством или Звуком (по вашему выбору). Сфера тратится, независимо от того, попали ли вы или нет.

Заклинание заканчивается досрочно, если у вас не осталось сфер.

Использование ячейки большего уровня. Количество сфер увеличивается на 1 за каждый уровень заклинания выше шестого.

ОТВЕТНЫЙ УРОН

4 уровень, Ограждение (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Реакция, совершаемая вами в ответ на получение урона

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы защищаете себя от разрушительной энергии, уменьшая полученный урон на 4кб + ваш модификатор заклинательной характеристики.

Если вызвавший срабатывание урон был нанесён существом в пределах дистанции, вы можете заставить это существо совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает 4к8 урона Чистой силой, или половину этого урона при успехе.

Использование ячейки большего уровня. Снижение урона и урон Чистой силой от этого заклинания увеличиваются на 1кб за каждый уровень ячейки заклинания выше четвёртого.

ОТВОДЯЩИЙ СНАРЯД

1 уровень, Ограждение (Бард, Волшебник, Жрец, Паладин)

Время сотворения: Действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (миниатюрная глиняная рука)

Длительность: Мгновенная

Вы швыряете дезориентирующую магическую силу в одно существо в пределах дистанции. Цель совершает спасбросок Телосложения. Конструкты и Нежить автоматически преуспевают в этом спасброске.

При провале цель получает 2к4 урона Чистой силой, её Скорость уменьшается вдвое до начала вашего следующего хода, а в свой следующий ход цель может совершить только действие или Бонусное действие (но не вместе). При успехе цель получает только половину этого урона.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 2к4 за каждый уровень ячейки выше первого.

ПАНИХИДА

6 уровень, Очарование (Бард, Жрец)

Время сотворения: Действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Смертоносная сила заполняет Эманацию с радиусом 60 футов, исходящую от вас, пока заклинание активно.

Когда вы сотворяете это заклинание, вы можете указать любое количество существ, на которых оно не будет действовать. Все остальные существа не могут восстанавливать Хиты, находясь в Эманации. Каждый раз, когда Эманация входит в пространство существа, когда существо входит в Эманацию или заканчивает в ней свой ход, оно совершает спасбросок Телосложения. При провале существо получает 3к10 урона Некротической энергией и становится Сбитым с ног. При успехе существо получает только половину этого урона и его скорость уменьшается вдвое. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Сотворение в качестве Кругового заклинания.

Для сотворения этого заклинания в качестве Кругового заклинания требуется минимум два второстепенных заклинателя. Если заклинание сотворено как Круговое, его длительность становится Концентрацией, до 10 минут.

Существо, провалившее спасбросок против такого заклинания, также получает 1 уровень Истощения. Пока существо имеет уровни Истощения, завершение Долгого отдыха не восстанавливает потерянные Хиты и не уменьшает его уровень Истощения.

При сотворении каждый второстепенный заклинатель должен потратить ячейку заклинаний 4 уровня и выше; в противном случае заклинание проваливается.



ЛУЧЕЗАРНЫЕ СФЕРЫ ЭЛЬМИНСТЕРА МОЖНО
ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАК ДЛЯ АТАКИ, ТАК И ДЛЯ ЗАЩИТЫ

ПРИЗЫВ КОНСТРУКТОВ

3 уровень, Призыв (Волшебник)

Время сотворения: Действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (латунная шестерня)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы призываете в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции, группу бесплотных, дисциплинированных духов, выглядящих как группа Средних модронов или других Конструкторов. Духи существуют, пока заклинание активно.

Когда вы сотворяете это заклинание и действием Магия на последующих ходах вы можете приказать духам выбрать одно существо или объект в пределах 5 футов от духов, который вы видите, и создать один из следующих эффектов:

Сила часового механизма. Цель совершает спасбросок Ловкости Сл 16, получая 3к6 урона Чистой силой при провале или половину этого урона при успехе.

Организованная защита. Цель получает Временные хиты в количестве, равном 1к6 + ваш модификатор заклинательной характеристики.

Когда вы перемещаетесь в свой ход, вы также можете переместить духов на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое можете видеть.

Использование ячейки большего уровня. Урон и Временные хиты увеличиваются на 1к6 за каждый уровень ячейки выше третьего.

СВЯЩЕННАЯ ЗВЕЗДА МИСТРЫ

8 уровень, Воплощение (Волшебник, Жрец)

Время сотворения: Бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте светящуюся частичку энергии, которая парит над вами пока заклинание активно. Частичка испускает Яркий свет в пределах 5 футов и Тусклый свет в пределах ещё 5 футов.

При сотворении этого заклинания и Бонусным действием в последующие ходы вы можете выпустить из частички сияющий снаряд, выбрав одно существо в пределах 120 футов. Совершите дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает 4к10 + ваш модификатор заклинательной характеристики урона Чистой силой.

Кроме того, пока частичка существует, вы имеете Укрытие на три четверти, и если преуспеваете в спасброске от заклинания 7 уровня и ниже, которое нацелено только на вас и не создало область воздействия, вы можете Реакцией вернуть это заклинание обратно создателю, при этом он совершает спасбросок от этого заклинания, используя собственную Сл спасброска заклинаний.

СЕРЕБРЯНОЕ КОПЬЁ ЛАЭРАЛИ

3 уровень, Воплощение (Волшебник, Жрец, Чародей)

Время сотворения: Действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (серебряная булавка стоимостью не менее 250 ЗМ)

Длительность: Мгновенная

Из вас вырывается поток серебряной энергии Линией длиной 120 футов и шириной 5 футов. Каждое существо по вашему выбору в этой линии совершает спасбросок Силы. При провале существо получает 3к10 урона Силовым полем и становится Сбитым с ног. При успехе существо получает только половину этого урона.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше третьего.

СИНОСТОДВЕОМЕР СИМБУЛ

7 уровень, Преобразование (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: 1 час

Вы наделяете одно существо, которого касаетесь, магической целительной энергией на время действия заклинания. Каждый раз, когда цель сотворяет заклинание с тратой ячейки заклинаний, она может сразу же бросить непотраченные Кости хитов, в количестве равном уровню ячейки, и восстановить выпавшее количество плюс ваш модификатор заклинательной характеристики Хитов, при этом эти кости тратятся.

СТИХИЙНОЕ НАСЫЩЕНИЕ СОНГАЛ

5 уровень, Преобразование (Волшебник, Друид, Чародей)

Время сотворения: Действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (жемчужина стоимостью не менее 100 ЗМ)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы наполняете себя стихийной силой гениев. Вы получаете следующие преимущества, пока заклинание активно:

Стихийный иммунитет. Выберите один из следующих типов урона: Звук, Кислота, Огонь, Холод или Электричество. Вы получаете Сопротивление выбранному типу урона.

Стихийная пульсация. При сотворении этого заклинания и в начале каждого из ваших последующих ходов вы высвобождаете вспышку стихийной энергии Эманацией с радиусом 15 футов, исходящей от вас. Все существа по вашему выбору в этой области совершают спасбросок Ловкости. При провале суще-

ство получает 2кб урона Кислотой, Холодом, Огнём, Электричеством или Звуком (по вашему выбору) и становится Сбитым с ног. При успехе существо получает только половину этого урона.

Полёт. Вы получаете Скорость полёта 30 футов и можете парить.

Сотворение в качестве Кругового заклинания. Если заклинание сотворяется как Круговое заклинание, время его сотворения увеличивается до 1 минуты, а длительность — до Концентрации, вплоть до 10 минут. За каждого второстепенного заклинателя, вносящего вклад, вы можете выбрать ещё одно существо, вплоть до девяти дополнительных существ. Выбранные существа также получают преимущества заклинания на время длительности.

При сотворении каждый второстепенный заклинатель должен потратить ячейку заклинаний 2 уровня и выше; в противном случае заклинание проваливается.

УВЁРТЛИВОСТЬ ЭЛЬМИНСТЕРА 2 уровень, Ограждение (Волшебник)

Время сотворения: Бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вас оберегает магическая защита пока заклинание активно. Вы совершаете с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов. Кроме того, если вы преуспеваете в спасброске от заклинания или магического эффекта, чтобы получить только половину урона, вместо этого вы не получаете вовсе никакого урона.

УСЛУЖЛИВЫЕ ГОМУНКУЛЫ ДЕРИАНА 2 уровень, Призыв (Волшебник, Жрец)

Время сотворения: Действие или Ритуал

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (растолчённые драгоценные камни стоимостью не менее 100 ЗМ, расходуемые заклинанием, и один набор Ремесленных инструментов, которым вы владеете)

Длительность: 8 часов

Вы призываете группу полезных духов, существующих пока заклинание активно. Духи появляются в виде гомункулов или другого Конструкта по вашему выбору, но они нематериальны и неуязвимы; считается, что у них есть владение Тайной магией и набором Ремесленных инструментов, использованном при сотворении.

Если вы изготавливаете предмет, духи считаются одним помощником, вдвое сокращая время изготовления.



СУЛТАНА СОНГАЛ НАПОЛНИЛА СЕБЯ СТИХИЙНОЙ СИЛОЙ ГЕНИЕВ

ЩИТ КАКОФОНИИ

3 уровень, Воплощение (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Грохочущие вибрации заполняют Эманацию с радиусом 10 футов, исходящую от вас, пока заклинание активно. Каждый раз, когда Эманация входит в пространство существа, когда существо входит в Эманацию или заканчивает в ней свой ход, оно совершает спасбросок Телосложения. При провале существо получает 3кб урона Звуком и становится Оглушённым до начала вашего следующего хода. При успехе существо получает только половину этого урона. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход. Когда вы сотворяете это заклинание, вы можете указать любое количество существ, на которых оно не будет действовать.

Кроме того, вы получаете Сопротивление урону Звуком, а броски дальнебойных атак по вам совершаются с Помехой.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки выше третьего.



Впишите своё имя в легенды

Овладейте древней магией, перехитрите могучих драконов и раскройте тайны забытых империй. «*Забутые Королевства: Герои Фаэруна*» — ваш путеводитель по созданию легендарных персонажей в мире Забытых Королевств.

В КОМПЛЕКТ ВХОДИТ

- 8 подклассов
- Путеводитель по Королевствам
- 50+ новых опций для игроков
- Божества Фаэруна
- Заклинания круговой магии
- Фракции и награды

Для использования совместно с пятой редакцией «Книги игрока» (2024), «Руководства Мастера» (2024) и «Бестиария» (2025)



ISBN: 978-0-7869-6993-7



Sug. Retail: US \$49.99
Printed in USA D47120000

[DUNGEONSANDDRAGONS.COM](https://www.dungeonsanddragons.com)